

PISTA RECICLA AGOSTO 2011

Descripción del concurso y reglamento

El siguiente documento incluye información relevante que describe toda la información necesaria para participar en el desafío ecotech 2011. Toda la información aquí incluida es sujeta a modificaciones por parte de equipo organizador y todos los cambios y pronunciamientos se realizarán por medio del portal del evento y mediante notificaciones enviadas al correo electrónico.

En caso de preguntas y sugerencias favor comunicarse con:

Jorge Andrés Barrera
info@desafioecotech.com
Cel 320 677 1487

Desafío

Reciclar correctamente la mayor cantidad de puntos en el tiempo determinado para la competencia.

El desafío consiste en la participación de dos equipos que compiten al tiempo en pitas iguales (espejo) y el objetivo es reciclar, o colocar correctamente 4 tipos diferentes de objetos en sus canecas de reciclaje respectivo. Los objetos a reciclar incluyen latas, papel, plástico y orgánicos (representados en forma de bolas de ping pon). La pista comienza en un estado donde dos de los cuatro tipos de elementos, en este caso las latas y los papeles, están dispuestos preliminarmente en puntos definidos y habrá hasta 6 elementos de cada uno. Los demás dos elementos, botellas de plástico y bolas de pin pong, deberán ser liberadas vía dos mecanismos por los robots. Dos mecanismo significan que habrá dos maneras de abrir la compuerta que liberar los elementos sobre la mesa, la liberación se dará vía mecanismos “tipo tiger” accionado por acciones del robot aun no definidas como pisar, empujar o jalar. Estos elementos caerán sobre la mesa y quedaran dispuestos a azar sobre ella. Los recipientes donde se deben de colocar los objetos son de tipo tradición con tapa de hundir o levantar. Ver foto de los recipientes respectivos.

El tiempo de competencia no es fijo aún, se dispondrá de un tiempo máximo de 8 minutos y de tiempos mínimos de 4 minutos. Los tiempos pueden cambiar debido al momento específico dentro del evento como el calentamiento, ronda inicial, final o desempate. Los minutos de duración estarán claramente especificados sobre el tablero de puntaje y será anunciado por el narrador de la competencia antes del comienzo de cada una.

Puntaje

Los elementos tendrán puntales diferentes una vez colocados en su recipiente respectivo. Elementos colocados en recipiente equivocados no contarán como puntaje.

Elementos	Cantidad	Valor	Puntaje max
Bolas	10	1	10
Papeles	6	2	12
Latas	6	4	24
Botellas	6	5	30

REGLAS DEL JUEGO

Reglas generales

El desafío ECOTECH estará enmarcado por la Feria ECOEXPO, reunirá inventores, estudiantes, empresas, clientes y visitantes interesados en la innovación, tecnología y desarrollo sostenible y medio ambiente. El desafío permitirá que estos actores interactúen, compartan experiencias y conocimientos técnicos alrededor de una entretenida competencia, que busca desarrollar la creatividad y la inventiva de los participantes.

- La convocatoria está abierta a cualquier estudiante que esté interesado en el diseño de máquinas y/o que tenga interés en la robótica y las disciplinas que la conforman.
- Los equipos estarán conformados por tres (3) participantes (el robot sólo puede ser operado por uno de los miembros del grupo a la vez, pero pueden alternarse esta función entre los miembros del equipo) y cada uno de los miembros debe cumplir con los siguientes requisitos:
 - Estar matriculado en una institución educativa registrada ante el Ministerio de Educación Nacional o sus Secretarías y/o contar con el apoyo de la misma para la participación de los tres integrantes del equipo en el concurso; para la inscripción debe enviarse un certificado de la decanatura correspondiente, donde se avale tal participación o si no tiene el apoyo de una institución educativa, pero quiere participar en el desafío, lo puede hacer siempre y cuando adquiera el kit de materiales con recursos propios el cual tiene un costo de 900,000
 - Tener disponibilidad para estar presente los días 7 y 10 de septiembre de 2011 en Medellín (si el o los integrantes son de una ciudad diferente a Medellín, éstos o la institución en la cual estudian, debe asumir los gastos correspondientes a pasajes, estadía, alimentación y demás viáticos durante su estadía en la ciudad).
 - El organizador proporcionará **algunos** materiales necesarios para la construcción de la máquina descritos en la “lista de entregables”. (No suministrará ninguna máquina

- ni herramienta) y un dinero en efectivo el cual se debe invertir en la compra de materiales para la construcción del robot.
- Los candidatos a participar deberán enviar una hoja técnica donde se describa como podría ser el robot con el cual usted participaría.
 - La inscripción deberá realizarse únicamente en el formulario descargado en la página a través del formulario oficial de inscripciones del desafío, que deberá ser enviado al correo electrónico info@desafioEcotech.com junto con el certificado de la universidad y la hoja técnica del robot (no se aceptan formularios impresos).
 - La calidad y la originalidad del diseño mostrado en la hoja técnica, será un factor determinante para la selección de los participantes del desafío.
 - Al final del desafío, cada participante debe realizar la devolución del radiocontrol, el receptor, los 4 servomotores, la batería, el cargador, todo en buen estado y con un funcionamiento correcto. El no cumplimiento del plazo, o las condiciones de la devolución, se podrán ejecutar acciones legales contra los concursantes y/o las Instituciones Educativas que los apoyaron para asistir el desafío.
- Los equipo deberán presentarse debidamente vestidos al evento y a las competencias, se recomienda el uso de uniformes (por ejemplo camisa similar o gorras) para facilitar la identificación de los equipos.
 - Aunque estar uniformados no es una obligación, el uso de vestimenta adecuado será exigida en el área de pista de y de pits. No se permite el uso de chanclas, ni zapatas que dejen expuesto los dedos de los pies.

Reglas para el desarrollo de la competencia

- El tiempo de juego, es decir, el tiempo que pueden permanecer las máquinas en la pista, será determinado y comunicado por los jueces el primer día del
- Cada competencia contará con un (1) juez que velara por que las reglas se cumplan, sus decisiones no serán apelables bajo ninguna circunstancia.
- Si un participante tiene contacto con su máquina durante el tiempo de juego, podrá quedar desclasificado de esa ronda, si el juez consideran que dicho contacto pudiera afectar el resultado de la ronda, pero podrá participar en rondas posteriores si se ha hecho merecedor a esto con puntos obtenidos en rondas anteriores.
- Cada participante es responsable de tener su batería cargada para la competencia. No se permitirá cambiar baterías durante el tiempo de juego.
- Se permite el uso de estrategias ofensivas y de bloqueo del contrincante pero el juego sucio y el daño malintencionado a la máquina rival será penalizado por el juez del evento.

- Si una máquina daña o deteriora algún elemento de la pista, podrá ser desclasificado en caso de que este hecho se considere intencional o malintencionado por parte del juez.
- Si en el momento de la competencia, se desprende, de forma no intencional, algún elemento de una de las máquinas, el jurado determinará si se anula esta ronda, si el elemento desprendido representa algún riesgo para los participantes, o si impide el correcto desarrollo de la competencia.

Reglas Pits

A cada equipo participante se el otorgaran un puesto de trabajo denominado pit donde podrán reposar y hacer trabajos y ajustes a su robot. Es responsabilidad de los participantes velar por seguridad y el esto de limpieza de esta área.

- Se le recomiendo a los equipo permanecer en sus pits con el objetivo de estar presentes por lo menos con un participante en caso de ser necesitado por lo jueces.
- En los pits también se hará el último llamado para que equipo se presenten en la pista. Los equipos tiene un máximo de 4 minutos para presentarse a la pista luego de ser llamados por segunda vez.
- Los pits tendrán alguna disponibilidad de concesión eléctrica, por lo general no para cade equipo individualmente pero si habrá las suficiente tomas para que todo los equipo puedan realizar modificaciones
- En los pits está permitida y será promovida la colaboración entre equipos.

Seguimiento de Reglas y decisiones de jueves

Es la expectativa del evento que todos los participantes se comporten con la mayor altura y demuestre respeto por los demás participantes y organizadores.

- es preciso acatar todos la reglas y procedimiento descritos en los reglamentos del concurso
- Dudas o sugerencia previas al evento pueden ser dirigidas a los organizadores vía email o en el forum del evento.
- Durante el evento, cualquier solicitud de, duda reclamación o sugerencia deber ser dirigidas solo por el capitán del equipo hacia el juez central de la competencia, no se aceptan reclamos ni comentarios de tercero, participante o espectadores que tengan por objeto alguna acción o resultado durante las competencia.
- Objeciones o reclamos a eventos pasados no serán aceptados por los jueves, solo reclamos expresados en los tiempos de o inmediatamente después de la competencia será escuchados.

- Habrá un Juez principal durante toda la competencia, que no necesariamente será siempre la misma persona. Sobre este radica la responsabilidad de las decisiones finales y su fallo no es sujeto a apelaciones
- Se permitirá la participación de terceros, voluntarios y asistentes como jueces auxiliares y el juez central se puede valer de su asistencia en la toma de decisiones. Se recomiendo que instructores, familiares y amigos participen con juez auxiliares durante la competencia y que traten con igualdad a todos los participantes.

Voluntariado

El espíritu de competencia y la participación en el evento se extiende mas de los participantes, estudiante, docentes, familiares y amigos están invitados a participar como voluntarios en varias áreas de la competencia.

- Montaje
- Montaje y marcados
- Jueces auxiliares
- coordinación de equipos y de pitas

Los interesados favor comunicarse con los organizadores para coordinar la participación en el evento con anterioridad.

Día D

Esta sección será ampliada con oportunidad con anterioridad al evento

Premiación

Esta sección será ampliada con oportunidad con anterioridad al evento

Entrega final

Al finalizar el evento todos los equipos deben hacer entrega de los Kits. En su caja original y hacer un revisión de partes con los coordinadores designados para ello. Equipos que lo soliciten, puede solicitar un extensión a la entrega de los kits con fines didácticos y de promoción de sus proyectos solo por un tiempo determinado, luego del cual se harán cargo de hacer llegar el kit al lugar o persona indicada por el director general del evento.