
10ª Edición
Competición de
Robots de la EEI
16 de abril de 2027
¡Más de 10 años despertando la pasión por la robótica!
Más Info:
eei.robots.uvigo.es

BASES DE LA 10ª COMPETICIÓN DE ROBOTS DE LA ESCUELA DE INGENIERÍA INDUSTRIAL DE LA UNIVERSIDAD DE VIGO

Presentación 4

1. Objetivo 4

2. Categorías 5

¡Tres maneras de vivir la robótica! 5

3. Categoría BeRobot 5

3.1. Objetivos 5

3.2. Equipos participantes 6

3.3. Profesor/a Coordinador/a 6

3.4. Desarrollo del concurso 6

3.5. Pruebas 7

3.5.1. Sigue-línea 'marchoso' (con obstáculos y badén). 7

3.5.2. Barrendero 'cebra' 7

3.6. Puntuaciones 8

4. Categoría DoRobot ¡Novedad! 9

4.1. Objetivos 9

4.2. Equipos participantes 9

4.3. Profesor/a Coordinador/a 9

4.4. Desarrollo del concurso 9

4.5. Pruebas 10

4.6. Puntuaciones 11

5. Categoría DemoRobot 11

5.1. Objetivos 11

5.2. Equipos participantes 11

5.3. Desarrollo del concurso 11

5.4. Pruebas 12

5.4.1. Rastreo (individual) 12

5.4.2. Laberinto (individual) 12

5.4.3. Triple 'penalti' con isleta (individual) 12

5.4.4. Sumo (colectiva) 13

5.5. Puntuaciones 13

6. Inscripción 14

7. Cuotas de inscripción 14

7.1. Cuota básica: 15

7.2. Cuota básica + kit mBot 2: 15
7.3. Inscripción: Sorteos y premios. 15
8. Calendario 16
9. Jurado 16
10. Premios 16
11. Protección de datos 17
12. Disposición final 18

Presentación

La Escuela de Ingeniería Industrial de la Universidad de Vigo sigue apostando por el fomento de las disciplinas STEAM entre la juventud con el lanzamiento de una nueva edición de la Competición de Robots, nada menos que la 10ª. Al igual que en las ediciones anteriores, queremos que la celebración del concurso sea una jornada muy especial, un punto de encuentro en el que podamos disfrutar con la presencia de estudiantes y profesorado de los centros educativos de nuestra comunidad. Fomentar estas actividades en las etapas escolares es una manera de prepararlos para los desafíos inherentes al desarrollo tecnológico.

Lo que comenzó en el año 2014 como una iniciativa para acercar la Universidad a los centros educativos se ha convertido, gracias al compromiso del profesorado y al entusiasmo de multitud de estudiantes, en una competición de referencia en el ámbito de la robótica educativa en Galicia, consolidándose como una de las iniciativas más destacadas para la promoción de vocaciones tecnológicas.

A lo largo de sus distintas ediciones, la competición ha ofrecido a los equipos participantes, a multitud de chicos y chicas, la oportunidad de aprender, experimentar y enfrentarse a retos tecnológicos reales en un entorno estimulante y colaborativo.

Tras más de una década impulsando vocaciones tecnológicas, compartiendo ilusión, aprendizaje y pasión por la robótica, la Competición de Robots de la EEI continúa evolucionando para ofrecer nuevos retos y nuevas formas de participación, manteniendo intacto su compromiso con la educación, la innovación y el desarrollo del talento de las nuevas generaciones. Esta nueva edición incorpora importantes **novedades** con la intención de hacer más atractivo el concurso y dar cabida a los diferentes proyectos educativos en materia de robótica, siempre tratando de estimular a los equipos participantes para que pongan a prueba todo su talento y creatividad.

1. Objetivo

La Competición de Robots de la Escuela de Ingeniería Industrial de la Universidad de Vigo es una iniciativa educativa dirigida a fomentar el interés de la juventud por la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEAM) a través de experiencias prácticas, creativas y motivadoras en el ámbito de la robótica. La competición está orientada principalmente al alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato promoviendo el aprendizaje activo y el desarrollo del talento tecnológico desde edades tempranas, pero también dando cabida a otros perfiles de estudiantes que tengan interés por la robótica.

Por ello la competición de robots de la EEI también contempla una categoría específica dirigida a estudiantes de ciclos formativos de Formación Profesional (FP), estudiantes universitarios y de otras

titulaciones oficiales, con el fin de ofrecerles un espacio donde desarrollar y mostrar sus proyectos tecnológicos. Esta categoría busca fomentar el autoaprendizaje en el diseño, construcción y programación de robots autónomos, así como la estimulación, atracción y desarrollo del talento habilitador para afrontar los retos tecnológicos del futuro.

Asimismo, se pretende dar visibilidad al talento y la creatividad de estudiantes con una mayor trayectoria formativa, favoreciendo que sus proyectos sirvan de inspiración y motiven a los participantes más jóvenes a seguir sus pasos.

La filosofía de la competición se basa en el aprendizaje a través de la experiencia. Cada reto supone una oportunidad para investigar, diseñar, construir, probar y mejorar soluciones tecnológicas, reproduciendo de forma sencilla algunos de los retos que caracterizan los procesos en el ámbito profesional mediante divertidas pruebas.

2. Categorías

Para el correcto desarrollo de la competición y fomentar que puedan participar equipos con diferentes perfiles de estudiantes, también con proyectos propios, se establecen las siguientes categorías:

- **BeRobot (la categoría Estrella)**
- **DoRobot (la categoría Maker) ¡Novedad!**
- **DemoRobot (la categoría Pro)**

¡Tres maneras de vivir la robótica!

Si tienes...	Categoría	Perfiles
mBot 2	BeRobot	ESO y Bachillerato
Robot propio basado en hardware abierto	DoRobot ¡Novedad!	Exclusivo ESO
Proyecto FP o universitario	DemoRobot	FP/Universidad

3. Categoría BeRobot

Esta categoría está dirigida a estudiantes de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato. En ella podrá participar el alumnado matriculado durante el curso 2026/2027 en cualquier curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato, pudiendo constituirse equipos con estudiantes de diferentes cursos.

3.1. Objetivos

De una forma sencilla, práctica y divertida, el alumnado concursante podrá familiarizarse con el mundo de la robótica participando en el montaje y programación de un robot móvil partiendo del kit básico **kit**

mBot 2[1] establecido por la organización. La elección de este robot responde a la filosofía de la competición y permite que todos los equipos participen en igualdad de condiciones, garantizando una mayor transparencia y favoreciendo la competitividad durante las pruebas.

Además, los equipos que deseen participar en esta categoría podrán adquirir, bajo la modalidad de inscripción con kit, un pack/robot **mBot 2 subvencionado por la organización del concurso en más de un 60% de su valor de mercado** y que después podrán utilizar para desarrollar otras actividades en el Centro.

3.2. Equipos participantes

Los equipos participantes en esta categoría tendrán **un mínimo de 3 y un máximo de 6 integrantes** y contarán con un/a profesor/a coordinador/a. **El número de participantes podrá ser modificado por la dirección del concurso en función de las necesidades organizativas de la competición**. Cada estudiante sólo puede formar parte de un equipo, mientras que un/a profesor/a podrá coordinar o tutorizar varios grupos si lo desea.

Si un equipo está formado por estudiantes pertenecientes a cursos diferentes, se inscribirá en la categoría que corresponda al del curso superior.

3.3. Profesor/a Coordinador/a

La misión de la figura de profesor/a coordinador/a es la de animar y apoyar a aquellos/as alumnos/as con ganas de aprender y divertirse con el concurso, así como fomentar su interés por las disciplinas STEAM en general y por la robótica en particular.

El/la profesor/a coordinador/a que lo solicite recibirá un certificado acreditativo de la participación en la competición.

3.4. Desarrollo del concurso

El concurso consistirá en una competición de robots, en la fecha establecida por la organización y que tendrá lugar en la Escuela de Ingeniería Industrial, Sede Campus.

Partiendo del kit básico establecido por la organización (mBot 2), los equipos participantes deberán buscar la mejor configuración del robot y realizar la programación para que sea capaz de superar las pruebas establecidas. **No se permitirán modificaciones técnicas sobre el kit inicial recogido en las bases, pero sí mejoras estéticas. En cualquier caso, el tamaño máximo de la envolvente ha de ser un cubo de 20 cm de lado.**

Entre las distintas rondas/fases del concurso estará permitida la modificación de la programación de los robots, **pero no se permitirán alteraciones en la geometría del robot**.

[1] El **mBot 2 es un robot educativo** de última generación impulsado por CyberPi, un microcontrolador educativo mejorado con capacidades de conexión en red, sensores integrados y mucho más.

3.5. Pruebas

La competición consistirá en un total de dos pruebas: **Sigue-línea 'marchoso' y Barrendero 'cebra'**.
Durante el desarrollo de las pruebas, los módulos de comunicación de los robots deberán estar desconectados.
El robot debe competir como se haya inscrito, es decir, incluyendo su carcasa y demás elementos; en caso contrario, podría ser descalificado.

3.5.1. Sigue-línea 'marchoso' (con obstáculos y badén).

El robot ha de seguir un camino marcado en el suelo del circuito por una cinta adhesiva blanca de aproximadamente 2 cm de ancho sobre un fondo oscuro. **La longitud del camino a recorrer por el robot no será menor de 4 metros**. Sobre la línea del circuito estarán colocados dos (2) obstáculos, siempre en tramos rectilíneos, con un margen recto de al menos 15 cm de cinta antes y después de cada obstáculo. **Los obstáculos deben evitarse bordeándose siempre por la parte exterior del circuito sin tocarlos y/o derribarlos**. Los obstáculos consistirán en un cilindro de color blanco del tamaño de una lata de refresco de 330 ml formato convencional. Durante el recorrido se tendrá que superar, además, un **badén trapezoidal** con una rampa de subida y otra de bajada y de pendientes inferiores al 10%. El badén podrá estar dispuesto al principio o al final del recorrido y tiene las siguientes dimensiones aproximadas: Largo=400 mm; Ancho=140 mm y Altura máxima máx.=20 mm.
En esta prueba **se disputarán (2) mangas, la primera en el sentido de las agujas del reloj y la segunda en sentido contrario. Para la puntuación final de la prueba se tendrá en cuenta el mejor resultado obtenido en las dos mangas.**

- **Objetivo:** dar una vuelta completa al circuito lo más rápido posible evitando todos los obstáculos.
- **Tiempo máximo:** 60 segundos
- **Puntación:** 10 puntos el primero, 9 el segundo, etc.
- El robot que pierda la línea y no consiga volver al camino correcto en menos de 10 segundos será descalificado.
- El robot que se salte parte del recorrido, no supere los obstáculos o no siga la línea será descalificado.

3.5.2. Barrendero 'cebra'

Dentro de un recinto circular (delimitado por una línea blanca sobre fondo negro) de aproximadamente 1 m. de diámetro, se dispondrán 4 cilindros de color blanco repartidos de manera aleatoria y también diferentes tiras blancas a modo de paso de cebra. El robot debe sacar del recinto **todos** los cilindros en el menor tiempo posible permaneciendo el robot siempre en el interior del recinto y sin pasar por encima de las líneas del paso de cebra.

En esta prueba **se disputarán dos mangas y se tendrá en cuenta el mejor resultado obtenido en éstas** para la puntuación final de la prueba.

- **Objetivo:** sacar todas las latas del recinto
- **Tiempo máximo:** 60 segundos
- **Puntación:** 10 puntos el primero, 9 el segundo, etc.
- En caso de que el robot se salga de dicho recinto será descalificado.

3.6. Puntuaciones

La puntuación final será la que resulte de la suma de la mejor puntuación (en el caso de que haya más de una ronda) obtenida en cada una de las pruebas.

Las puntuaciones asignadas en cada prueba se regirán por el sistema general aquí indicado. El desglose detallado de las escalas de puntuación según el número de participantes, las penalizaciones específicas y los criterios de desempate en caso de igualdad de puntos se encuentran regulados en el **Anexo Técnico de Competición**, que estará accesible en la web del concurso con la suficiente antelación.

4. Categoría DoRobot ¡Novedad!

Esta categoría, que se incorpora por primera vez en la competición, nace para ofrecer un espacio específico a los centros/equipos que desarrollan soluciones robóticas propias.

En esta categoría podrá participar el alumnado matriculado durante el curso 2026/2027 en cualquier curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), pudiendo formar equipos con estudiantes de diferentes cursos.

Al ser esta la primera vez que se incluye en el concurso, siendo por tanto una experiencia piloto, las plazas están **limitadas a un máximo de 15 equipos.**

4.1. Objetivos

DoRobot nace para aquellos centros o equipos que buscan afrontar los retos de la competición mediante proyectos de creación propia. Los equipos competirán con robots desarrollados a partir de plataformas de hardware abierto compatibles con los requisitos técnicos establecidos en las presentes bases.

En esta categoría, la creatividad, la capacidad de diseño, la integración tecnológica y la programación se convierten en protagonistas, permitiendo que cada equipo participe con un robot propio desarrollado para afrontar los retos planteados.

4.2. Equipos participantes

Los equipos participantes en esta categoría tendrán **un mínimo de 3 y un máximo de 6 integrantes** y contarán con un/a profesor/a coordinador/a. **El número de participantes podrá ser modificado por la dirección del concurso en función de las necesidades organizativas de la competición**. Cada estudiante sólo puede formar parte de un equipo, mientras que un/a profesor/a podrá coordinar o tutorizar varios grupos si lo desea.

4.3. Profesor/a Coordinador/a

La misión de la figura de profesor/a coordinador/a es la de animar y apoyar a aquellos/as alumnos/as con ganas de aprender y divertirse con el concurso, así como fomentar su interés por las disciplinas STEAM en general y por la robótica en particular.

El/la profesor/a coordinador/a que lo solicite recibirá un certificado acreditativo de la participación en la competición.

4.4. Desarrollo del concurso

El concurso consistirá en una competición de robots, en la fecha establecida por la organización y que tendrá lugar en la Escuela de Ingeniería Industrial, Sede Campus.

Los equipos participantes deberán utilizar **un único robot para la realización de todas las pruebas** establecidas en la categoría, no estando permitida la sustitución del robot entre pruebas.

El robot debe competir como se haya inscrito, es decir, incluyendo su carcasa y demás elementos; en caso contrario, podría ser descalificado.

En esta categoría, el robot tendrá que cumplir los siguientes requisitos:

El robot deberá estar controlado por una plataforma de hardware libre basada en microcontroladores educativos de amplia difusión. Se admiten placas Arduino (UNO, Nano o equivalentes), así como otras plataformas de hardware libre basadas en microcontroladores educativos de amplia difusión, siempre que cumplan los requisitos técnicos establecidos en las presentes bases.

Dimensiones físicas y peso: El robot deberá integrarse completamente dentro de una estructura cuya envolvente no exceda las dimensiones de cubo **de 20 x 20 x 20 cm** y su peso máximo no podrá superar los **1000 gramos**.
Estructura y Cableado: El robot deberá presentar una construcción robusta, segura y adecuada para la competición.

No se permitirá la utilización de montajes provisionales ni de cableados expuestos que puedan soltarse o provocar fallos durante las pruebas.

Las conexiones de sensores, motores y demás componentes deberán realizarse mediante sistemas de conexión seguros y permanentes, tales como soldadura, placas de expansión o conectores equivalentes.

Se admitirán igualmente los kits descatalogados mBot 1 / Explorer, por estar basados en una arquitectura técnica equivalente a Arduino UNO.

La organización se reserva el derecho de validar previamente aquellas plataformas que, por sus características, puedan generar dudas sobre su adecuación al espíritu de la competición.

Exclusiones: Para preservar la identidad propia de la categoría y garantizar condiciones homogéneas de participación, queda expresamente prohibida la participación en esta categoría con el kit oficial mBot 2. Los equipos con un kit mBot 2 deberán competir exclusivamente en su modalidad correspondiente (BeRobot).

4.5. Pruebas

Principio fundamental de la categoría DoRobot: Mismos retos. Distintos caminos para resolverlos.

Los equipos de DoRobot afrontarán exactamente los mismos retos y pruebas que los participantes de la categoría BeRobot. La diferencia entre ambas modalidades radica exclusivamente en la tecnología empleada para resolverlos.

La competición consistirá en un total de dos pruebas (las mismas que las establecidas en la categoría BeRobot y bajo las mismas directrices): **Sigue-línea 'marchoso' y Barrendero 'cebra'**.
Durante el desarrollo de las pruebas, los módulos de comunicación de los robots deberán estar desconectados.

4.6. Puntuaciones

El sistema de puntuaciones será el mismo que el aplicado en la categoría BeRobot (apartado 3.6).

5. Categoría DemoRobot

En esta categoría podrá participar el alumnado matriculado durante el curso 2026/2027 en cualquier titulación superior, entendiendo como tal, las Enseñanzas de Formación Profesional y las Titulaciones Universitarias, así como aquellas otras titulaciones oficiales no incluidas en las anteriores y que sean admitidas por la organización.

5.1. Objetivos

Esta categoría tiene como objetivo fomentar el autoaprendizaje en el diseño, construcción y programación de robots autónomos, así como la estimulación, atracción y desarrollo del talento habilitador para afrontar los retos tecnológicos del futuro.

Está especialmente orientada a promover la participación de estudiantes de formación profesional y universitaria.

5.2. Equipos participantes

Los equipos participantes tendrán un máximo de 6 integrantes, aunque en esta categoría también será posible concursar a título individual.

5.3. Desarrollo del concurso

El concurso consistirá en una competición de robots, en la fecha establecida por la organización y que tendrá lugar en la Escuela de Ingeniería Industrial, Sede Campus.

Los equipos participantes deberán utilizar **un único robot para la realización de todas las pruebas** establecidas en la categoría, no estando permitida la sustitución del robot entre pruebas.

El robot deberá ajustarse a las siguientes características:

- Tamaño máximo de la envolvente: un cubo de 20 cm de lado.
- Peso máximo: 1500 gramos.
- Sensorización: libre.
- Forma, color: libre.
- Configuración de tracción: libre.

Los robots presentados por los equipos al concurso no podrán sufrir modificaciones estructurales durante el desarrollo del mismo. El robot debe competir en todas las pruebas como se haya inscrito, es decir, incluyendo su carcasa y demás elementos; no se podrá lastrar ni aligerar el robot una vez inscrito y hecho el registro al inicio de la competición. En caso contrario, podrá ser descalificado. Sólo se permitirá la sustitución de componentes dañados durante las pruebas por otros de iguales características

notificándolo previamente a la organización. Las sustituciones de componentes sólo se podrán realizar al concluir la participación del robot en dicha prueba (no durante la prueba).
Entre las distintas rondas/fases del concurso estará permitida la modificación de la programación de los robots.

5.4. Pruebas

La competición consistirá en un total de 4 pruebas, tres de ellas individuales y una colectiva. Sólo puntuarán aquellos robots que lleguen a la meta dentro del tiempo máximo establecido en cada prueba.

5.4.1. Rastreo (individual)

El robot ha de seguir un camino marcado en el suelo por una cinta adhesiva blanca de aproximadamente 2 cm de ancho sobre un fondo oscuro. La longitud del camino no será menor de 4 metros. No existirán cruces ni obstáculos, pero puede haber cambios bruscos de dirección (el radio de las curvas será superior a 5 cm.). Inicialmente se coloca el robot sobre la pista en el punto de salida. En esta prueba**, dependiendo del número de participantes, podrán disputarse una o dos mangas. La primera en el sentido de las agujas del reloj y la segunda, en caso de realizarse, sería en sentido contrario.**

- **Objetivo**: dar una vuelta completa al circuito lo más rápido posible
- **Tiempo máximo: 40** segundos
- **Puntación:** 10 puntos el primero, 9 el segundo, etc.
- El robot que pierda la línea y no consiga volver al camino correcto en menos de **5** segundos será descalificado.
- El robot que se salte parte del recorrido o no siga la línea será descalificado.

5.4.2. Laberinto (individual)

Sobre un recinto rectangular de aproximadamente 1,50x1,50 metros se dispondrá un circuito o laberinto (delimitado por paredes de color claro y 8cm de alto), con una entrada y una salida. La separación entre paredes, así como la entrada y la salida, será de **al menos 30** cm de ancho. El robot se sitúa inicialmente en la entrada.

- **Objetivo:** atravesar el laberinto en el menor tiempo posible.
- **Tiempo máximo:** 1 minuto.
- **Puntación:** 10 puntos el primero, 9 el segundo, etc.
- **Penalización:** Cada choque contra las paredes del laberinto penalizará con 1 punto.

5.4.3. Triple ‘penalti’ con isleta (individual)

El campo de juego consiste en un recinto circular delimitado por una línea blanca sobre fondo negro de aproximadamente 1 m. de diámetro, con una isleta de 15 cm de diámetro, también de color blanco, situada en el centro del mismo. Sobre el perímetro del recinto, en tres de los cuatro cuadrantes, habrá

una portería (una portería en cada cuadrante), formada por dos palos separados entre sí 20 cm. Dentro del recinto se dispondrán 3 cilindros de color blanco similares a una lata de refresco de 330 ml formato estándar, cada uno en frente de una portería (en el punto de penalti), a una distancia <=15 cm.
El robot debe localizar los cilindros sin atravesar la isleta y meter cada uno en su portería, a modo de 'penalti', sin derribar ninguno de los palos. El robot saldrá desde el cuadrante en el que no hay ubicado ningún obstáculo.

- **Objetivo:** sacar todos los obstáculos del recinto entre los palos que le correspondan (según el cuadrante).
- **Tiempo máximo:** 90 segundos.
- **Puntación:** 10 puntos el primero, 9 el segundo, etc.
- En caso de que el robot salga de dicho recinto o invada la isleta será descalificado. Se considera que el robot sale del recinto o invade la isleta si su centro geométrico sobrepasa el borde exterior del recinto o el de la isleta, respectivamente.
- Si se derriba alguno de los palos dispuestos en el recinto, el penalti no será válido.
- En el caso de que ningún robot logre sacar todos los obstáculos en el tiempo establecido, se puntuará de más a menos según los obstáculos que se hayan conseguido sacar entre los palos (número de 'penaltis marcados' con éxito).

5.4.4. Sumo (colectiva)

Dentro de un recinto circular (línea blanca sobre fondo negro) de aproximadamente 1 m. de diámetro marcado en el suelo, se dispondrán **3** o más robots. El robot debe intentar sacar a su oponente del campo de juego y evitar que lo saquen a él. Los robots volcados, averiados o simplemente pasivos durante más de 5 segundos, serán descalificados.
El formato de esta prueba será por eliminatorias, siendo el ganador el que gane la final.

- **Objetivo:** quedarse solo dentro del ring.
- **Puntación:** 10 puntos el primero, 9 el segundo, etc.
- **Tiempo máximo:** 2 minutos.

5.5. Puntuaciones

La puntuación final en esta categoría será el promedio de todas las puntuaciones obtenidas en las pruebas detalladas en estas bases en el apartado anterior.

Las puntuaciones asignadas en cada prueba se regirán por el sistema general aquí indicado. El desglose detallado de las escalas de puntuación según el número de participantes, las penalizaciones específicas y los criterios de desempate en caso de igualdad de puntos se encuentran regulados en el **Anexo Técnico de Competición**, que estará accesible en la web del concurso con la suficiente antelación.

6. Inscripción

Los equipos que deseen participar en la competición deberán inscribirse siguiendo los pasos que se publicarán en la página web de la Competición de Robots previamente al inicio del período de registro. En el formulario de inscripción figurará el nombre del equipo, los nombres de los/las alumnos/as participantes y, en las categorías **BeRobot** y **DoRobot**, deberá indicarse el nombre del/de la tutor/a y los datos del centro educativo al que representan.

En la categoría **BeRobot** las plazas están limitadas a **125 equipos,** distribuidos en **aproximadamente 10 tapices de competición**. Asimismo, se admitirá **un máximo de 6 equipos por centro**.

En las categorías **DoRobot y DemoRobot** las plazas están limitadas a **15 equipos** en cada una de ellas.

Con el fin de facilitar la participación del mayor número posible de centros educativos, en la categoría **DoRobot** se admitirá un máximo de **2 equipos por centro**.

Las plazas en las diferentes categorías serán asignadas por estricto orden de inscripción hasta completar el número máximo de plazas disponible en cada una de ellas.

Una vez realizada la inscripción en el formulario, los equipos participantes deberán realizar el pago de las cuotas detalladas en el punto siguiente mediante transferencia bancaria a la cuenta indicada a continuación:

Titular de la cuenta: Universidade de Vigo

CIF: Q8650002B

IBAN: ES14 2080 0501 1231 1000 0112

¡**Importante**! La transferencia deberá realizarse, una vez abierto el período de inscripción, siguiendo las indicaciones recogidas en el apartado de la inscripción que se publicarán en la web del concurso https://eei.robots.uvigo.es/.

7. Cuotas de inscripción

Los equipos que deseen participar en alguna de las categorías de esta edición de la competición de robots, deberán abonar la cuota de inscripción correspondiente, de acuerdo con las siguientes **modalidades**:

Modalidad	Importe
Cuota básica	15 € por equipo
Cuota básica + kit mBot 2	80 € por equipo

¡IMPORTANTE!

Antes de formalizar la inscripción, lea atentamente las condiciones específicas aplicables a cada modalidad de inscripción, que se detallan a continuación.

7.1. Cuota básica:

Aplicable a todas las categorías. Esta cuota da derecho al equipo a participar en la categoría en la que se haya inscrito. Para participar bajo esta modalidad, el equipo deberá disponer de un robot o kit que cumpla con los requisitos establecidos para la categoría correspondiente. **El importe de la cuota básica es de 15 € por equipo.**

7.2. Cuota básica + kit mBot 2:

Sólo para equipos que participen en la categoría BeRobot.

Los equipos participantes en la categoría BeRobot que opten por esta modalidad de inscripción tendrán derecho a un kit educativo mBot 2 (el establecido por la organización para participar en esta categoría). **El importe total es de 80 € por equipo** (15 € en concepto de cuota de participación y 65 € correspondientes al kit, subvencionado en más de un 60% de su precio de mercado).

¡IMPORTANTE!

Con el objeto de poder atender todas las peticiones de la modalidad de cuota básica+Kit, esta opción se limita a **un máximo de 3 kits por centro**.

¡IMPORTANTE! En caso de renuncia o no participación del equipo las cuotas de la inscripción, en cualquiera de las modalidades, no serán reembolsadas.

¡COMPATIBILIDAD DE KITS!

Los centros educativos que dispongan del **kit mBot Explorer Robot Educativo (versiones antiguas)** podrán participar en la categoría DoRobot **exclusivamente con su alumnado de ESO**, sin necesidad de adquirir un kit mBot 2.

No obstante, el **alumnado de ESO** también podrá inscribirse en la categoría BeRobot, siempre y cuando compita con el **kit oficial mBot 2**.

Por su parte, todo el **alumnado de Bachillerato** deberá participar obligatoriamente en la categoría **BeRobot, utilizando dicho kit oficial mBot 2**.

7.3. Inscripción: Sorteos y premios.

Todos los centros inscritos recibirán de manera gratuita un TAPETE de ROBÓTICA réplica del utilizado en las pruebas de la competición en las categorías BeRobot y DoRobot.

Sorteo 1: entre todos los centros participantes registrados se sorteará un kit de ampliación Rover: ampliacion-rover-mbot-2

Sorteo 2: la organización quiere premiar a aquellos Centros que inscriban a 3 o más equipos (con o sin kit). Entre todos los centros que cumplan este requisito se realizará un sorteo, que se celebrará el mismo día del concurso, con un premio consistente en un pack mBot 2+Ampliación Rover: pack-mbot-2-ampliacion-rover

¡IMPORTANTE! Para acceder a los sorteos es necesario que todos los equipos realicen el registro el día de la competición.

8. Calendario

La **fecha límite** para realizar la inscripción finalizará el **12 de febrero de 2027** a las 23:59 horas y no serán atendidas bajo ningún pretexto las peticiones de inscripción posteriores a dicha fecha. (Período de inscripción del **12 de enero al 12 de febrero de 2027**).

La competición tendrá lugar el **viernes día 16 de abril de 2027** en las instalaciones de la Escuela de Ingeniería Industrial, Sede Campus (Campus Universitario Lagoas-Marcosende, 36310 Vigo) a partir de las 10:30 horas. El registro podrá hacerse a partir de las 09:30 horas hasta el inicio de la competición.

9. Jurado

El jurado estará formado por las personas designadas a tal efecto por la Dirección de la Escuela de Ingeniería Industrial y será responsable de valorar a los equipos participantes de acuerdo con los criterios y puntuaciones establecidos para cada categoría en las presentes bases.

El fallo del jurado y sus decisiones serán inapelables. La clasificación será publicada en la página web del concurso. Excepcionalmente, el jurado podrá declarar desiertos los premios.

10. Premios

En esta edición, como motivo de la celebración de la 10ª edición y de la inclusión de una nueva categoría, habrá más reconocimientos. La organización hará entrega de los siguientes premios:

- Se entregarán premios a los tres primeros equipos clasificados en cada categoría.

  Premio a la ORIGINALIDAD. Dirigido a las categorías BeRobot y DemoRobot. Reconocimiento a la propuesta que destaque por su creatividad, originalidad y capacidad para aportar una visión diferente o singular dentro de la competición. Es un galardón que pretende poner en valor la creatividad y no la solución tecnológica.

  Para poder optar a este premio, los equipos deberán enviar un breve vídeo donde se presentará el equipo y se mostrará el diseño del robot indicando su nombre, a la dirección eei.robots@uvigo.es antes del **31 de marzo de 2027**.

- **Premio MAKER**: Se concederá al equipo de la categoría DoRobot que destaque por la originalidad, innovación y calidad técnica de la solución desarrollada.

  Se valorarán especialmente:

  - Originalidad de la propuesta.
  - Diseño y construcción del robot.
  - Integración hardware-software.
  - Aplicación de técnicas de fabricación digital.
  - Robustez y fiabilidad del sistema.
  - Calidad técnica global de la solución.

- **Premio STEAM**: Se otorgará al centro que participe con el mayor número estudiantes en las diferentes categorías del concurso. En el caso de empate, se seleccionará el centro que participe con el mayor nº de equipos. Si persiste el empate, se otorgará al centro que presente el mayor porcentaje de paridad de género.

A todos los equipos premiados se les hará entrega de un diploma y de una placa conmemorativa. Además, cada estudiante de los equipos ganadores recibirá una medalla y un pequeño obsequio en reconocimiento a su participación y al resultado alcanzado en la competición.

11. Protección de datos

A los efectos de la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal se informa a los participantes que los datos recabados tras el registro en la Competición de Robots de la EEI serán incluidos en un fichero automatizado de datos de uso personal por parte de ésta. Por el mero hecho de participar en el concurso, los participantes autorizan a la EEI a utilizar, a efecto de comunicación, su nombre e imagen, a los exclusivos efectos de la competición de robots, así como que su nombre y apellidos sean publicados en la galería del concurso y en los perfiles de las diferentes redes sociales de la EEI.

Todo ello con la única salvedad y limitación de aquellas utilizaciones o aplicaciones que pudieran atentar al derecho al honor, a la moral y/o al orden público, en los términos previstos en la legislación vigente. Queda prohibida la difusión de las imágenes para cualquier otro uso diferente al pactado, salvo autorización expresa por parte de la persona tutora o estudiante mayor de 18 años.

La EEI actuará de conformidad con lo establecido en la legislación vigente y, en concreto, de conformidad con lo establecido en la Ley Orgánica de Protección de Datos (**RGPD** y **LOPDGDD**), en

lo referente al mantenimiento de la confidencialidad y tratamiento de datos personales facilitados voluntariamente por los usuarios participantes en el concurso de robots.

La EEI se reserva el derecho de no incorporar a la competición aquellos nombres o imágenes utilizados que sean indecorosos, propiedad de terceros, que contenga marcas o elementos protegidos, o en general que contravengan el espíritu de la competición. En este supuesto, el equipo o persona perderá su derecho de participación en el mismo.

12. Disposición final

La participación en este concurso supone la aceptación de las bases del mismo. La EEI se reserva el derecho a realizar modificaciones sobre la mecánica y procedimiento del concurso, siempre que las mismas estén justificadas o no perjudiquen a los participantes y se comuniquen a éstos.

El jurado resolverá cualquier cuestión o duda que se produzca durante el concurso y que no esté explícitamente prevista en estas bases.

Los equipos participantes se comprometen a respetar las normas básicas establecidas por la EEI en el desarrollo de sus actividades y a realizar un buen uso de todas las instalaciones puestas a disposición para la celebración del concurso. El incumplimiento de estas normas podrá suponer la exclusión de la participación en el concurso.

Para la resolución de dudas frecuentes y casos prácticos de interpretación de este reglamento, la organización mantendrá actualizado un apartado de Preguntas Frecuentes (FAQ) en la web oficial del concurso (eei.robots.uvigo.es).