

B A S E S

CATEGORÍA ROBÓTICA EDUCATIVA

Robotics Education & Competition Foundation, VEX Robotics y Academia STEM Iberoamérica en colaboración con el SIIES Secretaria de Investigación, Innovación y Educación Superior de Yucatán, convocan a todos los planteles de educación básica, medio superior y superior de México, a participar en el *CAMPEONATO NACIONAL DE ROBÓTICA* y *HABILIDADES STEM 2023*, competencia que se celebrará de acuerdo a las siguientes bases:

PRIMERA. – Podrán participar los docentes y alumnos que reúnan los requerimientos establecidos en el Reglamento VEX - Academia STEM. Disponibles en:

<https://www.vexrobotics.com.mx/>

Habiendo consultado el reglamento, los equipos deberán de realizar el registro antes del 27 de febrero de 2023 por medio de la siguiente página:

<https://www.academiastem.org/nacional>

Después de la fecha anteriormente señalada no se aceptarán registro de equipos.

SEGUNDA. – Las instituciones participantes deberán contar con el material VEX Spin Up y VEX IQ Slapshot siguiendo en regla el lineamiento que se describe en los siguientes enlaces (video):

VEX Spin Up (Secundaria, Preparatoria y Universidad):

<https://www.vexrobotics.com.mx/vexedr/competition.php>

Vex IQC Slapshot:

<https://www.vexrobotics.com.mx/vexiq/viqc-current-game.php>

TERCERA. – La competencia se desarrollará del 02 al 03 de marzo de 2023, abriendo registros el día 01 a las 3:00 Pm, en el Centro de convenciones y exposiciones Yucatán Siglo XXI, Calle 60 Nte #299, Col. Revolución, Mérida, C.P. 97118, México.

CUARTA. – Los protocolos y las reglas a los que se sujetaran los concursantes, se sustentan en los estándares plasmados en el documento rector de las reglas de competencias internacionales VEX Robotics Spin Up y VEX Robotics Slapshot de acuerdo a la categoría correspondiente, los reglamentos de juego se encuentran disponibles en la siguiente liga, consultar reglas en:

<https://www.vexrobotics.com.mx/>

Los robots serán inspeccionados y registrados el primer día del evento en las instalaciones donde se desarrollará el Campeonato, y deberán cumplir con las características de robots de la categoría correspondiente, disponible en el reglamento de VEX Robotics.

QUINTA. – Para poder competir en el campeonato, es necesario tener actualizado su VEX ID.

SEXTA. – Los equipos deberán estar constituidos por un mínimo de 3 estudiantes, asistidos por un profesor o asesor, mismo que será considerado como responsable. Los equipos participantes deben presentar un (1) Robot VEX en el caso de primarias, secundarias y preparatorias, y dos (2) Robots en el caso de Universidad mismos que deberán cumplir con la inspección.

SÉPTIMA. – Los equipos tendrán que presentar ante los jueces, una bitácora cuaderno de ingeniería el cual muestre todo el proceso de construcción del robot, podrán incluir imágenes,

videos, entre otros. El día del evento, las evaluaciones con jueces determinarán los premios correspondientes disponibles en la competencia.

OCTAVA. – Los participantes serán evaluados por un comité técnico, constituido por jueces especializados de VEX Robotics, las determinaciones de dicho comité serán inapelables. Se premiarán las siguientes categorías:

- Premio de Jueces
- Campeón de Excelencia
- Campeón de Torneo
- Campeón de Diseño
- Campeón de Programación
- Campeón de Construcción
- Campeón de Driver Skills

NOVENA. – En el proceso para definir el equipo ganador en la categoría “Diseño”, solo podrán calificar quienes hayan utilizado, desarrollado e implementado todo su proyecto con herramientas Autodesk Product Design Suite for Education 2020 o superior, mismo que podrán descargar el software de manera gratuita en el portal de Autodesk Education:

<https://www.autodesk.mx/education/free-software/featured/>

DÉCIMA. - Los equipos inscritos en el torneo deberán cumplir y respetar todas las medidas de sanidad impuestas durante el evento (desinfección de manos, sana distancia, medición de temperatura, portar cubre bocas adecuadamente, etc.) en caso de no hacerlo será motivo de descalificación en el evento y serán retirados de la competencia.

DÉCIMA PRIMERA. – Los estudiantes que formen parte del concurso deberán:

- 1) Acreditar que se encuentran inscritos de manera regular en la institución participante (credencial vigente u otra documentación)
- 2) Demostrar excelente conducta
- 3) Estar inscritos en el registro en línea realizado por el equipo

DÉCIMA SEGUNDA. - Los equipos interesados en participar deberán comunicar dicha intención por medio de oficio suscrito por su Titular, dirigido a VEX Robotics, dicho oficio debe expresar su conformidad para cumplir con los siguientes requisitos:

1. Construir por lo menos un equipo dedicado al proyecto, mismo que tendrá la misión de preparar y orientar a los estudiantes que tomarán parte del concurso
2. Apoyar en todos sus requerimientos al o a los equipos que se construyeron para participar en el torneo.
3. Designar a un responsable del programa de la institución, el cual estará presente durante la competición.
4. Hacer explícito el apoyo necesario que habrá de proporcionar a los integrantes de la institución para su participación en el torneo.
5. Comprometerse a asistir a las reuniones previas y durante el torneo, a las cuales sean convocadas derivadas del propio certamen; y que se someterán a acuerdos tomados al efecto.
6. Comprometerse a que se proporcionara de manera oportuna y eficaz la formación académica pertinente, para una correcta participación en el concurso.
7. Confirmar que se apoyará a los estudiantes y que la preselección de los participantes se realizará sin discriminación de ninguna índole.

8. Designar al responsable del grupo que representará a la institución, así como resolver cualquier situación que surja, producto del desarrollo de la competencia.

DÉCIMA TERCERA. – Cualquier punto no aclarado será revisado por el comité organizador.

DÉCIMA CUARTA. – Los equipos que resulten ganadores podrán obtener un spot para el 2023 VEX WORLDS.

Para cualquier asunto favor de comunicarse con:

Ing. Hugo Contreras Camacho

Whastapp: (868) 263 2212

E-mail: hcontreras@academiastem.org