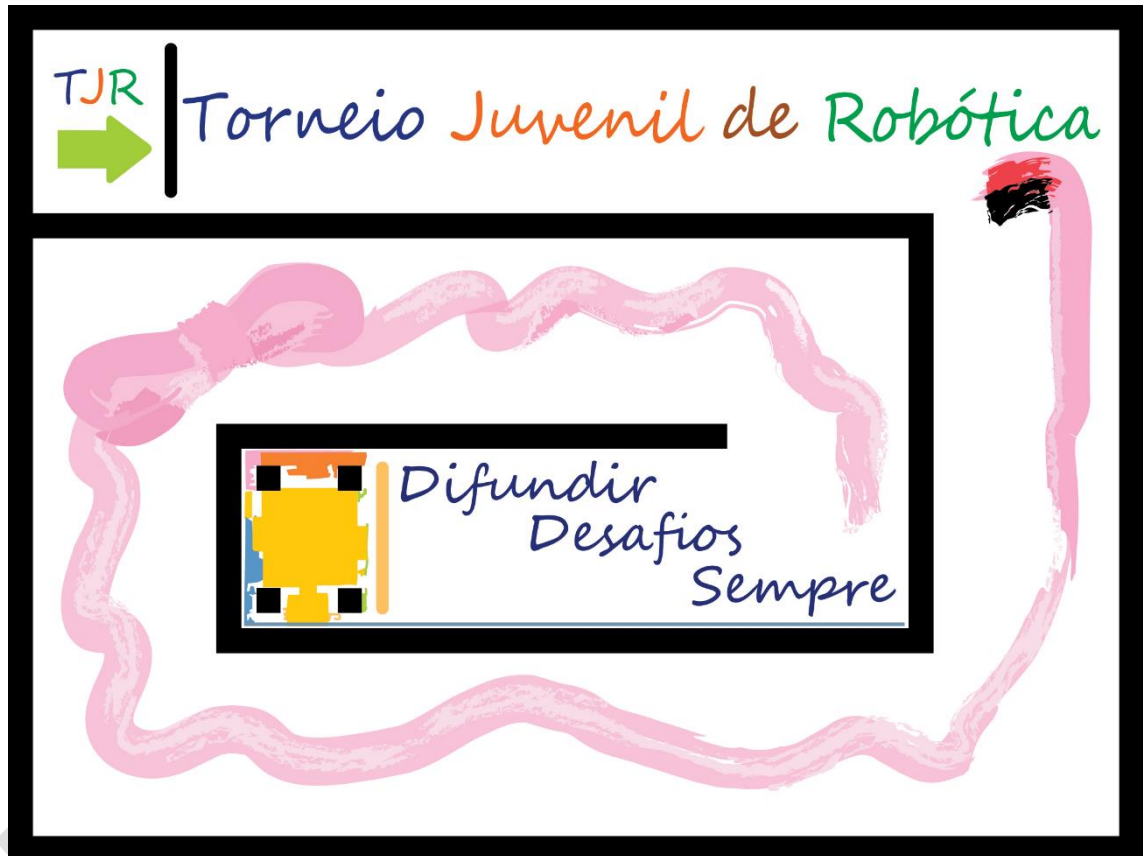


Reglamento



TJR Torneo Juvenil de Robótica
la ciencia une naciones



DESAFIO DANZA

Reglas de la Competencia

Misión: En este desafío, los robots autónomos, en compañía de humanos, presentan una coreografía de baile.

Resumen:

1. El objetivo del desafío de la danza es producir un espectáculo de danza que reúna robots autónomos y humanos de manera armoniosa e integral, para constituir un organismo artístico único;
2. El tiempo de coreografía de baile es limitado.



- [Video Demostrativo](#),
- [Video Demostrativo 2](#),
- [Video Demostrativo 3](#),
- [Video Demostrativo 4](#),
- [Video Demostrativo 5](#),
- [Video Demostrativo 6](#)

1. Escenario



El lugar para la presentación del desempeño de robots y humanos es un área plana cuadrada de lados con una longitud de 4.0 m.

Informaciones básicas

1. Ningún componente del equipo de presentación puede salir o entrar a la arena durante la presentación;
2. Los elementos del equipo que forman parte del control de música o iluminación no pueden estar dentro de la arena;
3. No debe registrarse ningún proceso de control de movimiento después de que comience la presentación. Los robots deben estar conectados con un proceso de retraso para comenzar su actuación, de modo que estén listos para actuar en el inicio efectivo del espectáculo;
4. La altura máxima para cualquier agente o componente del escenario es de 2 m desde la base de la arena;
5. El piso de la arena no es necesariamente blanco y puede cubrirse con material removible para el desempeño de un equipo que quiere trabajar en su propio escenario;
6. No depende de la organización ajustar el piso para la presentación;
7. La música, el paisaje y la iluminación son responsabilidad del equipo.
8. La organización será responsable del equipo y la reproducción de música, proyector y pantalla móvil, cuando se solicite dicho equipo, a través del formulario Requisitos para la presentación de baile, a través del Sistema Gaia (sistema de gestión de eventos adoptado por el Torneo Juvenil de Robótica) , hasta la fecha final de registro;
9. El piso base puede mostrar irregularidades de hasta 5 mm en la superficie del piso;
10. Se recomienda que los equipos preparen sus robots para que puedan lidiar con las variaciones en las condiciones de iluminación;
11. No hay límite para el número de agentes en el escenario;
12. La coreografía debe acompañarse de música durante el período de al menos 1 min y un máximo de 2 min;

13. Los robots son autónomos.

2. Los Robots

No hay restricciones de construcción explícitas en este texto con respecto al volumen, masa, técnicas y componentes utilizados.

3. Evaluación y puntuación

La evaluación de este desafío se ocupa, principalmente, de la capacidad de entretenimiento del proyecto, en particular, el resultado artístico de la relación entre humanos y robots, la calidad de la interfaz de rendimiento entre los dos grupos. Debe valorar cada grupo de agentes __ responsables de la puntuación artística __ y también, en segunda instancia, la calidad técnica ofrecida __ responsable de la puntuación técnica.

Como el primer tema __ el artístico __ es el más amplio y también es el resultado del desempeño del segundo, representará el 80% del puntaje y el total acumulado en él será el que determinará el desempate, si dos o más equipos tienen el mismo puntaje total final .

Los criterios de puntuación

Idoneidad del disfraz: el disfraz debe evaluarse de acuerdo con su relación con el contexto de la presentación, el ajuste con el tema y la coreografía realizada. La puntuación posible que se otorgará es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos;

Desarrollo del tema en coreografía: en este criterio, la coreografía debe evaluarse de acuerdo con su relación con el tema, aclarando la trama y enfatizando los momentos culminantes. La puntuación posible que se otorgará es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos;

Nivel técnico de la coreografía conjunta de humanos y robots: la coreografía conjunta debe evaluarse de acuerdo con la riqueza, la consistencia y la armonía del guión del movimiento humano y del robot. La puntuación posible que se otorgará es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos;

Audacia de los movimientos del robot: los movimientos de los robots deben evaluarse de acuerdo con el grado de dificultad de su operación más compleja y arriesgada en su respectivo guión de movimientos. La puntuación posible que se otorgará es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos;

Audacia de los movimientos humanos: los movimientos humanos deben evaluarse de acuerdo con el grado de dificultad de su operación más compleja y arriesgada en su respectivo guión de movimiento. La puntuación posible que se otorgará es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos;

Adecuación de la música: la música debe evaluarse de acuerdo con su relación y propiedad en el contexto de la presentación, el ajuste con el tema y la coreografía realizada. La puntuación posible que se otorgará es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos;

Adecuación de la música y el video: la música que se interpretará en la presentación también debe presentarse como la banda sonora del video de presentación del equipo, en el que se presentarán imágenes del trabajo del equipo. El video se debe presentar durante la entrevista y se puede usar durante la presentación en el escenario, también se presentará al público durante la competencia y se puede registrar para competir en el desafío del Registro multimedia. La música debe evaluarse de acuerdo con su relación y propiedad en el contexto de la presentación, el ajuste con el tema y la coreografía realizada. La puntuación posible que se otorgará es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos;

Sincronía de música y coreografía: la sincronía de música y coreografía debe evaluarse de acuerdo con la tensión y el ajuste de tensión entre los elementos musicales y los movimientos establecidos en la pista de coreografía realizada. La puntuación posible que se otorgará es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos;

Armonía en el desempeño de humanos y robots: esta armonía debe ser evaluada desde el punto de vista de lo que los diferentes agentes realizaron artísticamente para buscar la integración de los movimientos, superando las diferencias en el potencial técnico que existe entre ellos. La ruptura de la barrera de rendimiento entre humanos y robots a evaluar significa la construcción de un texto en el que los diferentes planes de acción se pueden dividir equitativamente entre los agentes. La puntuación posible que se otorgará es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos;

Complejidad de la construcción robótica: electromecánica: la complejidad debe evaluarse de acuerdo con el grado de dificultad de los conceptos de las áreas de electricidad, electrónica y mecánica utilizadas en el proyecto. La puntuación posible que se otorgará es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos;

Complejidad de los robots de construcción: Programación: la complejidad debe evaluarse de acuerdo con el grado de dificultad de los conceptos de las áreas informáticas empleadas en el proyecto. La puntuación posible que se otorgará es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos;Tabla de puntuación y apuntes de árbitro

Tabla de Puntuación

PARTE ARTÍSTICA	PUNTUACIÓN
Adecuación del Vestuario	+10 puntos
Desarrollo de la temática en la coreografía	+10 puntos
Nivel Técnico de la Coreografía Conjunta de Humanos y Robots	+10 puntos
Ousadia de los Movimientos de los Robots	+10 puntos
Ousadia de los Movimientos de los Humanos	+10 puntos
Adecuación de la música	+10 puntos
Sincronía de la música y de la coreografía	+10 puntos
Armonía de la Actuación de Humanos y Robots	+10 puntos
PARTE TÉCNICA – ROBÓTICA	PUNTUACIÓN
Complejidad de Construcción de los Robots: Electromecánica	+10 puntos
Complejidad de la construcción de los robots: Programación	+10 puntos

La paralización del espectáculo, durante el tiempo para desempeño en el escenario, por cualquier razón que sea, invalida totalmente la evaluación de la respectiva presentación que quedará con puntuación total nula

Todos los equipos tendrán que proporcionar el vídeo de presentación en los mismos medios en los que grabar la música. El no suministro del vídeo impide la presentación del equipo en el escenario. Aquí está un modelo de vídeo, producido por el equipo CHS BELLATRIX para ROBOCUP 2016: <https://vimeo.com/177612100> .

4. Desarrollo de la Competición

La Competición

Antes de cualquier presentación y entrevistas, se presentarán los tres jurados técnicos que asumir la evaluación de los equipos durante la competición. En esa oportunidad, serán leídos para los componentes de los equipos todos los Criterios de Puntuación constantes de la Ficha de Anotación de Árbitro y aclaradas las posibles dudas. En esa oportunidad, los equipos deberán suministrar sus medios con música o vídeo de la presentación.

Antes de cualquier presentación, se solicitará a los equipos una entrevista de 10 minutos para cada uno de los equipos. En esa entrevista, los jurados técnicos harán preguntas sobre el proceso de producción del espectáculo, cualquiera que sea el tema de interés como costumbre, programación, etc.

La entrevista será marcada oportunamente durante el evento y la presencia del equipo es indispensable para que pueda participar en la competición.

Los equipos tendrán que realizar 3 presentaciones. Cada equipo contará con intervalos entre sus participaciones, en los que podrá cambiar el espectáculo.

Ningún equipo hará su segundo intento, antes de que todos los demás equipos hayan completado su turno. La puntuación total de cada presentación será la suma de la puntuación de todos los ítems evaluados y la puntuación final del equipo será la suma de la puntuación total de las tres presentaciones.

De estos resultados se hará una clasificación por orden decreciente de puntuación, usando la puntuación artística como criterio de desempate, de modo a favorecer, en caso de empate de puntos, el equipo con mayor puntuación artística, cuando sumadas todas las puntuaciones artísticas.

En caso de persistir el empate, el desempate deberá hacerse a través de una única presentación de los equipos empatados en que los árbitros sólo apuntar la mejor sin que se asignen las notas.

La Dinámica de la Entrevista

La entrevista se dará en ambiente abierto al público. En la oportunidad, bajo ninguna hipótesis, el público, que incluye a mentores y responsables, podrá intervenir en la entrevista de un equipo, bajo el riesgo de sanciones.

La Dinámica de la Presentación

La duración de la presentación, de su preparación en el escenario y de su desmontaje no podrá ocupar más de 5 minutos.

Si un equipo supera el plazo estipulado será penalizado con una pérdida del 10% de su puntuación en la respectiva presentación. **ATENCIÓN:** Los jueces comenzarán el conteo de tiempo total en el momento en que un miembro del equipo dé el primer paso en el escenario y se cerrará el conteo cuando la arena esté totalmente liberada. El tiempo de la música será la garantía del cumplimiento del plazo la presentación propiamente dicha.

Procedimientos Básicos de la Presentación

Los procedimientos básicos de cada equipo son:

1. Cada equipo debe limpiar completamente el escenario, arreglar y eliminar cualquier objeto relacionado con su rendimiento;
2. Los equipos deben proporcionar su propia fuente de audio (música) en un disco compacto (CD-R, CDRW, DVD) o pen drive en la pista de audio o archivos MP3. Usted debe enviar un (y sólo un!) Archivo o pista de audio para toda la rutina. La música se debe dar a los técnicos de sonido durante la práctica de un equipo. En ese mismo medio deberá colocar el archivo del vídeo de presentación;
3. En los medios en que se encuentra la música de la presentación debe estar identificado el nombre del equipo

La presentación

Se deben respetar las siguientes normas básicas:

1. El primer acorde de la música indica el principio de la presentación;
2. El último acorde de la música deberá indicar el final de la presentación;
3. No se permitirán interrupciones de la presentación por parte de los agentes. Las fallas de rendimiento deben ser conducidas como si fueran improvisaciones. La paralización del espectáculo, durante el tiempo para el desempeño en el escenario, por cualquier razón que sea, invalida totalmente la evaluación de la respectiva presentación que quedará con puntuación total nula;
4. Cualquier acción que pueda ser considerada peligrosa, incluyendo la posibilidad de dañar las dependencias, equipos o causar lesiones en personas, no podrá ser realizada.





PONTUACIÓN TOTAL:

Apunte de la secretaria

NIVEL:

APUNTES DE ÁRBITRO

DESAFIO DANZA

EQUIPO	
PARTICIPANTES HUMANOS / NOMBRES	ENTREVISTA
	Actuando: sí o no
	Actuando: sí o no
	Actuando: sí o no
	Actuando: sí o no
TEMA	PALABRAS CLAVE

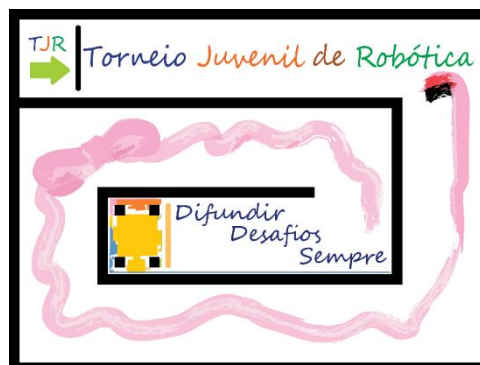
DESAFIO DANÇA – NOTAS

ÁRBITRO:	Rúbrica:	PRESENTACIÓN			
		1	2	3	Total
PARTE ARTÍSTICA	PUNTUACIÓN				
Adecuación del Vestuario	+10 puntos				
Desarrollo de la temática en la coreografía	+10 puntos				
Nivel Técnico de la Coreografía Conjunta de Humanos y Robots	+10 puntos				
Ousadia de los Movimientos de los Robots	+10 puntos				
Ousadia de los Movimientos de los Humanos	+10 puntos				
Adecuación de la música	+10 puntos				
Sincronía de la música y de la coreografía	+10 puntos				
Armonía de la Actuación de Humanos y Robots	+10 puntos				
PARTE TÉCNICA – ROBÓTICA	PUNTUACIÓN				
Complejidad de Construcción de los Robots: Electromecánica	+10 puntos				
Complejidad de la construcción de los robots: Programación	+10 puntos				
INFORMACIONES					
La puntuación posible que se asignará a cada elemento evaluado es 0 o 2 o 5 o 7 o 10 puntos.					
La detención, durante la presentación, cancelará la puntuación total de la presentación en la que se produjo la detención.					
Si un equipo excede el plazo de 5 minutos, será penalizado al perder el 10% de su puntaje en la presentación.					
No presentar un archivo de video con el tema de su trabajo y la banda sonora de la música de su actuación, impide la participación.					

TJR Torneo Juvenil de Robótica *la ciencia une naciones*

RÚBRICA SECRETARIA:

OBSERVACIONES



Obtenga más información sobre la jurisprudencia de este desafío en:
[Área de Arbitraje de la Escuela Pública de Robótica.](#)

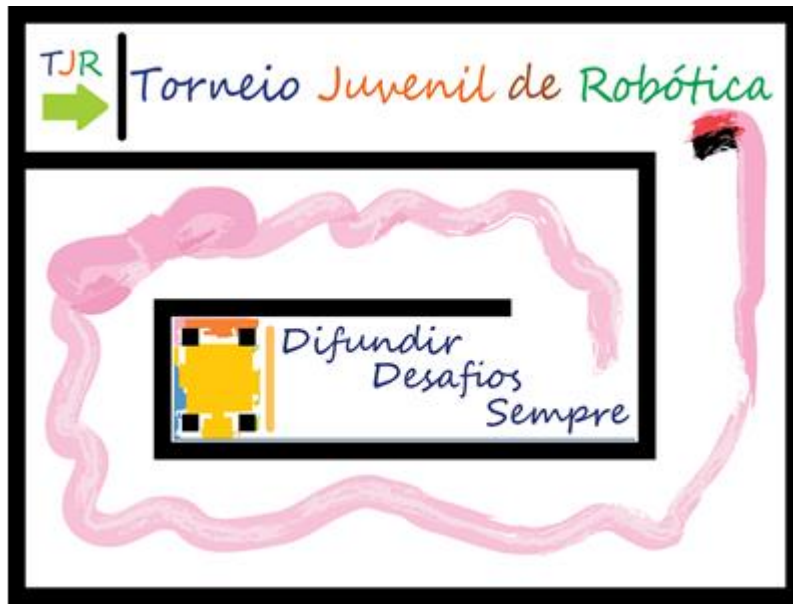
5. El Árbitro

El Árbitro es responsable del comando de inicio, de observar y clasificar los puntos, de completar los puntos en el Formulario, de la conferencia y la rúbrica de los capitanes del equipo y de entregar el Formulario a los Oficiales. Es soberano en sus determinaciones.

Descalificación de equipo

Un equipo será descalificado de la competencia si:

- Insulta, agrede o comete alguna acción desleal.
- Su robot no cumple las restricciones indicadas en este reglamento;
- Cualquier intervención de asesores, maestros o familiares en el área donde se está produciendo la disputa;
- Cualquier interpelación al Árbitro o los asistentes por parte de alguien que no sea el líder del equipo.



TJR Torneo Juvenil de Robótica
la ciencia une naciones

