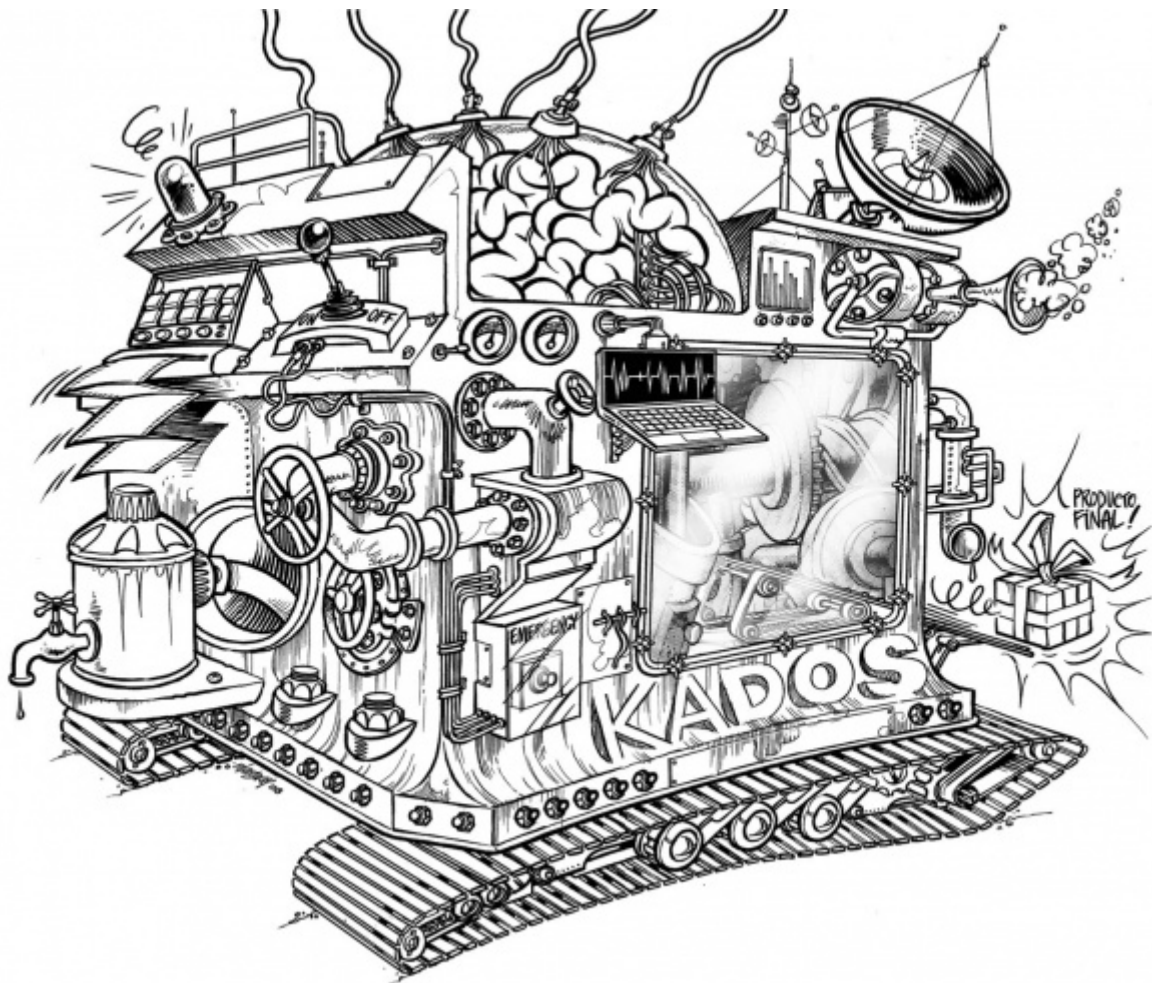


## Reglamento para la Prueba Libre



### Objetivo

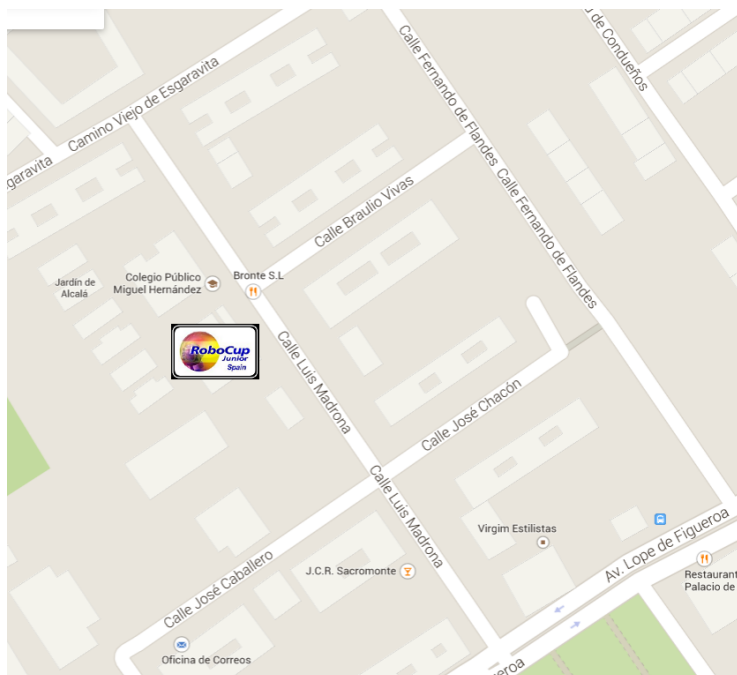
Prueba de diseño, construcción y programación de proyectos tecnológicos basados en cualquier tecnología (Arduino, Raspberry Pi, Crumble, LEGO...) o combinación de tecnologías. Cada equipo participa con un único proyecto de diseño propio.

## Equipos

- Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 2 participantes y un máximo de 4. No hay rangos de edades en esta prueba.
- Cada equipo presentará un único proyecto que no podrá ser compartido con otros equipos.
- Todos los miembros del equipo deberán haber participado en la realización de alguna parte técnica del diseño, construcción y/o programación del proyecto.
- Los miembros del equipo podrán modificar el diseño y programación del proyecto a lo largo de la competición, es más, desde la organización animamos a ello.
- Los equipos deberán venir preparados con los elementos necesarios para realizar los ajustes y modificaciones que puedan necesitar.

## Lugar de la competición

- La competición tendrá lugar en un recinto cerrado, en concreto en el pabellón deportivo del CEIP Miguel Hernández, situado en la calle Luis Madrona 15, de Alcalá de Henares, Madrid.
- Los lugares destinados a los equipos y a la competición estarán limitados solo para los participantes y no serán accesibles para el público ni para los responsables de equipo.
- No está permitido comer ni beber dentro de la zona de trabajo o competición.



## Espacio de trabajo

- Cada equipo dispondrá de su propio espacio de trabajo en forma de una mesa con sillas para cada uno de los miembros del equipo.
- El espacio de trabajo dispondrá de un punto de conexión eléctrica (max 200w).
- Queda prohibido el uso de equipamientos y herramientas que superan la potencia máxima, puedan dañar las instalaciones, o que en su funcionamiento desprendan algún tipo de polvo o partículas.

## Proyecto – Peso y dimensiones

- Cada equipo dispondrá de un único proyecto para toda la competición.
- No hay limitaciones en las dimensiones y peso del proyecto. Se deberá avisar a la organización en caso de tratarse de un proyecto especialmente pesado, voluminoso o que tenga algún requerimiento energético particular.

## **Proyecto – Construcción**

- Puede usarse cualquier material o componentes para realizar la construcción del proyecto.

## **Proyecto – Programación**

- Para programar el proyecto se puede usar cualquier lenguaje de programación.

## **Desarrollo de la competición**

- Los proyectos serán expuestos en las mesas de trabajo para que puedan verse por el público y el resto de participantes.
- Los miembros del equipo harán demostraciones y darán explicaciones técnicas sobre las características de su proyecto.
- En función de la cantidad de proyectos y de público asistente se establecerá el procedimiento de valoración de los proyectos, pudiendo ser mediante un jurado, votación popular o similar.

## **Agenda y horarios**

Esta actividad se desarrollará dentro de la RoboCupJunior Open Spain 2015, que tendrá lugar del 9 al 10 de mayo del 2015. La agenda del evento con los horarios precisos será publicada en la página web de la RCJ de España, en la siguiente dirección: <http://www.robocupjuniorspain.es>

## **Inscripción**

El formulario de inscripción será publicado en la página web de la RCJ de España, en la siguiente dirección: <http://www.robocupjuniorspain.es>

## **Árbitros y jueces**

- La organización designará un equipo de árbitros y jueces para esta prueba.
- Las decisiones de los árbitros y jueces serán inapelables.