



Reglamento de la categoría:



“DESAFÍO HUMANOIDE”



REGLAMENTO

GENERAL.	3
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL ROBOT.	3
REGLAS DE SEGURIDAD Y EJECUCIÓN DE LOS RETOS.	4
RETOS.	5
Reto 1: SPRINT.	5
EVALUACIÓN DEL RETO.	5
Reto 2: WEIGHTLIFTING.	6
EVALUACIÓN DEL RETO.	7
Reto 3: PENALTY KICK.	7
EVALUACIÓN DEL RETO.	9
SUMATORIA DE PUNTOS.	9
JURADO.	10
PREMIOS EN EFECTIVO.	10



Las especificaciones de la categoría Desafío Humanoide se basan en el reglamento oficial de la “Federation of International Robot-soccer Association” (FIRA) HuroCup con sus respectivas modificaciones.

GENERAL.

- Contacto: robotica@talent-network.org
 - Área de Competencia: 5m x 4m
1. **El objetivo de esta categoría es diseñar y construir algoritmos para implementación en robots humanoides que permitan un avance en desarrollo de tecnologías en Visión Artificial, caminata autónoma y equilibrio ante pesos externos al robot.**
 2. El cumplimiento de todas las reglas de este evento es obligatorio. Los competidores deben permanecer dentro de las normas y procedimientos de este acuerdo, por lo que se da por entendido que no requerirán de una constante vigilancia.
 3. Esta categoría está sujeta a realizarse cumpliendo el mínimo de equipos inscritos el cual son 5 equipos.
 4. Todos los equipos deberán apegarse a los reglamentos de seguridad y procedimientos de TALENT ROBOTICS GRAN FINAL 2020.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL ROBOT.

1. El robot deberá de contar con dos piernas, dos brazos y una cabeza para cumplir con las características de un robot humanoide.
2. El pie del robot no debe de exceder más de 20 cm. La longitud de cada brazo debe ser menor a la longitud de cada pierna. La altura máxima del robot será de 80 cm. No hay límite de peso.
3. Los pies del robot que se encuentran en contacto con el suelo, tienen que moverse de atrás hacia adelante con respecto al centro de gravedad del robot.
4. Para considerar una caminata adecuada, un pie del robot deberá estar tocando el suelo equilibrando al robot mientras el otro estará oscilando. El pie que estará en contacto con el suelo debe de tener un ángulo mayor a 90 grados en la articulación de la rodilla.
5. No existe restricción alguna en cuanto a número de actuadores en el robot.
6. El robot debe de contar con un switch de encendido/apagado.
7. El robot debe ser autónomo a nivel de locomoción, adquisición de datos y procesamiento. Sensores, actuadores y toma de energía deben de estar incorporados al robot. Una vez que el robot comienza el recorrido, no puede ser manipulado por el operador. Se podrá usar únicamente algún mando para activar/desactivar el robot.



REGLAS DE SEGURIDAD Y EJECUCIÓN DE LOS RETOS.

***El incumplimiento de cualquiera de las reglas podría resultar en la expulsión del Torneo.**

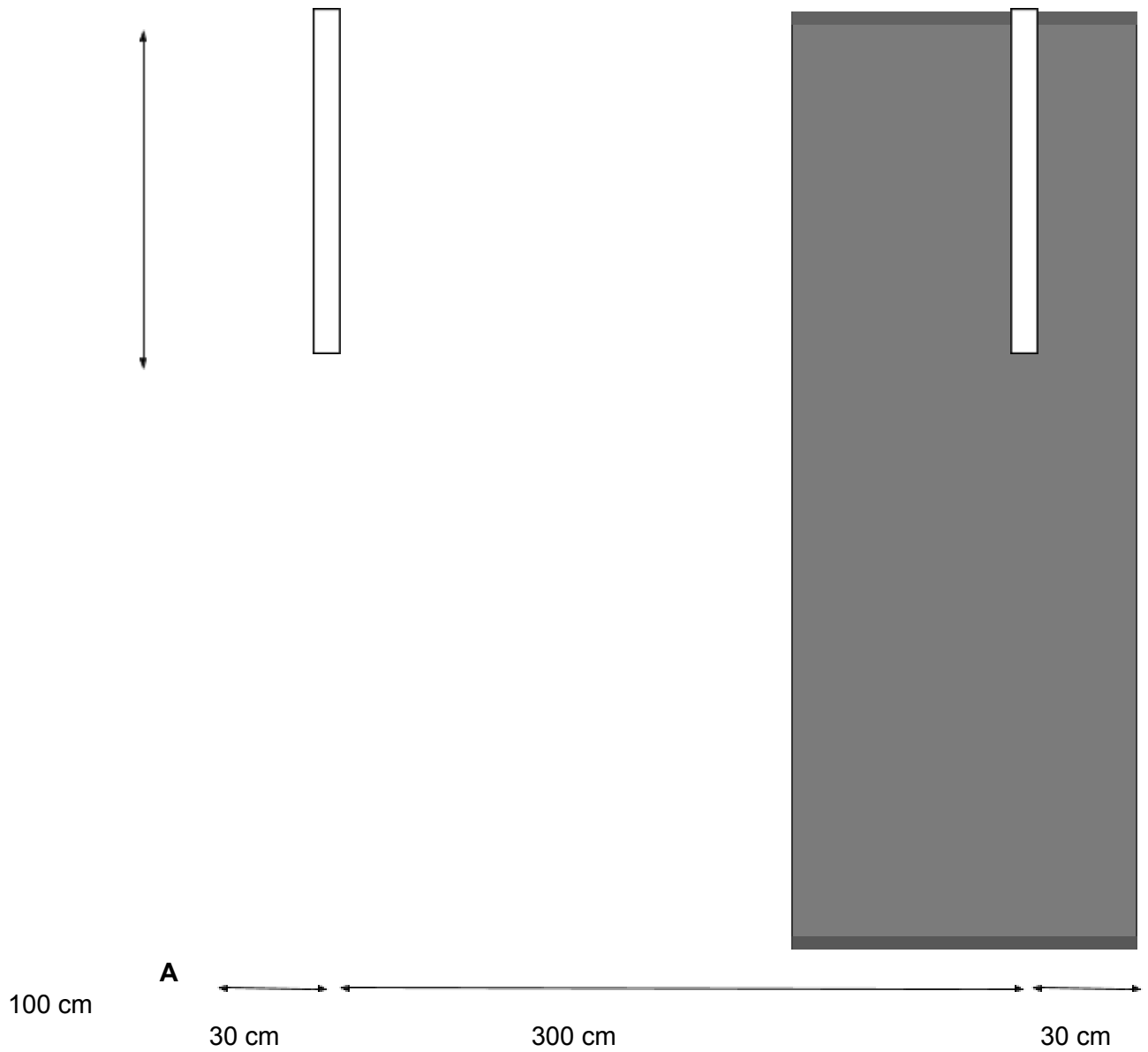
1. En el área de competencia solo se permitirá a un miembro del equipo para colocar el robot en posición inicial en cualquiera de los tres retos. Los jueces tienen la autoridad para dar por terminada la misión, en caso de que estime que el robot no cumpla con las reglas de seguridad aquí estipuladas o bien, que no cumpla con las características técnicas presentadas anteriormente.
2. Los miembros del equipo podrán ingresar al área de competencia únicamente antes del inicio de cada reto. Se tendrá un tiempo de 3 minutos (tiempo de Set Up) para realizar calibración de sensores, color o realizar ajustes previamente autorizados por el juez.
3. Afuera del área de competencia se instalará una mesa, donde los equipos participantes colocarán su equipo de trabajo. Por ningún motivo el equipo participante está autorizado a abandonar dicha mesa durante los retos, exceptuando el tiempo de Set Up, la colocación del robot antes de cada reto y para recoger él mismo después de terminado el reto.
4. Ya en la mesa de trabajo e iniciada la misión, todos los miembros del equipo deberán tener visibles sus manos, ya sea levantándolas o poniéndolas sobre la mesa con el fin de asegurar que el robot dentro del área de competencia está operando de manera autónoma.
5. En el caso de utilizar baterías de polímero de litio, los equipos deben llevarlas cargadas al momento de ejecutar una misión, esto es, no deben ponerse a cargar durante la misión, y aquellas baterías cargadas que no se utilicen durante la misión deben ser almacenadas en bolsas de seguridad para este tipo de baterías.
6. Los sensores a bordo no deben emitir señal, luz o alguna onda que pueda afectar a las personas.
7. Antes de la competencia se tendrán tiempos asignados para que los equipos realicen sesiones de prueba.
8. Los equipos podrán participar con más de un robot, pero sólo uno robot podrá ser utilizado a la vez durante cada reto. Los robots serán marcados previamente a su participación.



RETOS.

Desafío 1: SPRINT.

En este desafío el robot deberá de recorrer una distancia de 300 cm caminado primero hacia adelante y después en reversa en el menor tiempo posible.





El reto empieza con el robot colocado en la zona A, deberá de llegar de manera autónoma hasta la zona B. Se podrá colocar una marca, i.e. objeto de color en la zona B de un máximo de 20 cm. El robot deberá de cruzar con ambos pies la línea para ser considerado un cruce total.

Llegando a la zona B, el robot deberá de caminar en reversa, de manera paralela a las líneas marcadas hasta llegar a la zona A.

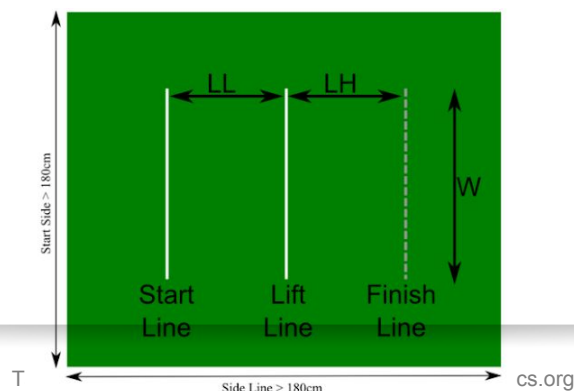
Cada robot tendrá 3 oportunidades para cumplir el reto. Cada oportunidad tendrá un tiempo máximo de 3 minutos.

EVALUACIÓN DEL RETO.

- Se darán puntos a los robots de acuerdo a la cantidad de segmentos recorridos (dos segmentos A->B y B->A), es decir, aquellos robots que no lleguen a la primera zona (zona B) se les otorgará 0 puntos.
 - A los robots que lleguen a la zona B y no sean capaces de regresar a la zona A se les otorgará 1 punto.
 - El robot que consiga terminar el reto se le otorgará 3 puntos. Se tomará el tiempo de cada oportunidad (no es necesario gastar todas sus oportunidades en caso de acabar el reto) y se tomará el menor tiempo en que se realizó la prueba. En caso de que más de un robot haya terminado la prueba, se tomará este criterio para determinar la posición en el ranking general.
- NO se permitirá la caminata con el robot en perpendicular, es decir, con el robot caminando de forma lateral.
 - En cuánto el robot regrese a la zona A, el miembro del equipo dentro del área de competencia podrá levantar el robot inmediatamente que el robot cruce (con ambos pies) la línea de meta.
 - En caso de que el robot salga del carril de competencia, tendrá que ser regresado al punto inicial y deberá intentar la prueba de nuevo. El tiempo no se detendrá.

Desafío 2: WEIGHTLIFTING.

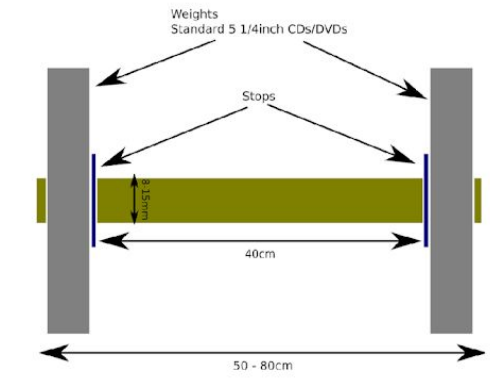
En este desafío el robot deberá de cargar una pesa y caminar con ella en diferentes posiciones hasta cruzar la línea de meta. Este reto servirá para mejorar algoritmos de balance y para compensar la caminata al momento de variar el centro de masa del robot.





LL=50 cm LH=50 cm W=50

El área de competencia estará conformada por tres líneas: Start Line o Línea de Inicio, Lift Line o Línea de Levantamiento y Finish Line o Línea de Meta.



La pesa estará conformada de una barra de madera, metal o plástico con un ancho entre 8 mm a 15 mm. La distancia entre los “Stops” que detendrán los pesos será de al menos 40 cm. La distancia total de la barra será de 50 cm a 80 cm. Los pesos usados serán CDs o DVDs de medida estándar como se muestra en la figura. Éstos estarán agrupados en montos de 5, 10 y 20 unidades.

El reto empieza con el robot colocado detrás de la línea de inicio. Antes de cada intento, el equipo deberá informar al juez la cantidad de discos a levantar. Después de que el juez indique el inicio del reto por medio de un silbato, el robot deberá de levantar la pesa posicionada en la línea de inicio. Ya cargando la pesa, el robot deberá de empezar a caminar cuidando que la pesa se mantenga por debajo de su cabeza hasta la línea de levantamiento.

Cuando al menos un pie del robot toque la línea de levantamiento, el robot deberá de alzar la barra por encima de su cabeza. De la misma manera, deberá de caminar hasta la línea de meta.

EVALUACIÓN DEL DESAFÍO.

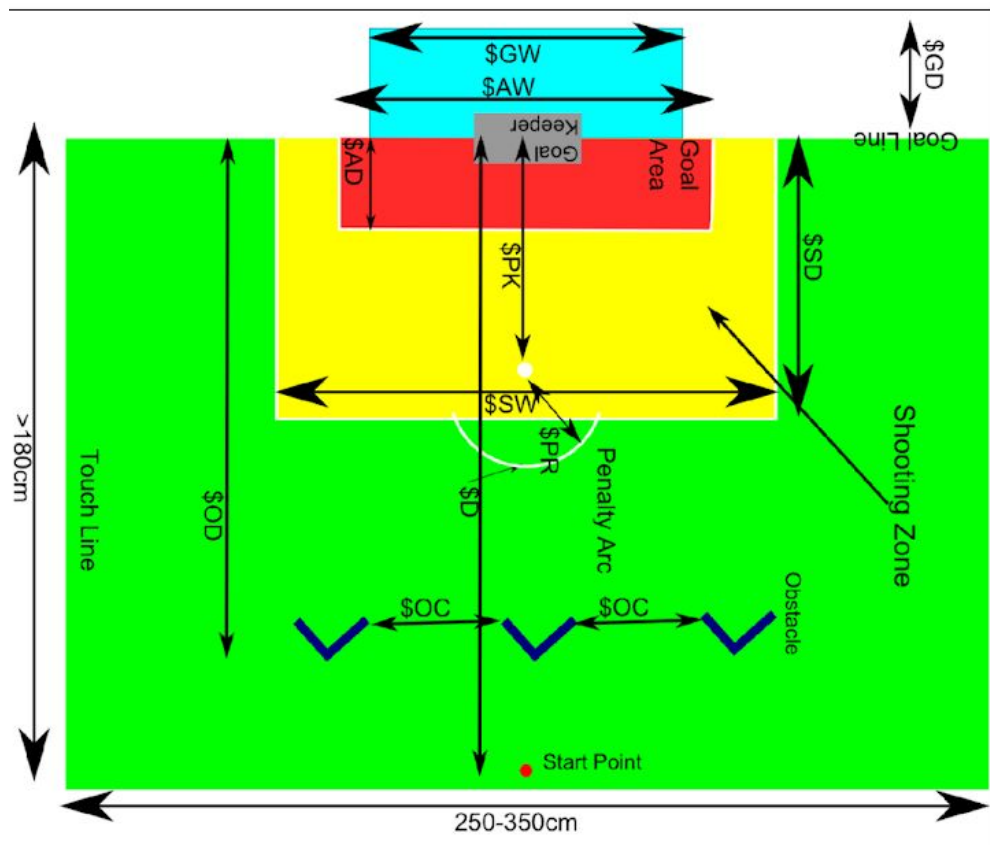
- Se dará a cada robot 5 intentos de un tiempo máximo de 2 minutos (por intento) para completar satisfactoriamente el desafío. Los intentos pueden no ser continuos, es decir, que un equipo puede suspender sus intentos y dar paso al siguiente equipo quedándose con sus intentos restantes.
- El desafío se considera completo cuando el robot es capaz de cruzar con ambos pies la línea meta y con la pesa encima de su cabeza.
- El final de cada intento será señalado por el juez cuando ocurra lo siguiente:
 - a) El robot haya cruzado satisfactoriamente la línea.
 - b) El robot no haya completado el desafío durante el tiempo máximo de 2 minutos.
 - c) El robot caiga y no se pueda parar de manera autónoma o quede inmovilizado por una falla técnica.



- d) El robot salga del área de competencia, cruzando alguna de las líneas laterales implícitas del rectángulo de competencia formada por la línea de inicio y meta.
- En cada intento el equipo podrá cambiar el peso a levantar. (El número de CDs o DVDs a levantar.)
- En caso de que un robot termine satisfactoriamente la prueba, podrá repetirla aumentando la cantidad de CDs, DVDs (siempre y cuando le queden intentos) quedando su mejor marca en el puntaje total.
- Si el robot no es capaz de levantar la pesa, se le otorgará 0 puntos.
- En caso de que el robot llegue a la zona de levantamiento y no consiga levantar la pesa arriba de su cabeza para llegar a la línea final, se le otorgará 1 punto.
- Se otorgará 3 puntos al robot que consiga finalizar el desafío satisfactoriamente. En caso de que más de un robot termine el desafío de manera correcta, se tomará en cuenta la cantidad de pesos levantados. En
- caso de seguir empatados, se tomará como criterio el tiempo (menor) en que fue realizada la prueba para determinar la posición en el ranking general.

Desafío 3: PENALTY KICK.

En este desafío el robot deberá de acercarse a la pelota, burlar a las defensas estáticas, meterse a la zona de anotación y anotar un gol al portero simulado que estará en la portería.





Las distancias de la cancha son:

D=200 cm, OC > 40 cm, OD=160 cm, SD=120 cm, SW > 250 cm, AD = 30 cm, AW=100, GW=50cm, GD=70cm.

El área comprendida por SW y SD (color amarillo) será conocida como zona de anotación o área grande.

El área comprendida por AD y AW (color rojo) será conocida como zona de gol o área chica.

El área comprendida por GD y GW (color cian) será conocida como portería.

La pelota será del tamaño de una pelota de esponja, color por confirmar.

Las defensas serán de color azul y el portero de color gris.

El reto empieza con el robot detrás de la pelota que será colocada en el Start Point, una vez que el juez indique el inicio de la competencia el robot deberá de tocar la pelota de tal forma que “burle” a los defensas. El robot sólo podrá disparar a portería una vez que entre a la zona de anotación.

EVALUACIÓN DEL DESAFÍO.

- Se dará a cada robot 5 intentos de un tiempo máximo de 2 minutos (por intento) para completar satisfactoriamente el reto. Los intentos pueden no ser continuos, es decir, que un equipo puede suspender sus intentos y dar paso al siguiente equipo quedándose con sus intentos restantes.
- El final de cada intento será señalizado por el juez cuando ocurra lo siguiente:
 - a) El robot haya anotado un gol.
 - b) El robot no haya completado el reto durante el tiempo máximo de 2 minutos.
 - c) El robot caiga y no se pueda parar de manera autónoma o quede inmovilizado por una falla técnica.
 - d) El robot salga del área de competencia.
 - e) El robot toque uno de los obstáculos.
 - f) El operador toque al robot. (Control autónomo.)
- Se otorgará 0 puntos en el caso donde el robot no anote un gol.
- En caso de que el robot llegue a la zona de gol (zona roja en la imagen) y anote un gol, se le otorgará 1 punto.
- Se otorgará 3 puntos al robot que consiga anotar gol desde la zona de anotación (zona amarilla).
- La puntuación se dará por intento, es decir, que en el caso ideal donde el robot haya podido anotar desde la zona de anotación en todos sus intentos obtendrá un puntaje máximo de 15 puntos.
- En caso de que más de un robot consiga la misma cantidad de puntos se considerará la zona donde más anotó (roja o amarilla). En caso de seguir empatados, se tomará como criterio el tiempo (menor) en que fueron realizados los goles para determinar la posición en el ranking general.
- Los colores en la imagen son sólo de referencia, el color de la cancha será de color verde.



SUMATORIA DE PUNTOS.

Al final de todos los retos se realizará la suma de todos los puntos obtenidos en cada uno de los retos.

Los lugares se darán en forma de tabla de posiciones o ranking.

Ejemplo:

Lugar	Robot
1er	-----
2do	-----
3er	-----

JURADO.

- Un panel de jueces determinará el ganador de cada reto tal como se definen bajo las normas y procedimientos de este evento.
- Los participantes pueden presentar sus objeciones dirigiéndose al juez encargado de la categoría con respeto y antes de que acabe la competencia.
- En caso de duda en la aplicación de las normas en la competencia, la última palabra la tiene siempre el juez
- Uno o más jueces deben officiar la competencia. Ellos deberán asegurarse de que estas reglas se cumplan y sancionar la calificación o eliminar un robot de la competencia si el robot está funcionando de una manera insegura o no cumple con los lineamientos establecidos. Las decisiones de los jueces son definitivas.

PREMIOS EN EFECTIVO.

Los premios económicos son un estímulo para el desarrollo de ciencia y tecnología en México y en el mundo y se entregarán a los ganadores de cada categoría de los diferentes eventos en Talent Land, a continuación se describe el monto para la presente categoría:

Categoría	Único Premio
Reto Humanoide	\$14,000.00 MXN



Sobre los requisitos para la entrega del premio.

De acuerdo a la Ley de Impuesto Sobre la Renta y el Código Fiscal de la Federación establece que los Ingresos por Obtención de Premios en el Art 137 LISR se entera declaración mediante retención con los requisitos del Art 29A del CFF; los equipos ganadores deberán cumplir con los siguientes requisitos para poder recibir su premio económico:

Los equipos deberán estar integrados al menos por un mayor de edad, el cual deberá cumplir con los siguientes documentos:

Ganadores nacionales.

Los equipos deberán contar con un Representante, el cual deberá cumplir con los siguientes requisitos.

- a. Estar registrado como integrante del equipo.
- b. Ser mayor de edad, dicho requisito se comprobará con Identificación oficial Vigente (preferentemente INE o IFE).
- c. Estar registrado en el Registro Federal de Contribuyentes. Este requisito lo comprobará con Constancia de Identificación Fiscal no mayor a 30 días. En caso de no estar registrado deberás entrar a la siguiente liga: <https://goo.gl/EY8LnL> entrar a la pestaña de RFC > Con CURP y llenar todos los datos que te soliciten sin dejar ningún espacio en blanco.
- d. CURP emitido por la instancia oficial <https://goo.gl/pojzJp>
- e. Comprobante de Domicilio no mayor a 3 meses.
- f. Enviar Encabezado de estado de cuenta a nombre del Representante y deberá estar legible el nombre del titular de la cuenta, el número de cuenta, la clabe interbancaria, el nombre del banco y el tipo de moneda de la cuenta.
- g. Carta de Conformidad debidamente firmada por el representante del equipo.
- h. Carta de Recepción de premio debidamente firmada por todo el equipo registrado donde los integrantes están de acuerdo de recibir el premio a través del representante del equipo y en donde esta persona se compromete a hacer la distribución del premio a todo el equipo, en esta deberán incluir la identificación oficial vigente y el correo electrónico de cada integrante del equipo.
- i. Debe adjuntar evidencias fotográficas de la obtención del premio y del proyecto presentado o competición realizada.

En el caso del que competidor o competidores registrados sean personal moral, deberán enviar los siguientes requisitos:

- a. Acta Constitutiva con Registro Público de la Propiedad en formato PDF.



- b. Poder notarial con Registro Público de Propiedad del Representante Legal en formato PDF.
- c. Constancia de Situación Fiscal Actualizada (NO mayor a 30 días).
- d. Comprobante de Domicilio no mayor a 3 meses.
- e. Encabezado del estado de cuenta donde sea legible el nombre del titular de la cuenta, el número de cuenta, la clabe interbancaria y el nombre del banco; el resto de la información puede venir testada.
- f. Opinión de Cumplimiento Positiva, no mayor a 30 días.
- g. Identificación Oficial Vigente por ambos lados del Representante Legal.
- j. Carta de Conformidad debidamente firmada por el representante del equipo.
- k. Carta de recepción de premio debidamente firmada por todo el equipo registrado donde los integrantes están de acuerdo de recibir el premio a través del representante del equipo y en donde esta persona se compromete a hacer la distribución del premio a todo el equipo, en esta deberán incluir la identificación oficial vigente y el correo electrónico de cada integrante del equipo.
- h. Debe adjuntar evidencias fotográficas de la obtención del premio y del proyecto presentado o competición realizada.

Ganadores internacionales:

Los equipos deberán contar con un Representante, el cual deberá cumplir con los siguientes requisitos.

- a. Estar registrado como integrante del equipo.
- b. Ser mayor de edad, dicho requisito se comprobará con Identificación oficial Vigente (preferentemente Pasaporte).
- c. ID Fiscal de su país de residencia avalado con Constancia de Identificación no mayor a 30 días.
- d. Encabezado de estado de cuenta reciente donde sea legible el nombre del titular, el número de cuenta, el Swift Code y/o ABA.
- l. Carta de Conformidad debidamente firmada por el representante del equipo.
- m. Carta de recepción de premio debidamente firmada por todo el equipo registrado donde los integrantes están de acuerdo de recibir el premio a través del representante del equipo y en donde esta persona se compromete a hacer la distribución del premio a todo el equipo, en esta deberán incluir la identificación oficial vigente y el correo electrónico de cada integrante del equipo.
- e. Debe adjuntar evidencias fotográficas de la obtención del premio y del proyecto presentado o competición realizada.

Todos los requisitos deben enviarse en formato pdf al siguiente correo electrónico premios@talent-network.org a más tardar el día **viernes 28 de abril del año 2020**. El pago se realizará mediante transferencia electrónica bancaria; estas transferencias durante el mes de julio



del 2020. En caso de que un premio esté ligado con el pago de algún patrocinador, el o los premios se pagarán una vez que el patrocinador haya realizado el pago correspondiente.

En caso de no cumplir con los documentos y la entrega de estos mismos, en tiempo y forma, no se podrá hacer entrega de los premios bajo ninguna circunstancia y esto se tomará como que el equipo ha desistido del cobro del premio sin perjuicio para las partes involucradas.

Si hay alguna duda al respecto de los requisitos a cubrir es importante que hagan llegar sus dudas antes de la fecha de entrega al correo electrónico premios@talent-network.org

Aviso de privacidad <https://www.talent-land.mx/aviso-de-privacidad.pdf>

Terminos y condiciones <https://www.talent-land.mx/terminos-y-condiciones/>