

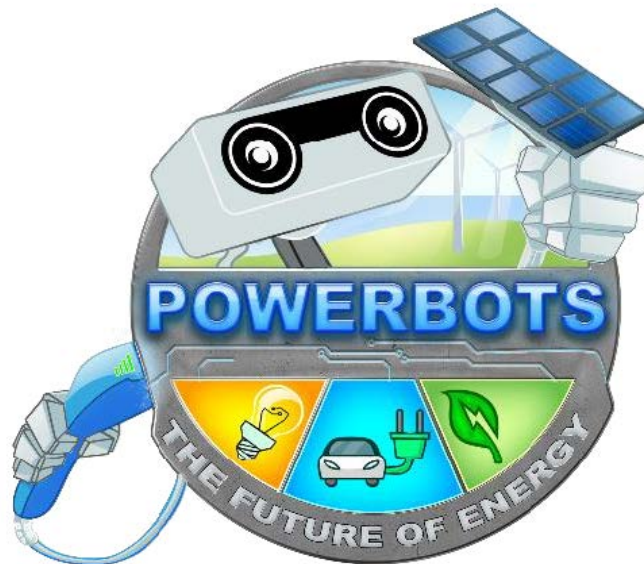


Olimpiada Mundial de Robótica 2021

Reglas generales WRO

Costa Rica

Versión final del 19 de Febrero



Índice

Introducción.....	3
Categorías.....	4
Grupos de edad.....	4
Definición de equipo.....	5
Entrenadores.....	5
Prohibiciones.....	5
Sanciones.....	6
Soluciones de internet.....	6
Olimpiada Mundial WRO.....	6

Introducción

La robótica es una plataforma maravillosa para aprender habilidades del siglo 21. Resolver retos robóticos fomenta la innovación y desarrolla la creatividad y habilidades para resolver problemas en los estudiantes. Debido a que la robótica engloba múltiples materias del plan de estudios, los estudiantes deben aprender y aplicar sus conocimientos de la ciencia, tecnología, ingeniería, matemáticas y programación.

La parte más gratificante del diseño de robots es que los estudiantes se divierten. Ellos trabajan juntos como un equipo y descubren sus propias soluciones. Los entrenadores se encargan de guiarlos por el camino correcto, y posterior a ello, dar un paso atrás para permitir que los estudiantes experimenten sus propias victorias y derrotas. Los estudiantes prosperan en este ambiente de apoyo y de inmersión, y el aprendizaje se produce tan natural como respirar.

Al final del día, al final de una competencia sana, la idea es que los estudiantes puedan decir que hicieron todo lo posible, que aprendieron y que se divirtieron.

A. Categorías

WRO Costa Rica tendrá disponibles las siguientes categorías para el 2021:

1. Categoría Regular
2. Categoría Open
3. Categoría Virtual

Un equipo podrá participar solamente en una categoría cada año.

B. Grupos de edad

1. Elementary: Participantes de hasta 12 años de edad en el año de competencia.
2. Junior: Participantes de 13 a 15 años de edad en el año de competencia.
3. Senior: Participantes de 16 a 19 años de edad en el año de competencia.

Nota:

- Los estudiantes **NO pueden ser mayores a la edad especificada en la definición de los grupos de edad**. No se permitirá los estudiantes mayores de la edad máxima por categoría en el año de la competencia participar en la Final Internacional. (Incluso si el estudiantes cumple años después de la final. Por ejemplo, si el estudiantes cumple 16 años en diciembre, después de la final internacional, debe registrarse en la categoría Senior.)
- Los estudiantes que sean menores a la edad del grupo de competencia deben obtener el permiso del país anfitrión para participar en la categoría solicitada. Solo se podrá aprobar la solicitud si al menos otro miembro del equipo tiene la edad correcta.
- Si todos los miembros de un equipo son más jóvenes de lo requerido, entonces el equipo debe participar en la categoría correspondiente.

C. Definición de equipo

WRO es una competencia basada en equipos. Para participar en cada categoría, los estudiantes deben trabajar en equipo.

Un equipo se compone de un (1) entrenador y dos (2) o tres (3) miembros.

Un (1) entrenador y un (1) miembro no se considera un equipo y no podrá participar.

D. Entrenadores

La edad mínima de un entrenador en un torneo internacional de WRO (y asistentes de entrenador) es de 18 años de edad al momento de la inscripción para la final de WRO.

Los entrenadores pueden trabajar con más de un equipo, sin embargo, cada equipo tiene que ser asistido por un adulto responsable. Esta persona puede ser un asistente de entrenador.

Los entrenadores pueden ofrecer asesoramiento y orientación a los estudiantes antes de la competencia, sin embargo, durante la competencia, el trabajo y la preparación deben ser realizados por los estudiantes miembros del equipo.

1. Prohibiciones

- 1.1. Destrucción de la mesas competencia, materiales o robots de otros equipos.
- 1.2. El uso de objetos peligrosos o comportamientos que puedan crear o causar interferencia con la competencia.
- 1.3. Palabras y/o comportamientos inapropiados hacia otros miembros del equipo, otros equipos, audiencia, jueces o personal.

Cualquier otra situación que los jueces consideren como injerencia o violación del espíritu de la competición será penalizada.

2. Sanciones

- 2.1. Al competir en WRO, los equipos y coaches aceptan los lineamientos del WRO.
- 2.2. Si cualquiera de las reglas mencionadas en este documento es quebrantada o violentada, el Comité Organizador puede decidir sobre una o más de las siguientes consecuencias:
 - No calificar al equipo para la final internacional.
 - Descalificar completamente al equipo de la competencia.

3. Soluciones de Internet/ Modelos y Programas Duplicados

- 3.1. Si se identifica un equipo con una solución que es muy similar a una solución (incluyendo hardware y/o software) que esté disponible para compra en línea o posteada en línea, o que claramente no es propia, el equipo será sujeto a investigación y posible descalificación.
- 3.2. Si se identifica a un equipo en la competencia con una solución que es muy similar a otra solución (incluyendo hardware y/o software), o que claramente no es propia, el equipo será sujeto a investigación y una posible descalificación. Esto incluye soluciones de equipos pertenecientes a una misma institución.
- 3.3. Si se identifica a un equipo con una solución (incluyendo hardware y/o software) que claramente no es propia y pudo haber sido diseñada por una tercera persona que no pertenece al equipo, el equipo será sujeto a investigación y posible descalificación.

4. Olimpiada Mundial de Robótica - WRO

- 4.1. El primer lugar de cada categoría en la Olimpiada Nacional de Robótica – Costa Rica 2021 tendrá la posibilidad de representar a Costa Rica en la Olimpiada Mundial Virtual .
- 4.2. Los equipos acreedores de representar a Costa Rica en la Olimpiada Mundial de Robótica – WRO 2021 recibirán de parte del Comité y las instituciones Organizadoras:
 - Acompañamiento de los equipos por parte de un miembro de la Organización al evento mundial.
 - Asesoramiento para el mejoramiento del robot.