

Reto Baby Exploradores

Objetivo

Programar un robot por medio de botones para recorrer una pista desde un punto inicial a un punto final, pasando de forma ordenada por las letras que completan la sigla SIR (Semana de la Innovación y la Robótica), con el fin de llegar a la meta y completar el reto.

¿Quiénes participan?

Participan niños y niñas 4, 5 y 6 años de manera individual en compañía de un coach o entrenador

Requerimientos:

Un robot autónomo programable por botones, única plataforma permitida **CODE AND GO**.

Especificaciones del Reto

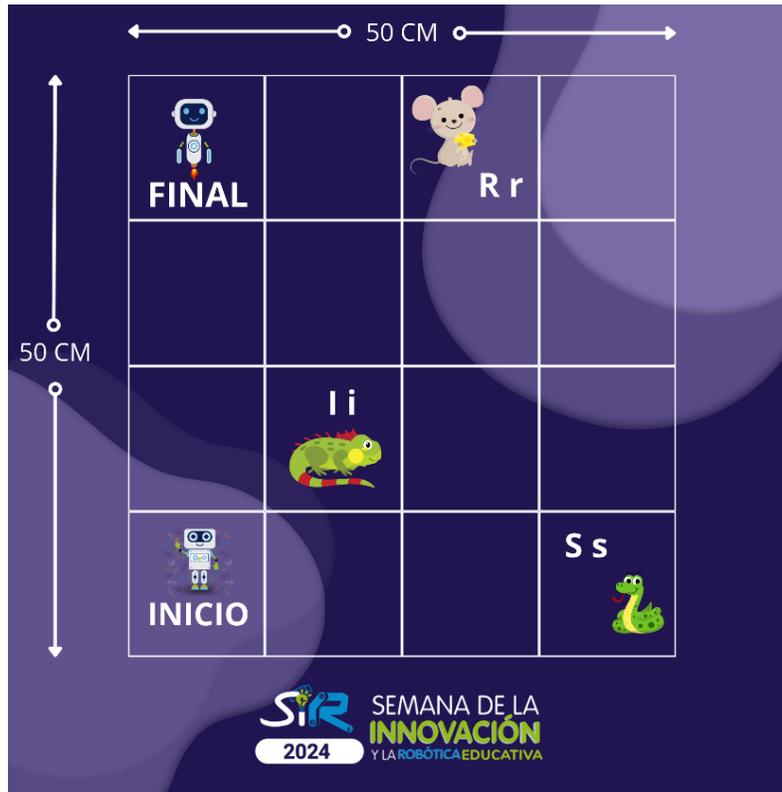
Los niños y niñas participantes deben hacer un recorrido desde un punto inicial hacia un punto final, construyendo en el recorrido la sigla de la Semana de la Innovación y la Robótica (SIR), pasando de manera ordenada por las letras que están ubicadas en diferentes puntos de la pista, teniendo como recorrido:

1. Salir del INICIO y buscar el camino a la letra S
2. Salir de la letra S y buscar el camino hacia la letra I
3. Salir de la letra I y buscar el camino a la letra R
4. Salir de la letra R y buscar el camino al FINAL

IMPORTANTE: Con la llegada al FINAL, culmina el reto.

Pista Baby Exploradores

El área de competencia es una lona laminada de 55 cm de ancho x 55 cm de largo, la cual forma una cuadrícula de 4x4, en dónde cada cuadro tiene una medida de 12.5 cm x 12.5 cm. A continuación, se muestra una imagen de referencia:



Reglas Generales del Reto

1. La prioridad n°1 es la DIVERSIÓN y el APRENDIZAJE
2. Solo los niños y niñas, participantes inscritos en el reto pueden operar y manipular el robot durante la competencia. Recuerde: "Los jugadores juegan, los entrenadores entrenan y los padres animan"
3. Para dar inicio a la competencia se hará validación de identidad de los participantes, esto con el fin de verificar el rango etario permitido para cada reto.
4. Las pistas tendrán de dimensiones 55 cm de ancho x 55 cm de largo, con una cuadrícula de 4x4, en donde cada cuadrado será de 12.5 cm x 12.5 cm. Además, es importante recordar que algunas de estos cuadrados tendrán las letras de la sigla SIR.
5. No se admite programación por código, la única plataforma seleccionada para participar en el reto es CODE AND GO.
6. No se permite el uso de ningún tipo de comunicación inalámbrica, ni de ningún tipo de sensor.
7. El peso del robot no está limitado.

8. Si el robot es tocado dentro del recorrido que se está ejecutando, los participantes tendrán que volver al INICIO, sin implicar esto que el tiempo se reinicia.
9. Cada niño o niña tendrá cuatro (4) minutos por intento para completar el reto, teniendo en total 3 intentos durante la jornada para sumar la mayor cantidad de puntos que le permita pasar a las eliminatorias. **IMPORTANTE:** Los intentos no podrán ser consecutivos, deberán hacer nuevamente la fila y esperar el turno para realizar el intento. Además, solamente los niños podrán hacer fila, los padres o entrenador en ningún momento podrán hacer fila por los niños y niñas.
10. Todos los niños y niñas tendrán que realizar sus intentos antes del receso, con el fin de elegir los ocho (8) mejores puntajes, quienes pasarán a la siguiente etapa.
11. Los participantes deberán completar un recorrido desde el punto de INICIO al punto FINAL, pasando en forma ordenada por las letras que están ubicadas en algunos cuadros de la pista, formando la sigla SIR, en el siguiente orden: S – I – R.
12. Cada equipo tendrá al iniciar el reto 50 puntos e irá sumando o restando puntos de la siguiente manera:
 - Atravesar la letra en forma ordenada: +25 puntos
 - Atravesar la letra en el orden incorrecto: -20 punto
13. Si los participantes no alcanzan a completar el recorrido hasta el punto FINAL, se sumarán los puntos conseguidos en el trayecto completado.
14. Si el participante completa el recorrido satisfactoriamente antes de los cuatro (4) minutos reglamentarios, se le sumará un punto por cada segundo sobrante.
15. El participante no podrá llevar las instrucciones para programar el robot en ningún medio escrito, ya sea análogo o digital; así mismo, no podrán recibir indicaciones verbalmente en el momento de la competencia.
16. Las decisiones del juez son inapelables.
17. En caso de descalificación o no presentación al evento por parte niño o niña, no habrá reembolso o reconocimiento de ningún tipo.
18. Las situaciones no previstas dentro de este reglamento quedan a criterio de los jueces y/o organizadores, quienes tendrán la última palabra de forma inapelable.
19. Llevar a cabo el registro y hacer el pago correspondiente, implica la lectura, entendimiento y aceptación de este reglamento en su totalidad.

Tabla de puntuación

Tarea	Puntos
Iniciar en el punto de partida (a todos los equipos se les otorgan)	50
Ir del inicio a la letra S	25
Ir de la letra S a la letra I	25
Ir de la letra I a la letra R	25
Ir de la letra R al punto final	25
TOTAL	150
+1 punto de bonificación por cada segundo, antes de cumplirse los 4 minutos estipulados para el reto.	

Penalización

Atravesar una letra en el orden incorrecto **restará 20 puntos**. Por ejemplo: pasar de la letra I a la S.

Modalidad de competencia

Puntos clasificatorios

Para la competencia de baby exploradores se tendrán abiertos 10 cupos, en donde los participantes tendrán la posibilidad de realizar 3 intentos, con el fin de sumar puntos clasificatorios y poder avanzar a la fase de grupos, en la cual se contará con 8 equipos. De tal manera, al finalizar la ronda clasificatoria se sumarán los puntos de los tres (3) intentos de cada equipo para determinar cuáles son los 8 puntajes que pasan a la siguiente ronda, haciendo una lista desde el puntaje más alto hasta el más bajo. En consecuencia, se enfrentarán por llaves, las cuales serán de eliminación directa, conformadas de acuerdo a los puntajes alcanzados en esta fase.

Cuartos de final, semifinal y final

Los cuartos de final estarán constituidos por 8 equipos, elegidos por medio de llaves con eliminatoria directa en la etapa anterior. Así mismo, para la semifinal, cuatro equipos competirán en llaves de eliminación directa, quedando dos (2) equipos para la final, quienes se enfrentarán y de ahí saldrá el ganador del reto baby exploradores.

A continuación, se muestra imagen de referencia:



¡ATENCIÓN! Todos los reglamentos podrán ser modificados o aclarados hasta antes del **22/10/2024**