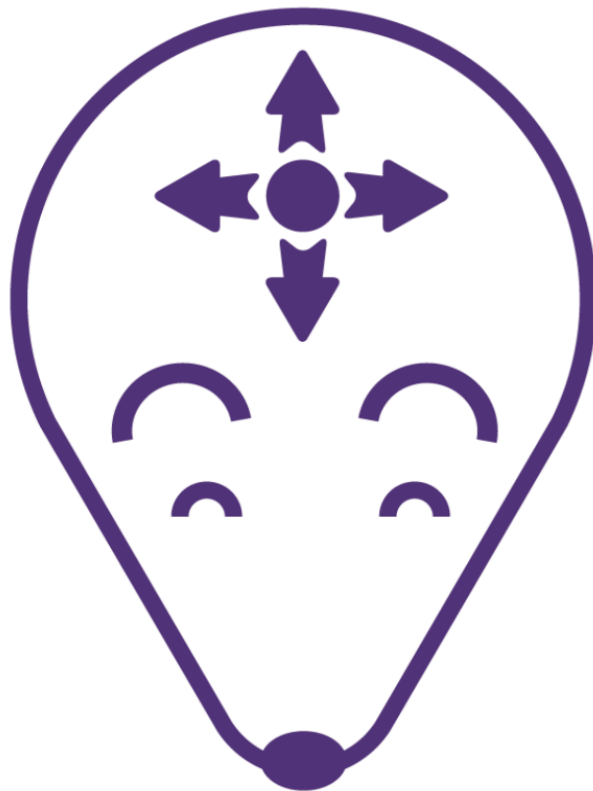


REGLAMENTO



**TOUCH
AND PLAY**



Reglamento de Robots TOUCH AND PLAY

DESCRIPCIÓN GENERAL

Esta categoría está diseñada para nuestros competidores más pequeños de 5 a 8 años.

PARTICIPANTES Y EQUIPOS

Solo puede participar 1 solo competidor por el desarrollo de los retos.

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Se colocarán tres retos, cada uno de ellos incrementará su nivel conforme vaya avanzando, sumarán puntos por desarrollo de retos y por el tiempo de recorrido.

DESARROLLO Y PUNTOS DE LA COMPETENCIA

TABLA DE PUNTOS			
NIVELES	RETOS	PASOS	PUNTOS
NIVEL 1	Nivel 1: Instrucciones: adelante, atrás, derecha e izquierda.	7	7
NIVEL 2	Nivel 2 Instrucciones: adelante, atrás, derecha e izquierda, repeticiones para ir disminuyendo el número de instrucciones.	15	15
NIVEL 3	Nivel 3 Instrucciones: adelante, atrás, derecha e izquierda, repeticiones para ir disminuyendo el número de instrucciones, se colocan obstáculos dentro del camino.	25	25

DESCRIPCIÓN DEL ROBOT:

- El robot puede ser de cualquier tipo que realice instrucciones básicas de adelante, atrás, izquierda y derecha con botones.
- El competidor elige cuál será su robot para realizar los retos, ya sea que elija los que le ofrece ROBOTICS by Olami o los que él traiga de manera personal.



- Puedes diseñarlo o usar cualquier kit comercial.
- ROBOTICS by Olami te puede proporcionar uno de ellos para competir.

Los robots que proporcionamos son los siguientes robots:

Learning Resources Code & Go Robot Mouse



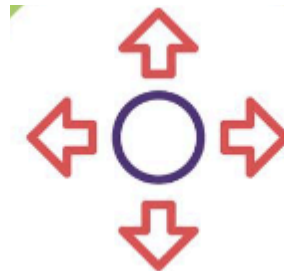
Makeblock mTiny



Learning Resources Botley



Sabemos que en el mercado de la robótica hay más opciones, con gusto puedes traer tus robots y tu escenario de retos siempre y cuando cumplan con el modelo de instrucción básica y repeticiones.





Todos los kits se tienen que ajustar con los RETOS.

ACOMPAÑAMIENTO:

Es importante que los coach o asesores estén acompañando a sus competidores en el momento de su turno, para que ellos se sientan seguros en el desarrollo de su competencia.

PRÁCTICA

Tendrán un espacio para practicar antes de pasar a competencia y es importante que el ASESOR esté pendiente del turno del pequeño.

RONDAS

Tendrá la oportunidad de pasar si cumplen con los sus tres retos, el ganador será el que tenga mejor tiempo y mejor lógica en resolución. La decisión la realizan dos jueces que estarán llevando el score de cada competidor.

En caso de que ocurra cualquier circunstancia no contemplada en los artículos anteriores de la prueba, el Comité Organizador adoptará la decisión oportuna.

Cualquier duda o comentario del presente:

robotics@olamiort.edu.mx