

Reglas

Makeblock 2019 MakeX Robotics
Competition México
Versión en Español

City Lights

Categoría: Starter City Guardian
Octubre 2019

Índice

1.	Introducción.....	4
1.1	¿Qué es Makeblock MakeX Robotics Competition?.....	4
1.2	Espíritu MakeX	4
1.3	Temporada 2019.....	5
1.4	Comité Organizador Makeblock MakeX Robotics Competiton México.....	5
2.	Requerimientos de participación.....	6
2.1	Participantes.....	6
2.2	Tutores.....	6
2.3	Número de equipo.....	6
2.4	Símbolos de identificación	6
2.5	Roles de equipo.....	6
3.	Registro.....	7
3.1	Cuenta de registro.....	7
3.2	Creación de equipo	7
3.3	Administración del equipo.....	8
3.4	Inscripción a la competencia.....	8
4.	Proceso previo a la competencia.....	9
4.1	Aviso previo a la competencia	9
4.2	Orden de participación	9
4.3	Registro presencial.....	9
4.4	Envío de la bitácora de trabajo	9
4.5	Homologación de los robots.....	10
4.6	Pruebas.....	10
4.7	Reunión pre-competencia.....	10
4.8	Anuncio del horario de competencia.....	10
4.9	Partido de práctica.....	10
4.10	Rondas de clasificación.....	11
4.11	Selección de alianza.....	11
4.12	Rondas de campeonato.....	12
5.	Premios.....	13
5.1	Primer, segundo y tercer lugar.....	13
5.2	Premio enfocado a la tecnología.....	16

5.3	Premio enfocado a la cultura de equipo	17
5.4	Reconocimiento a la Revelación 2019.....	18
5.5	Reconocimiento al Embajador MakeX 2019.....	18
6.	Temporada 2019.....	19
6.1	Puntos de competencia	19
6.2	Mundial MakeX 2019.....	19
6.3	Puntos de premios adicionales.....	20
7	Arbitraje y apelaciones.....	20
7.1	Confirmación de resultados.....	20
7.2	Procedimiento de apelación.....	21
7.3	Periodo de apelación	21
7.4	Apelaciones fuera de regla	21
7.5	Procedimiento de arbitraje	22
8	Declaraciones	23
8.1	Actualización de datos de competencia.....	23
8.2	Declaración de descalificación	23
8.3	Declaración de Copyright.....	24
8.4	Deslinde de responsabilidad.....	24
8.5	Instancia final de competencia	25
9	Apéndice. Bitácora de trabajo	26

1. Introducción

1.1 ¿Qué es Makeblock MakeX Robotics Competition?

Makeblock MakeX Robotics Competition (En adelante MakeX) es una plataforma que organiza eventos de robótica, con el objetivo de impulsar e inspirar a los jóvenes a crear, compartir y colaborar a través de eventos como Robotics Competition, STEAM Carnival, entre otros.

El comité del torneo internacional MakeX Robotics Competition está integrado por la empresa Shenzhen Hulu Maker Co., Ltd. en conjunto con Shenzhen Makeblock Co. Ltd.

El principal objetivo de MakeX es impulsar en los participantes el desarrollo de habilidades como creatividad, trabajo en equipo, diversión y colaboración. Se compromete a promover la innovación en las áreas de ciencia, tecnología y educación, organizando eventos de alta calidad en los que se guía a los jóvenes a aprender Ciencia (S), Tecnología (T), Ingeniería (E), Arte (A) y Matemáticas (M), y se les impulsa a aplicar sus conocimientos en la solución de problemas a través de desafiantes y emocionantes competencias.

1.2 Espíritu MakeX

Creatividad: Animamos a los participantes a elaborar trabajos únicos empleando tecnología de punta, que reflejen su talento y los desafíe a mejorar su desempeño. Incentivando su curiosidad e innovación.

Trabajo en equipo: Alentamos a los jóvenes a desarrollar su sentido de responsabilidad y emprendimiento, además de trabajar con sus compañeros en un esquema de ganar-ganar. Desarrollando un ambiente solidario y amistoso.

Diversión: Incentivamos a los chicos para que convivan en una competencia positiva y emocionalmente saludable. Que disfruten el proceso y crezcan.

Compartir: Motivamos a los chicos a abrir sus mentes como creadores y compartir su conocimiento, responsabilidad y diversión con sus compañeros de equipo y otros equipos.

El espíritu de MakeX es el pilar cultural del torneo. Buscamos sentar las bases para que los participantes, mentores y expertos en educación y tecnología intercambien ideas, estudien y crezcan.

Impulsando a los jóvenes para adquirir nuevas habilidades técnicas y sociales, al reconocer el trabajo de otros y las bondades del trabajo colaborativo; motivándolos a compartir experiencias y responsabilidad con los miembros de su comunidad. Ofreciéndoles experiencias trascendentales

y divertidas para su aprendizaje, en las que puedan valorar su trabajo para alcanzar sus objetivos y transformar el mundo.

1.3 Temporada 2019

Para la temporada 2019 habrá versiones regionales de MakeX en más de 30 países; se organizarán actividades de diversa índole relacionadas con el torneo que impulsen la educación STEAM en los niños y jóvenes.

Los equipos más aptos competirán en el Makeblock 2019 MakeX World Championship, que tendrá lugar en Guangzhou, China del 28 de noviembre al 1 de diciembre del presente año.

El tema de este año es “City Guardian”; desafía el pensamiento lógico, la estrategia de equipo y la capacidad de solucionar problemas de los participantes.

Como consecuencia del acelerado crecimiento económico y demográfico las empresas se han visto obligadas a incrementar de manera exponencial la producción y abaratar sus procesos, generando serios problemas de contaminación ambiental. La ciudad está envuelta, una vez más, en una crisis ambiental. ¡Encontremos una solución para contrarrestar la mancha urbana!

1.4 Comité Organizador Makeblock MakeX Robotics Competition México

CreativaKids (Creativa TCH S.A. de C.V.) es la empresa que organiza la versión mexicana de Makeblock MakeX Robotics Competition (En adelante MakeX México, el torneo, la competencia). A través de múltiples torneos regionales y el nacional en la Ciudad de México los equipos tendrán la oportunidad de demostrar sus habilidades para desarrollar programas y completar las misiones con su robot. Los equipos que sobresalgan en las diferentes competencias en México podrán representar al país en la gran final mundial en Guangzhou, China.

2. Requerimientos de participación

2.1 Participantes

Cada equipo deberá conformarse con 1 o 2 participantes. La temporada 2019 inicia el 1 de enero del 2019; esta fecha se considerará para calcular la edad de participación. La edad requerida para participar será de 6 a 16 años cumplidos, antes del inicio de temporada (Sus fechas de nacimiento deberán estar entre el 2 de enero del 2002 y el 31 de diciembre del 2013).

Los participantes deberán estar inscritos a la etapa escolar correspondiente al iniciar la temporada. (Los alumnos de un sistema educativo diferente deberán cumplir con la estipulación de la edad.)

2.2 Tutores

Cada equipo deberá contar con 1 o 2 mentores, quienes deberán ser mayores de edad.

2.3 Número de equipo

El número de equipo será el único elemento de identificación del equipo durante el torneo. Cada equipo obtendrá su número de manera automática al cumplir con los requisitos de registro.

2.4 Símbolos de identificación

El equipo tendrá un nombre, logo y slogan. Se invita a los equipos a utilizar uniformes, banderas, posters, insignias o cualquier otra forma de decoración para mostrar su cultura de equipo.

2.5 Roles de equipo

La participación en MakeX implica más que los minutos de competencia. Incitamos a los jóvenes a consolidar un equipo colaborativo. A cada miembro del equipo le corresponderá un rol diferente como operador, observador, ingeniero, coordinador, publicista o cualquier otro que se considere conveniente por el equipo. Al participar en MakeX los competidores desarrollarán competencias tales como comunicación, trabajo colaborativo y relaciones interpersonales.

3. Registro

3.1 Cuenta de registro

Los participantes y tutores deberán utilizar un correo electrónico para registrarse en el sitio oficial www.creativakids.com/makexstarter.php. Deberán proporcionar toda la información y documentos que acrediten su personalidad y el cumplimiento de los requisitos de los participantes.

Participante

Comprobante de estudios vigente (con cualquiera de los siguientes):

- a) Carta expedida por la institución educativa
- b) Copia electrónica de la credencial escolar vigente

Comprobante de edad (con cualquiera de los siguientes):

- a) Versión electrónica en PDF de CURP
- b) Versión electrónica en PDF de acta de nacimiento
- c) Copia electrónica de pasaporte vigente

Tutor

Comprobante de mayoría de edad (con cualquiera de los siguientes):

- a) Copia electrónica de IFE o INE
- b) Versión electrónica en PDF de CURP
- c) Versión electrónica en PDF de acta de nacimiento
- d) Copia electrónica de pasaporte vigente

3.2 Creación de equipo

Los tutores podrán crear sus equipos llenando el formato correspondiente en el link indicado en el numeral 3.1. Todos los equipos deberán señalar:

- Nombre del equipo
- Logo
- Eslogan
- Institución Educativa a la que representan¹
- Estado de origen

Una vez que el equipo se registre, estos elementos no podrán ser modificados.

¹ Si los miembros del equipo pertenecen a diferentes instituciones deberán elegir una para representarla.

3.3 Administración del equipo

La información de identificación del equipo no podrá ser modificada. Los nombres de los participantes sí podrán ser modificados hasta el día 20 de octubre del 2019, enviando un correo a share@creativakids.com.

3.4 Inscripción a la competencia

La inscripción a la competencia se completará una vez que la información del equipo esté cargada en el formulario indicado y la cuota de inscripción haya sido pagada.

Los equipos deberán registrarse a más tardar el domingo 20 de octubre del 2019.

4. Proceso previo a la competencia

4.1 Aviso previo a la competencia

Las misiones para resolver serán publicadas en la página oficial de MakeX México el lunes 21 de octubre del 2019.

4.2 Orden de participación

El orden de participación para cada ronda dependerá de la situación real que se presente en el momento. Los equipos deberán completar su registro presencial y asistir a la homologación de su robot en los tiempos estipulados para ello.

FALTAR AL REGISTRO PRESENCIAL O LA HOMOLOGACIÓN GENERAL DEL ROBOT, SIGNIFICARÁ LA ELIMINACIÓN AUTOMÁTICA DEL EQUIPO DE LA COMPETENCIA.

4.3 Registro presencial

El primer día del evento los equipos deberán realizar su registro presencial. Para ello uno de los tutores deberá presentarse en la mesa de registro con las identificaciones de todos los miembros del equipo.

El tutor deberá informar al resto del equipo acerca de las medidas de seguridad y las características del evento.

4.4 Envío de la bitácora de trabajo

La bitácora de trabajo deberá incluir el programa, las fotografías del equipo, del robot y del trabajo de creación del robot. Y será enviada de manera electrónica a share@creativakids.com a más tardar el miércoles 30 de octubre del 2019. El asunto del correo deberá ser:

“2019 MakeX Robotics Competition México - Número del equipo - Categoría de competencia”

Los participantes deberán presentar una hoja técnica acerca de su trabajo como parte del proceso de homologación.

La guía para escribir la bitácora de trabajo se encuentra en el apéndice de este documento.

4.5 Homologación de los robots

El robot podrá participar en partidos de prueba o en la competencia únicamente tras haber pasado la homologación.

Los jueces serán minuciosos en la revisión de los elementos de seguridad y las características del robot. El equipo puede basarse en la “Lista de revisión” para asegurarse que su robot cumple con los requisitos para participar.

En caso de que no pase la revisión, el equipo deberá hacer las modificaciones pertinentes a su robot para participar.

Como parte del proceso de homologación se revisará también el equipo de cómputo del equipo, el cable de corriente eléctrica del mismo, el control bluetooth y las herramientas que se señalan en el manual técnico.

4.6 Pruebas

Cada equipo contará con un espacio designado en la zona de PITS. Los equipos pueden decorar sus robots como deseen para obtener el premio de Cultura de equipo.

Adicionalmente pueden modificar a su robot en las áreas de PITS. Por lo que el área deberá permanecer limpia y despejada.

QUEDA ESTRICTAMENTE PROHIBIDO INTRODUCIR ALIMENTOS Y BEBIDAS AL ÁREA DE PITS.

4.7 Reunión pre-competencia

Antes de comenzar la competencia se llamará a participantes y tutores; para comentar dudas puntuales acerca del reglamento y aclarar detalles que puedan tener múltiples interpretaciones.

4.8 Anuncio del horario de competencia

El comité organizador anunciará el orden de participación oficial 2 horas antes del inicio formal del torneo.

4.9 Partido de práctica

Los equipos podrán participar en sesiones de práctica previas a la competencia. Para participar deberán seguir las instrucciones en las arenas y esperar su turno. Es indispensable que realicen el proceso de registro y homologación antes de pasar a hacer prácticas.

4.10 Rondas de clasificación

Cada equipo deberá participar en 4 rondas de clasificación, en cada uno le será asignada aleatoriamente una alianza. Serán colocados en una tabla de posiciones de acuerdo con la sumatoria de los puntos obtenidos en las cuatro rondas.

En caso de empate en este criterio, se considerará la sumatoria de los puntos obtenidos al realizar las actividades individuales de las cuatro rondas. Si existe también empate en este criterio, se considerará la sumatoria del tiempo de las cuatro rondas, quedando en un lugar superior el que obtenga menos tiempo.

El empate en todos los criterios señalados anteriormente, propiciará una partida adicional, considerando únicamente las actividades independientes. El ganador será el equipo con más puntos, si los puntos independientes son los mismos, se continuará con la partida.

4.11 Selección de alianza

Los equipos que avancen a la final deberán seleccionar a sus alianzas de acuerdo con la tabla de posiciones. Los equipos que se encuentren en la mitad superior de la tabla podrán rechazar la selección, los equipos que se posicionen en la mitad inferior de la tabla no podrán rechazar una selección.

Las alianzas se conservarán durante las rondas de campeonato. Tras haber seleccionado a sus alianzas, los equipos deberán organizarse y ponerse de acuerdo para determinar su estrategia de participación.

Los equipos que no se presenten al inicio de la selección de alianza estarán cediendo automáticamente su derecho a seleccionar o rechazar una alianza. Si al terminar la selección de alianza algún equipo no se ha presentado, está renunciando a su participación en la ronda de Campeonato.

En el caso de que un equipo que ha clasificado renuncie al lugar que había obtenido, se permitirá la participación del siguiente equipo en la tabla de posición de las rondas de clasificación.

Equipos clasificados:

Número de equipos participantes	Número de equipos clasificados
Más de 101	64
De 51 a 100	32
De 32 a 50	16
De 13 a 31	8

4.12 Rondas de campeonato

Las alianzas participarán en 3 partidas de campeonato. Cada alianza definirá qué equipo es azul y cuál rojo. La alianza ganadora de las rondas de campeonato será aquella que obtenga la más alta calificación de la sumatoria de las tres rondas.

En caso de empate en este criterio, se considerarán la sumatoria de los puntos obtenidos al realizar las actividades individuales de las tres rondas. Si también existe empate en este criterio, se considerará la sumatoria del tiempo de las tres rondas, quedando en un rango superior el que obtenga menos tiempo.

El empate en todos los criterios señalados anteriormente, propiciará una partida adicional, considerando únicamente las actividades independientes. La alianza ganadora será aquella con más puntos.

Adicionalmente el equipo ganador de la alianza será el que obtenga más puntos en las actividades individuales, considerando los mismos criterios de desempate que se han planteado en caso de presentarse la situación.

5. Premios

5.1 Primer, segundo y tercer lugar

La competencia incluye las rondas de clasificación y las rondas de campeonato. El primer, segundo y tercer lugar serán definidos por los resultados de la competencia.

Todos los premios serán otorgados de acuerdo con los criterios objetivos que se señalan de manera expresa en las presentes bases. Los premios serán entregados de manera física a los equipos ganadores el domingo 10 de noviembre del 2019 al término de la competencia. La ceremonia de entrega de premios se llevará a cabo en Centro Escolar Cedros después de la ceremonia de clausura.

Los premios son intransferibles. Únicamente se entregarán a los miembros del equipo presentes. En caso de que alguno de los equipos ganadores no pueda recibir su premio éste se les entregará posteriormente en una fecha y lugar determinados por mutuo acuerdo de CreativaKids y el equipo ganador.

Dentro de las alianzas ganadoras se denominará, en lo subsecuente como A al equipo de la alianza con mayor puntuación individual, y como B al equipo con menor puntuación individual.

a) Ganador

En cada categoría (Primaria y Secundaria) se reconocerá a la alianza que obtenga, en conjunto, la mayor puntuación de acuerdo con la Ronda de Campeonato.

Los ganadores del Primer Lugar del Makeblock 2019 Make X Robotics Competition México serán los dos equipos que integren la alianza, de cada categoría, con mayor puntaje al final de la competencia.

Todos los miembros de la alianza ganadora por categoría (participantes y mentores de los dos equipos) tendrán la posibilidad de representar a México en Guangzhou, China en la final internacional de MakeX 2019 que se llevará a cabo del 28 de noviembre al 1 de diciembre del 2019.

El equipo que obtenga el 1º lugar A recibirá:

1. Un trofeo de primer lugar del Makeblock 2019 Make X Robotics Competition México.
2. Medallas de primer lugar.
3. Un certificado por sobresalir en la competencia y obtener el primer lugar.
4. La acreditación para participar en la final internacional del Makeblock 2019 MakeX Robotics Competition, en Guangzhou, China.
5. Los viáticos en China, (Hospedaje, alimentación y transporte local hotel-competencia, durante el torneo para miembros del equipo registrados) patrocinados por Makeblock.
6. \$ 20,000.00 MN para transporte aéreo patrocinado por Creativakids (previa comprobación).
7. Dos Accesos a Talent Land 2020 patrocinados por Talent Network.
8. Dos drones Airblock marca Makeblock patrocinados por Creativakids.
9. Una herramienta rotativa marca Dremel, modelo 4300 patrocinada por Dremel.
10. Un kit 160 Accesorios marca Dremel patrocinada por Dremel.

El equipo que obtenga el 1º lugar B recibirá:

1. Un trofeo de primer lugar del Makeblock 2019 Make X Robotics Competition México.
2. Medallas de primer lugar.
3. Un certificado por sobresalir en la competencia y obtener el primer lugar.
4. La acreditación para participar en la final internacional del Makeblock 2019 MakeX Robotics Competition, en Guangzhou, China.
5. Los viáticos en China, (Hospedaje, alimentación y transporte local hotel-competencia, durante el torneo para miembros del equipo registrados) patrocinados por Makeblock.
6. Dos Accesos a Talent Land 2020 patrocinados por Talent Network.
7. Dos Airblocks marca Makeblock patrocinados por Creativakids.
8. Una herramienta Stylo+ marca Dremel, patrocinada por Dremel.
9. Un kit de tallado y grabado marca Dremel, patrocinada por Dremel.

Ni CreativaKids ni ninguno de los patrocinadores se harán responsables de que los ganadores de los premios cuenten con las condiciones necesarias para realizar el viaje a China, tales como la obtención de la visa correspondiente y otros gastos ajenos a los incluidos en el premio.

Los equipos ganadores de los \$20,000.00 M/N para gastos de transportación a la final en Guangzhou, China, por categoría, tendrán hasta el martes 12 de noviembre del 2019 a las 12:00 horas para notificar por escrito a Creativakids que cuenta con las condiciones para realizar el viaje para participar en la final Internacional de MakeX 2019.

En caso de que no se notifique o que la respuesta sea negativa, el dinero, la acreditación y los viáticos pasará al equipo de su alianza comprendidos en los numerales 4, 5 y 6. En caso de que la alianza tampoco pueda hacer el viaje, el dinero pasará al segundo lugar, tomando primero al equipo con mayor puntuación individual de la alianza y así sucesivamente.

b) Segundo lugar

Se reconocerán como subcampeones de cada categoría a los dos equipos que integren la alianza que haya obtenido la segunda mayor puntuación durante la competencia.

Los equipos que obtengan el 2º lugar A y B recibirán:

1. Un trofeo de segundo lugar del Makeblock 2019 Make X Robotics Competition México.
2. Medallas de segundo lugar.
3. Un certificado por sobresalir en la competencia y obtener el Segundo Lugar.
4. La acreditación para participar en la final internacional del Makeblock 2019 MakeX Robotics Competition, en Guangzhou, China.
5. Dos Accesos a Talent Land 2020 patrocinados por Talent Network
6. Dos 3D Maker Kit marca Creativakids, patrocinados por Creativakids.

c) Tercer lugar

Se reconocerán como ganadores del Tercer lugar a los dos equipos que integren la alianza que haya obtenido la tercera mayor puntuación durante la Ronda de Campeonato, de cada categoría.

Los equipos que obtenga el 3º lugar A y B recibirá:

1. Un trofeo de tercer lugar del Makeblock 2019 Make X Robotics Competition México.
2. Medallas de tercer lugar.
3. Un certificado por sobresalir en la competencia y obtener el Tercer Lugar.
4. Dos Accesos a Talent Land 2020 patrocinados por Talent Network.
5. Dos Plumas 3D marca Creativakids, patrocinadas por Creativakids.

5.2 Premio enfocado a la tecnología

Mejor diseño

El premio al mejor diseño se dará al equipo cuyo robot sea, de acuerdo con lo que señalen los jueces, el más creativo, innovador y artístico. El comité organizador invita a los equipos a sobrepasar las barreras plasmando su diseño único y estructura en el robot, creando la fusión perfecta entre estética y tecnología con sus manos.

Criterios de evaluación:

- a) Diseño artístico y decoración del robot.
- b) La apariencia del robot es innovadora, práctica y lo distingue de otros robots.
- c) La bitácora de trabajo incluye detalles de la apariencia del robot.

Se reconocerán un equipo de primaria y un equipo de secundaria que sobresalgan en la estructuración y el funcionamiento del robot para la resolución de los retos.

El equipo cuyo diseño sobresalga recibirá:

1. Un trofeo de mejor diseño en Makeblock 2019 Make X Robotics Competition México.
2. Un certificado por sobresalir como mejor diseño.
3. Dos Accesos a Talent Land 2020 patrocinados por Talent Network.
4. Dos tarjetas Halocode Standard Kit marca Makeblock, patrocinado por Creativakids.

Mejor bitácora de trabajo

La bitácora de trabajo permite llevar un registro fiel del trabajo del equipo. Cada modificación que se le realiza al robot debe encontrarse en ella, desde el prototipo de diseño hasta la versión final. Este premio se entregará al equipo que tenga una bitácora de trabajo que cumpla con dichas especificaciones.

Criterios de evaluación:

- a) El contenido de la bitácora está organizado en secciones, es detallado y congruente con el trabajo que han realizado y contundente con la información que comparte en las partes centrales.
- b) La bitácora está bien hecha, cuenta con contenidos creativos y un diseño atractivo.

Se reconocerán un equipo de primaria y un equipo de secundaria que sobresalgan en relación con la estructura de su bitácora para externar el proceso a través del cual se prepararon para el torneo.

El equipo cuya bitácora sobre salga recibirá:

1. Un trofeo de mejor bitácora en Makeblock 2019 Make X Robotics Competition México.
2. Un certificado por sobresalir como mejor bitácora de trabajo.
3. Dos Accesos a Talent Land 2020 patrocinados por Talent Network
4. Dos tarjetas Halocode Standard Kit marca Makeblock, patrocinado por Creativakids.

Mejor trabajo colaborativo de alianza

MakeX es una competencia a la que le interesa, además de las habilidades técnicas, la táctica y el trabajo colaborativo. Este premio se da al equipo que se desempeñe con éxito en estos aspectos.

Criterios de evaluación:

- a) Las estrategias del equipo son novedosas y únicas, utiliza movimientos sorprendentes.
- b) El equipo conoce las características técnicas de su alianza y utiliza estrategias para cooperar con ella.
- c) La bitácora deberá incluir detalles acerca de las estrategias de colaboración.

Se reconocerá una alianza de primaria o secundaria que sobresalga por su excelente trabajo en equipo.

La alianza cuya dinámica de trabajo en equipo sobre salga recibirá:

1. Un trofeo de mejor alianza en Makeblock 2019 Make X Robotics Competition México.
2. Un certificado por sobresalir como mejor alianza.
3. Cuatro Accesos a Talent Land 2020 patrocinados por Talent Network.
4. Maletas deportivas patrocinadas por Dremel.

5.3 Premio enfocado a la cultura de equipo

Mejor cultura de equipo

MakeX impulsa el desarrollo de una cultura de equipo única. Los equipos pueden exponer su cultura de equipo de muchas maneras, como diseñando carteles, banderas o insignias. También pueden diseñar regalos representativos para intercambiar con otros equipos.

Criterios de evaluación:

- a) El equipo que activamente presenta su cultura de equipo en la zona de pits, y se comunica abiertamente con sus compañeros de otros equipos.
- b) El equipo que muestre más estilo a través de diversos recursos y gane el reconocimiento por parte de otros equipos y el staff.

El equipo cuya porra y cultura de equipo sobresalga recibirá:

1. Un trofeo de mejor cultura de equipo en Makeblock 2019 Make X Robotics Competition México.
2. Un certificado por sobresalir como mejor cultura de equipo.
3. Cuatro Accesos a TalentLand 2020 patrocinados por Talent Network.
4. 1 impresora 3D40 Dremel patrocinada por Dremel, destinada a la institución educativa formal² que el equipo haya registrado o a la que pertenezca la mayoría de los miembros del equipo, patrocinada por Dremel.

5.4 Reconocimiento a la Revelación 2019

El reconocimiento se otorgará a los equipos de nuevo ingreso (que no hayan participado en MakeX 2018) que lleguen a las rondas de campeonato.

5.5 Reconocimiento al Embajador MakeX 2019

Las actitudes centrales que el MakeX busca promover son creatividad, trabajo colaborativo, diversión y compartir. MakeX motiva a los jóvenes a aprender, comunicarse y compartir con sus compañeros; sean estos del mismo equipo, de la alianza u oponentes. Se espera que todos los participantes puedan aprender, hacer amigos y disfrutar en compañía de los otros equipos. El reconocimiento se otorga a los individuos que promuevan esta actitud durante el MakeX México Robotics Competition 2019.

Criterios de evaluación:

- a) Los individuos que participen activamente en Makeblock MakeX Robotics Competition durante la temporada 2019.
- b) Los participantes que promuevan el torneo a través de redes sociales, en sus comunidades, foros y otras plataformas. Difundiendo el espíritu de MakeX: Creatividad, Trabajo colaborativo, Diversión y Compartir.

² La institución debe seguir un programa de estudios formal alineado al Sistema Educativo Mexicano a través de la SEP o la UNAM.

6. Temporada 2019

En la temporada 2019 habrá torneos regionales, nacionales y la final mundial de MakeX en China. Los equipos que obtengan los puntos suficientes clasificarán para su participación en China.

6.1 Puntos de competencia

De acuerdo con el número de equipos participantes, las competencias regionales y nacionales se dividirán en 5 tipos: A, B, C, D y E. Los puntos que obtiene cada equipo pueden ir de los 30 a los 210 puntos de acuerdo con la tabla de resultados que se presenta a continuación.

Los equipos 1 y 2 pertenecen a la alianza ganadora, los equipos 3 y 4 la alianza que ha quedado en 2° lugar y los equipos 5 y 6 a la alianza que quedó en 3° lugar.

El orden de los equipos ganadores irá de acuerdo con los resultados de las rondas de campeonato, para el resto de los equipos se considerarán los puntos obtenidos durante las rondas de clasificación. Los puntos irán de acuerdo con la siguiente tabla:

Puntos anuales	210	180	150	140	130	120	110
A (13-31)	/	/	/	/	1-2	/	/
B (32-50)	/	/	/	1-2	3-4	/	/
C (51-100)	/	/	1-2	3-4	5-6	/	/
D (101-200)	/	1-2	3-4	5-6	7-8	/	9-16
E (200+)	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-16	/

Puntos anuales	100	80	70	50	40	30
A (13-31)	3-4	5-6	/	7-16	/	17-31
B (32-50)	5-6	/	7-16	17-25	/	26-50
C (51-100)	7-16	/	17-32	/	33-50	51-100
D (101-200)	/	17-32	33-64	65-100	/	101-200
E (200+)	17-32	33-64	65-100	/	/	101-200+

6.2 Mundial MakeX 2019

Durante las rondas de clasificación de la final mundial de MakeX 2019 en China, los equipos serán organizados en grupos de acuerdo con los puntos anuales que han obtenido. Cada alianza será asignada de manera aleatoria, pero siempre considerando el grupo al que pertenece. Dentro de los grupos no se hará distinción alguna, es decir, todos los equipos serán mezclados entre ellos.

Ejemplo de 27 equipos:

Grupos	A	B	C	D
Clasificación de acuerdo con los puntos anuales de los equipos	1	2	3	4
	8	7	6	5
	12	11	10	9
	16	15	14	13
	20	19	18	17
	24	23	22	21
	...	27	26	25

Los equipos que pasan a la final se determinan de acuerdo con la cantidad de equipos participantes:

Número de equipos	Número de equipos clasificados
Más de 101	64
De 51 a 100	32
De 26 a 50	16

6.3 Puntos de premios adicionales

Los equipos que ganen premios adicionales pueden obtener puntos adicionales. Un equipo puede acumular puntos de dos o más premios adicionales.

Al ganar un premio de Tecnología pueden obtener 20 puntos.

Por ganar un premio de Cultura pueden obtener 10 puntos.

7 Arbitraje y apelaciones

7.1 Confirmación de resultados

E1. Confirmación de resultado: Al terminar cada partido los capitanes de ambos equipos deberán acercarse con los jueces de línea para firmar de conformidad con las puntuaciones. Ninguno de los equipos podrá presentar objeción alguna sobre los resultados del partido después de haber firmado.

E2. En caso de controversia: Si el capitán de alguno de los equipos no acepta el resultado señalado por el juez, deberá señalarlo y abstenerse de firmar el documento. Deberá escribir en el espacio correspondiente por qué está en desacuerdo y firmar su declaración.

7.2 Procedimiento de apelación

E3. Requerimientos para apelar: Todas las apelaciones deberán ser presentadas en el “Periodo válido de apelación” de acuerdo con el proceso señalado, siempre manteniendo una actitud civilizada.

E4. Proceso de apelación: El capitán del equipo debe llenar el formato de apelación, inmediatamente después de la ronda. Posteriormente, colaborar con los jueces centrales para que analicen la situación. Ambas partes necesitarán estar presentes durante la revisión. Sólo se presentarán los capitanes o participantes de los equipos involucrados.

Los jueces pueden solicitar hablar únicamente con los participantes, sin la presencia de tutores, padres, amigos o compañeros. El participante deberá expresar los hechos de manera clara y objetiva, sin dejarse dominar por sus emociones.

7.3 Periodo de apelación

E5. Periodo de apelación: La apelación registrada en el Kardex de calificación tendrá un periodo de 30 minutos para ser presentada, en caso de que no se entregue a los jueces en ese periodo perderán el derecho de apelar y se considerará como aceptada la calificación.

E6. Presencia obligatoria: Los participantes de los equipos deberán presentarse en el lugar y momento indicados para conocer la resolución de los jueces.

E7. Respuesta de apelación: Los jueces centrales resolverán sobre la apelación y darán a conocer la respuesta a los participantes antes del inicio de la siguiente ronda. LA RESPUESTA SERÁ INAPELABLE Y DEFINITIVA.

7.4 Apelaciones fuera de regla

E8. Cualquier apelación que sea presentada fuera del periodo de apelación será inadmisibile.

E9. Si el equipo que presentó la apelación no asiste en tiempo o se retira sin razón durante el proceso de apelación ésta se invalidará. Si el otro equipo involucrado no se presenta en tiempo los jueces tomarán la determinación pertinente, sin consultarlos.

R1. Presencia de más personas: La participación de cualquier persona ajena a los participantes durante el proceso de apelación: padres, tutores o amigos, ameritará una advertencia.

En caso de continuar interviniendo se ocasionará la descalificación del equipo.

R2. Confusión en la apelación: Si el participante no es suficientemente claro al expresar la apelación, debido a su conducta o emoción, el juez dará una advertencia al equipo.

En caso de continuar con esta conducta se ocasionará la descalificación del equipo.

R3. Actitud anticompetitiva: Ninguno de los equipos involucrados deberá tener actitudes ofensivas ni expresarse con malas palabras.

En caso de múltiples advertencias ante esta actitud, se descalificará al equipo.

R4. Apelación por parte de otras personas: Los únicos que pueden presentar una apelación son los participantes de los equipos involucrados, las apelaciones por parte de un tercero no se aceptarán ni serán válidas.

7.5 Procedimiento de arbitraje

E10. Proceso de arbitraje: El comité de arbitraje consta de tres jueces centrales, jueces de pista y jueces de línea. Ellos velan por la objetividad, justicia y validez de la competencia.

Serán los responsables de calificar todos los partidos. Y de recibir, aceptar y dar seguimiento a las apelaciones.

E11. Los resultados: En caso de apelación, los jueces pueden decidir entre mantener el resultado original o repetir el partido. En caso de repetir el partido, los equipos no podrán apelar nuevamente.

E12. Señalamientos adicionales: Una vez que los jueces han emitido una resolución a la apelación, ninguno de los equipos podrá volver a apelar.

E13: Aplicación de los resultados: Si los jueces señalan que se repite el partido, los dos equipos involucrados deberán participar en el tiempo y lugar determinados. Si alguno de los equipos no se presenta 5 minutos después del tiempo estipulado, se le descalificará de la ronda.

8 Declaraciones

8.1 Actualización de datos de competencia

Los documentos oficiales serán siempre expedidos por el comité organizador incluyendo, pero no limitando a la Guía de Competencia, las reglas del presente documento y los videos con las reglas.

Los participantes deberán estar atentos a modificaciones antes de la competencia, cualquier problema causado por el desconocimiento de las reglas es responsabilidad de los participantes.

Todos los documentos oficiales pueden consultarse en: www.creativakids.com/makex.php

Manual de competencia

Es un documento en el que se describen de manera puntual las características de la competencia Makeblock 2019 MakeX Robotics Competition México. Considerando los roles, las misiones a resolver y las particularidades de cada una de ellas y los elementos relacionados con el robot de competencia.

El comité se reserva el derecho de revisar y modificar el Manual de competencia en cualquier momento durante la temporada. Los tutores y participantes podrán acceder a la última versión de las reglas a través de la página oficial.

Preguntas y Respuestas

Todos los competidores, tutores y cualquier persona interesada en la robótica pueden presentar preguntas o compartir experiencias a través de redes sociales. Todos los comentarios deberán ser respetuosos y estar relacionados con la competencia. Cualquier comentario que no cumpla con estos criterios será borrado.

8.2 Declaración de descalificación

El comité organizador puede descalificar a cualquier participante por cualquier razón que atente contra la competencia. Incluyendo sin limitar, incumplir con los requerimientos de seguridad o técnicos, o atentar contra el espíritu o validez de la competencia.

8.3 Declaración de Copyright

Todos los derechos de este documento pertenecen a Shenzhen Hulu Maker Co. Ltd. por lo que no pueden ser modificados sin la autorización expresa de esta compañía.

8.4 Deslinde de responsabilidad

Todos los participantes de Makeblock 2019 MakeX Robotics Competition deben entender que nuestra prioridad es la seguridad, permitiendo tener un desarrollo adecuado de las diferentes versiones de MakeX.

Los participantes deben considerar las medidas de seguridad pertinentes durante el proceso de diseño y construcción de los robots, todas las partes del robot deberán ser producidas considerando esto.

Todas las partes del robot deben utilizarse de manera segura y considerando las leyes del país y reglas del recinto en el que se lleve a cabo el torneo.

La violación de alguna regla en la construcción del robot será responsabilidad de los participantes y tutores.

Los kits de competencia y partes mecánicas o electrónicas que provee Shenzhen Makeblock Co., Ltd, deberán ser utilizadas de acuerdo con sus instrucciones. El comité de MakeX no será responsable de ningún daño o pérdida causada por el uso inapropiado de las piezas.

Cada concursante es responsable de llevar a cabo medidas totalmente seguras en la producción de robots. Las piezas de los robots y/o herramientas utilizadas deberán comprarse con los fabricantes autorizados

El cuidado de los participantes y de sus pertenencias (incluyendo sus materiales de competencia como son robots, computadoras, piezas mecánicas, sensores, cables, etc.) en NINGÚN momento queda a cargo de CreativaKids en su carácter de Comité Organizador del Torneo Mexicano, Miembros del Jurado, staff del evento, voluntarios y/o staff del recinto sede del evento. Es indispensable que en todo momento los menores sean supervisados por sus padres, tutores, mentores y/o asesores, así como que estos se mantengan atentos al comportamiento de los participantes para mantenerlos seguros.

8.5 Instancia final de competencia

El idioma oficial de MakeX es Chino. Las traducciones de reglas, manuales de competencia o algún otro documento, en cualquier idioma son elaboradas para facilitar la información a los participantes que no leen Chino.

El comité de Makeblock MakeX Robotics Competition se reserva el derecho a interpretar la guía y reglas de acuerdo con lo expresado en el documento en el idioma original.

9 Apéndice. Bitácora de trabajo

Bitácora de trabajo

Instrucciones:

1. ¿Por qué hacer una Bitácora?

Permite dar seguimiento al proceso de aprendizaje. La estructuración de este documento debe darse a lo largo de todo el proceso de preparación para la competencia.

2. ¿Cómo presentar el documento?

El equipo puede presentar la bitácora con documentos en línea o a mano. De cualquier manera, deberá contar con un entregable el día del torneo. Ambas versiones serán:

A) Versión electrónica: El equipo deberá enviar la bitácora de trabajo a share@creativakids.com, el video, el código de programación y las fotografías a más tardar el domingo 27 de octubre del 2019. El asunto deberá ser “2019 MakeX Competition México - Número del equipo - Categoría de competencia”

B) Versión impresa: El equipo deberá entregar un resumen de su bitácora de trabajo a los jueces.

3. La bitácora de trabajo se considerará para otorgar todos los premios técnicos. Refiérase al apartado de Premios para consultar los criterios.

VERSIÓN ELECTRÓNICA

Documento en formato .doc o .pdf de máximo 30 cuartillas en las que se incluya toda la información relacionada con la preparación para la competencia, fotografías, programas, referencias a videos o cualquier otro recurso por compartir.

REQUERIMIENTOS DE PORTADA

En la portada deberá aparecer:

Nombre del equipo

Número del equipo

Categoría

REQUERIMIENTOS DE CONTENIDO

1. Índice
2. Registro del proceso
Cada modificación que se le realice al diseño o al robot debe ser registrada. Pueden utilizarse fotografías, dibujos, diagramas o cualquier otro.
 - I. Evolución del robot
 - II. Diseño final y borradores
 - III. Descripción técnica
 - IV. Elaboración del robot
 - V. Problemas que se hayan encontrado
3. Resumen del proyecto
 - I. Estructura y funcionamiento del proyecto
 - II. Innovaciones técnicas en el proyecto
 - III. Estrategias de competencia, para anotar y defender
4. Introducción al equipo
 - I. Breve biografía de cada miembro del equipo y su rol como parte del equipo
 - II. Cultura de equipo (logo, bandera, eslogan, poster, diseño de las playeras, etc.)
 - III. Narración de las mejores prácticas
5. Otras cosas que compartir (opcional)
 - I. Logros técnicos durante el proceso de preparación
 - II. Crecimiento personal durante la competencia
 - III. Sugerencias para la competencia

VERSIÓN IMPRESA

Documento impreso en hojas tamaño carta, empleando un máximo 3 cuartillas. En las cuales muestren la información representante del equipo y del robot con el que participarán en la competencia.

El resumen impreso debe incluir:

- a) Información del equipo: nombres de los miembros del equipo, nombre del equipo, nombre de la Institución Educativa que representan, número de equipo, slogan, logo.
- b) Fotografía del robot
- c) Fotografía del equipo completo
- d) Párrafo con descripción acerca del diseño final del robot.
Explicación de los motivos por los que se seleccionó este diseño.
- e) Párrafo con descripción acerca del funcionamiento final del robot.
Explicación de los elementos que impulsan este funcionamiento.

El comité organizador se reserva el derecho a la cancelación total o parcial y/o cualquier cambio dentro del horario sin previo aviso, por causas justificadas.

Las presentes reglas están sujetas a cambios sin previo aviso, se considerará siempre la última versión publicada de éstas para la operación del torneo.

VERSIÓN al 23 de octubre del 2019

ESTE DOCUMENTO ESTÁ SUJETO A CAMBIOS SIN PREVIO AVISO.

Makeblock MakeX Robotics Competition - City Lights

Comité Makeblock MakeX Robotics Competition México

E-mail: makex@creativakids.com

Official website: www.makex.cc

Sitio web local: <http://www.creativakids.com/makex.php>

Official forum: bbs.makex.cc

Facebook: @MakeX

Facebook: @CreativaKidsMx

YouTube: @MakeX Robotics Competition

YouTube: @CreativaKids

Acepto haber leído y comprendido en su totalidad el reglamento para participar en el torneo de robótica Makeblock 2019 MakeX Robotics Competition México; entiendo las consecuencias de violar las reglas del torneo y me comprometo a hacer que los participantes, del equipo que represento, respeten su aplicación en todo momento.

Nombre y número de Equipo

Nombre y firma de asesor

Nombre y firma de asesor

Nombre del participante

Nombre y firma de
padre/madre/tutor

Nombre y firma de
padre/madre/tutor