



Reto 24 horas del Torneo Peninsular de Robótica

Reglamento

DESCRIPCIÓN GENERAL	2
PRE-REGISTRO	2
DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	3
Herramientas permitidas	3
Herramientas Prohibidas	4
KICK OFF.	4
Desarrollo del robot	4
COMPETENCIA	4
Penalizaciones	5
Descalificaciones	5
PREMIOS	5

DESCRIPCIÓN GENERAL

- Correo de contacto: onixt.technology@gmail.com
- Categoría: Reto 24 horas.
- Área de Competencia: Auditorio de ITMérida y un área de 3.66 x 2.44 m.
- Dimensiones: libre
- Sistemas de Control: por conocer el día del evento.
- Número de robots por equipo: 1
- Duración del reto: 22 horas de desarrollo y 2 horas extra de competencia.
- Integrantes por equipo: mínimo 1, máximo 3.
- Número máximo de equipos: No hay límites de equipo

PRE-REGISTRO

El objetivo de esta categoría es evaluar el reconocimiento, imaginación, creatividad y trabajo en equipo al diseñar e innovar un prototipo que proponga una posible solución a una problemática planteada.

Consiste en un encuentro de trabajo intensivo, en un espacio fijo y con un tiempo limitado, donde los participantes deben realizar una planeación, diseño y construcción de un robot capaz de realizar uno o varios retos específicos que serán

revelados en el Torneo Regional de Robótica (se describe más adelante) justo en el horario señalado de competencias.

Pueden participar todos los alumnos que estén inscritos en alguna universidad, preparatoria o secundaria pública, privada y público en general. Los equipos deberán enviar antes del 20 de Noviembre del 2018 al correo de contacto, su currículum donde destacan logros, trayectoria académica, y habilidades técnicas y blandas, con esto se determinará su participación en el evento. Serán notificados antes del 25 de Noviembre de 2018 su status en el evento.

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Herramientas permitidas

Personal del Staff revisará que los participantes ingresen al área de competencia con únicamente la herramienta permitida, descrita en la siguiente lista:

- Soldadura
- Cautín
- Juego de desarmadores
- Taladro o mini- taladro
- Pegamento
- Cinta adhesiva
- Cortador
- EPP
 - Guantes
 - Cubre boca
 - Lentes de seguridad
- Pistola de aire caliente
- Lap Top
- Cable UTP, Alambre, Ethernet
- Protoboard
- Multímetro
- Baterías

- Juego de pinzas
- Juego de brocas
- Tornillos y tuercas
- Pistola de Silicón
- Arduinos, Rapsberry pi, Odroid, pic, LEGO
- Sensores de todo tipo
- Motores y servomotores de diferentes torque
- Drivers
- Cámaras web y laser 3D
- Acrílico, madera, cartón , PLA, ABS, MDF, Aluminio
- Radiofrecuencia, bluetooth, wifi

Herramientas Prohibidas

- Robots armados antes de anunciar el reto.

KICK OFF.

- El KICK OFF es la reunión previa a las 24 horas de desarrollo con los equipos y es aquí donde se revelará el reto o retos a realizar por los robots.

Desarrollo del robot

1. El desarrollo del robot se llevará a cabo después del KICK OFF y dará comienzo la cuenta regresiva hacia las 22 horas de desarrollo.
2. Se permitirá la salida de los integrantes del equipo del área de desarrollo, pero a su regreso serán inspeccionados nuevamente.
3. Se pide a los competidores que consideren que como es una competencia de casi dos días estén contemplando que habrá desveladas.

COMPETENCIA

El reto, comenzará a ser evaluados al término de las 22 horas de desarrollo. Cada equipo tendrá un máximo 2 oportunidades de participación en el o los retos a realizar, se tomará en cuenta la mejor participación del robot. El modo de evaluación para determinar a los ganadores, será por puntos acumulados en el o los retos a realizar por los robots, estos serán determinados por el grupo de jueces invitados.

Penalizaciones

- Ningún equipo podrá seguir trabajando cuando el coordinador de la categoría indique el término de las 22 horas de desarrollo, en caso contrario será descalificado.
- Cuando un equipo sea llamado a participar y no se presente en un lapso de 5 minutos perderá su primera oportunidad y únicamente podrá acceder a su segunda oportunidad.

Descalificaciones

- Cualquier contendiente que mantenga una actitud poco decorosa o antideportiva como lenguaje violento o burlas ante los participantes, causará descalificación del equipo.
- Los casos no previstos serán resueltos por el coordinador de categoría apoyado de los organizadores.

PREMIOS

Los premios económicos son un estímulo para el desarrollo de ciencia y tecnología en México y en el mundo y se entregarán a los ganadores de cada categoría de los diferentes eventos del **Torneo Peninsular de Robótica**, a continuación se describe el monto para la presente categoría:

Categoría	1° Lugar	2° Lugar	3° Lugar
Desafío 24 Horas	\$2,000 MX + beca Talen Land + Acreditación a Eventos Sorpresas + Premios sorpresas	Beca Talen Land + Acreditación a Eventos Sorpresas + + Premios sorpresas	Beca Talen Land + Premios sorpresas

Sobre los requisitos para la entrega del premio.

De acuerdo a la Ley de Impuesto Sobre la Renta y el Código Fiscal de la Federación establece que los Ingresos por Obtención de Premios en el Art 137 LISR se entera declaración mediante retención con los requisitos del Art 29A del CFF; los equipos

ganadores deberán cumplir con los siguientes requisitos para poder recibir su premio económico:

1. Los equipos deberán estar integrados al menos por un mayor de edad, el cual deberá cumplir con los siguientes documentos o presentar una carta del tutor con los siguientes dato en caso de ser menor de edad de los participantes:

Ganadores nacionales:

- a) RFC avalado con Constancia de Identificación Fiscal no mayor a 30 días
- b) Encabezado de estado de cuenta reciente y legible el nombre y clave interbancaria, la cuenta bancaria debe ser personal.
- c) Identificación Oficial (INE, Pasaporte)
- d) Carta de recepción del premio y de conformidad debidamente firmada por todo el equipo de conformidad de recibir el premio a través de esta persona y en donde esta persona se compromete a hacer la distribución del premio a todo el equipo.
- e) Deben adjuntar evidencias fotográficas de la obtención del premio y del proyecto presentado o competición realizada.

Ganadores internacionales:

- a) Encabezado de estado de cuenta reciente y legible el nombre con Swift Code y/o ABA, la cuenta bancaria debe ser personal.
- b) Pasaporte
- c) Carta de recepción del premio y de conformidad debidamente firmada por todo el equipo de conformidad de recibir el premio a través de esta persona y en donde esta persona se compromete a hacer la distribución del premio a todo el equipo.
- d) Deben adjuntar evidencias fotográficas de la obtención del premio y del proyecto presentado o competición realizada.

Los documentos deberán enviarse en copia por correo electrónico a onixt.technology@gmail.com dentro de los siguientes 10 hábiles después de la premiación. La transferencia bancaria se realizará a más tardar 30 días hábiles después de la entrega de los documentos. En caso de que un premio esté ligado con el pago de algún patrocinador, el o los premios se pagarán una vez que el patrocinador haya realizado el pago correspondiente. En caso de no cumplir con los documentos y la entrega de estos mismos, no se podrá hacer entrega de los premios bajo ninguna circunstancia.