

# - Normativa General CIAR2010 -

## Competición de Inteligencia Artificial y Robótica v1.0

Estas reglas están en continua revisión.  
Comprueba cual es la última versión en  
[www.uhu.es/concursoderobotica](http://www.uhu.es/concursoderobotica)

### Contenido

|  |   |
|--|---|
| <b>1. Misión de la competición</b> .....               | 2 |
| <b>2. Equipo</b> .....                                 | 2 |
| <b>3. Responsable del equipo</b> .....                 | 2 |
| <b>4. Registro</b> .....                               | 2 |
| <b>5. Confirmación del registro</b> .....              | 2 |
| <b>6. Comportamiento del equipo</b> .....              | 3 |
| <b>7. Cambio de las reglas</b> .....                   | 3 |
| <b>8. Reclamaciones y potestad de los jueces</b> ..... | 3 |
| <b>9. Expulsión de la competición</b> .....            | 3 |
| <b>10. Programa</b> .....                              | 4 |
| <b>11. Premios</b> .....                               | 4 |

## **1. Misión de la competición**

- El objetivo de esta actividad es la promoción e integración de las nuevas tecnologías, entre jóvenes estudiantes de Educación Superior, en una actividad práctica.
- Potenciar la relación entre distintos grados de Educación Superior.
- Fomentar las competencias de disciplina, liderazgo, trabajo en equipo y el uso de las tecnologías.
- Aproximar la robótica al uso cotidiano.
- La meta final de esta competición es que los estudiantes desarrollen su creatividad y resuelvan problemas relacionados con la Inteligencia Artificial y la Robótica.

## **2. Equipo**

- El número máximo de participantes por equipo será de 4 personas.
- Se entiende por equipo el grupo de personas que presentan un robot.
- Un equipo podrá presentar más de un robot a una prueba, pero solo podrá llevarse un premio económico en el caso de tener varios robots en el podio. El premio concedido será el de mayor cuantía.

## **3. Responsable del equipo**

- La persona que conste en la inscripción como responsable del equipo, lo será durante toda la competición y no se podrá cambiar sin causas de fuerza mayor que lo justifiquen.
- Como máximo un jugador puede ser responsable de un equipo y será suya la responsabilidad de tener el robot listo en los términos y condiciones que indique la normativa específica de cada prueba.
- Ningún miembro del equipo podrá entrar en el área de combate durante la competición excepto el responsable de dicho equipo.
- Cada jugador llevará su identificación como responsable o miembro del equipo.

## **4. Registro**

- Las personas interesadas en participar deberán indicarlo expresamente por correo electrónico antes del día 1 de Noviembre de 2010.
- El registro se realizará enviando un correo electrónico a la dirección [tomas.mateo@diesia.uhu.es](mailto:tomas.mateo@diesia.uhu.es).
- En el correo de inscripción se deberá indicar:
  - Nombre del equipo y representante designado
  - Nombre, apellidos, dirección, teléfono y número de DNI de cada miembro
  - Titulación en la que está cursando estudios.
  - Nombre y méritos del robot (si ha participado previamente en otras competiciones o si dispone de videos que muestren su funcionamiento).

## **5. Confirmación del registro**

- La organización del evento comunicará por correo electrónico al equipo su aceptación en el evento.

- El representante del equipo deberá firmar y enviar escaneado por e-mail un documento que acredite el conocimiento de las reglas, reconociendo su compromiso y el de su equipo para cumplirlas. Este documento será facilitado por la organización vía e-mail.
- La organización se reserva el derecho a establecer el número de participantes por categoría y se reserva el criterio a la hora de seleccionar a los participantes.

## **6. Comportamiento del equipo**

- Los participantes se comprometen a comportarse dentro de los cánones establecidos de corrección en cualquier actuación vinculada con la prueba, bien sea durante el desarrollo de la misma, en las sesiones de entrenamiento, etc.
- Especialmente se cuidarán no proferir palabras que denoten insultos a los jueces, a otros participantes, a los robots participantes, etc.
- Tampoco podrá invadirse la zona del concurso y, en todo momento, se seguirán las indicaciones de los jueces.
- En el caso de incumplimiento de estas normas, el robot podrá ser descalificado por los jueces.

## **7. Cambio de las reglas**

- Cualquier cambio en las reglas del juego será decidido por la organización y se comunicará mediante una versión actualizada de las presentes normas.
- Con el fin de mantener un entorno competitivo, estos cambios intentarán afectar en la menor medida posible al funcionamiento de los robots.
- La última versión de las reglas se puede descargar del sitio Web del concurso (<http://www.uhu.es/concursoderobotica>).

## **8. Reclamaciones y potestad de los jueces**

- Los jugadores pueden presentar sus objeciones al árbitro antes de que acabe el juego.
- En caso de duda en la aplicación de las normas, la última palabra la tiene siempre el árbitro.
- Contra la decisión del árbitro se puede presentar reclamación por escrito ante la organización que, una vez terminada la competición y evaluando las argumentaciones de las partes involucradas, tomará una decisión al respecto. Esta decisión es inapelable.

## **9. Expulsión de la competición**

- En casos extremos, los jueces se reservan el derecho a expulsar de la competición a quienes se crea son merecedores de dicha atención.
- La expulsión de un Juez deberá cumplirse inmediatamente, independientemente de que se pretenda presentar una reclamación de intermediación ante la organización.
- En el caso de incumplir la orden de expulsión de la competición, el equipo reclamante perderá el derecho a la intermediación del comité organizador.

## **10. Programa**

La competición se celebrará entre el 18 y el 19 de Noviembre de 2010 en el Ed. Álvaro Alonso Barba de acuerdo con el siguiente programa:

| <b>Día</b> | <b>Actividad</b>      | <b>Hora</b>     | <b>Lugar</b>    |
|------------|-----------------------|-----------------|-----------------|
| Jueves     | Entrenamientos libres | 16:00h – 20:00h | Aula a designar |
| Viernes    | Final Robótica        | 11:00h – 11:30h | Aula Magna      |
| Viernes    | Final Velocistas      | 11:30h – 12:00h | Aula Magna      |
| Viernes    | Final Simulación      | 12:00h – 13:30h | Aula Magna      |
| Viernes    | Entrega Premios       | 13:30h – 14:00h | Aula Magna      |

## **11. Premios**

- La concesión de los premios se realiza gracias a la aportación económica del Proyecto EEES de la Dirección de Convergencia Europea.
- La entrega de los premios correrá por cuenta del Tribunal de la Competición de Inteligencia Artificial y Robótica a la mayor brevedad posible tras la terminación del evento y la comunicación de los ganadores.
- La cuenta bancaria del pago será la cuenta indicada por el concursante o el representante del equipo el día del evento.
- Corresponde al representante del equipo la administración del premio entre los miembros del equipo según hubiera acordado con ellos.
- La organización no se hace responsable del uso que el representante del equipo haga del premio una vez entregado al mismo.
- Se establece una dotación de 1050 € brutos en total, repartida en las siguientes cuantías económicas:

|                           |                        |         |
|---------------------------|------------------------|---------|
| Competición de Robótica   | 1 <sup>er</sup> premio | 200 EUR |
|                           | 2 <sup>o</sup> premio  | 100 EUR |
|                           | 3 <sup>er</sup> premio | 50 EUR  |
| Competición de Velocistas | 1 <sup>er</sup> premio | 200 EUR |
|                           | 2 <sup>o</sup> premio  | 100 EUR |
|                           | 3 <sup>er</sup> premio | 50 EUR  |
| Competición de Simulación | 1 <sup>er</sup> premio | 200 EUR |
|                           | 2 <sup>o</sup> premio  | 100 EUR |
|                           | 3 <sup>er</sup> premio | 50 EUR  |

- El Tribunal se reserva el derecho de dejar desiertos los premios en alguna de sus categorías en función del nivel presentado por los concursantes.