

Reglas

Procedimientos, filosofía y definiciones

1. Cortesía Profesional

- Sois “Profesionales corteses”. Estáis luchando duro contra los PROBLEMAS, mientras tratáis a las PERSONAS con respeto y amabilidad, tanto a la gente de vuestro equipo como a la de los demás.
- Aprended de las ideas de otras personas, en vez de oponeros o rechazarlas.

2. Participación

- El tamaño máximo del equipo es de diez miembros, sin incluir entrenadores y mentores.
- Véase el Manual del Equipo de FIRST® LEGO® League para saber las edades permitidas.
- Durante el Torneo solamente puede haber DOS miembros del equipo en la Mesa de Competición, excepto durante las reparaciones de emergencia.
- El resto del equipo tiene que mantenerse fuera de la mesa, aunque lo suficientemente cerca para poder intercambiarse en el momento deseado. El lugar específico lo decidirán los responsables del Torneo.

3. Interpretación

- El texto de las Misiones significa exacta y únicamente lo que dice, y por tanto se tiene que interpretar literalmente, si es posible.
- No interpretéis el texto según vuestras suposiciones sobre el propósito, o cómo podría ser en la “vida real.”
 - o *Ejemplo: Si una misión consiste en “entrar en la casa”, la ventana es igual de válida como punto de entrada que la puerta.*
- Si un detalle no se menciona, entonces no importa.
 - o *Ejemplo: Si una misión consiste en “poner la copa encima de la mesa,” boca abajo es igual de válida que de pie.*
- No hay restricciones o requisitos ocultos, pero sí existen márgenes de libertad por descubrir. ¡Te animamos a encontrarlos!

4. Material

Vuestro material (Robot, partes adjuntas y otros accesorios) tiene que estar construido enteramente con elementos de LEGO® originales. No se permiten las pegatinas, excepto las que sean de LEGO®, que acompañan a las instrucciones. Pintura, cinta adhesiva, cola, aceite, etc. no están permitidos.

Excepción 1: Podéis traer una lista con los programas del Robot.

Excepción 2: Las cuerdas y tuberías LEGO® pueden ser cortadas en longitud.

Excepción 3: Se pueden utilizar rotuladores para poner vuestro nombre pero sólo en lugares no visibles.

ELEMENTOS HABITUALES

- No hay restricciones en cuanto a la cantidad de elementos no eléctricos de LEGO®, incluidos los neumáticos, que pueden proceder de cualquier juego u origen, siempre que sean de LEGO®. Excepción: Los motores de cuerda y soltar no están permitidos.

ELEMENTOS ELÉCTRICOS

- Se os permite un máximo de seis sensores no rotatorios en la Zona de Competición de Robots. Podéis tener sensores de recambio en la zona de entrenamiento (PIT). Escoged vuestra combinación favorita entre los que fabrica LEGO® MINDSTORMS®: sensores táctiles, de luz, de color o de ultrasonidos.
- El número máximo de motores MINDSTORMS® dentro la Zona de Competición de Robots es de TRES.
- Estas cantidades no se limitan a lo que lleva el Robot en aquel momento. El árbitro suma todo lo que traéis con vosotros, en vuestras cajas, en las manos, en bandejas o sobre la mesa. Todo cuenta en vuestro cómputo final.
 - o *Ejemplo: Si tenéis varios accesorios motorizados pero para conducir el Robot necesitáis dos, tendréis que encontrar la forma de cambiar el tercer motor de un accesorio al otro.*
 - o El cuarto motor en la Zona de Competición de Robots siempre se considera ilegal.
 - o Incluso si solo queréis usar tres, el cuarto motor es ilegal.
 - o Aunque el cuarto motor sea de recambio o se utilice como peso o decoración, el cuarto motor es ilegal.
- Se permiten los robots RCX, con un máximo de ocho sensores, entre táctiles, de rotación y de luz.
- Sólo podéis utilizar un mismo robot en una misma partida, pero podéis utilizar un robot diferente en otra durante el día.
- Se pueden usar todos los cables de LEGO® y cables convertidores que se necesiten.
- No se permiten otros elementos o aparatos eléctricos para ser usados en la Zona de Competición.
- Se permiten las piezas eléctricas de recambio en la Zona de Entrenamiento (PIT).
- No se permiten objetos que funcionen como control remoto en ninguna parte, en ningún momento.

MATERIAL NO ROBÓTICO

- Vuestro material puede incluir elementos de LEGO® o aparatos, además del Robot y sus accesorios.
 - o *Ejemplo 1: Podéis usar una herramienta para colocarle una pieza a vuestro Robot en la Base.*
 - o *Ejemplo 2: El Robot se puede ayudar de una rampa para poder cruzar una barrera.*
- Cuando está fuera de la Base, se pueden dejar “objetos estratégicos” donde el Robot los necesite.

SOFTWARE

- El Robot solamente se puede programar usando el software LEGO® MINDSTORMS®, RoboLab®, o NXT-G (en cualquiera de las versiones). No se permite ningún otro software.
- Parches, complementos (add-ons), y nuevas versiones del software permitido de los fabricantes (LEGO® y National Instruments®) están permitidos, pero los paquetes de herramientas (tool kits), incluyendo el paquete LabVIEW no están permitidos.

Si el Robot incumple esta regla y no se toman medidas, la decisión sobre qué hacer exactamente dependerá de los responsables del Torneo y es posible que el equipo no pueda optar a los premios.

5. Misión

Una misión es una o varias acciones o resultados objetivos que valen cierto número de puntos, tal como se detalla en la página “Misiones”.

- Vosotros decidís el orden en el que queréis realizar las misiones y cuántas queréis intentar con cada programa del Robot.
- Podéis tratar de completar una misión varias veces, si es posible, pero no se va a volver a poner la mesa en las condiciones iniciales. *Ejemplo: si una misión consiste en que el Robot vuelque una pila hacia un lado, y el Robot no lo consigue, podéis volver a intentarlo, ya que la pila está intacta. Pero si el Robot en activo tumba la pila hacia el otro lado, la misión ya no se puede lograr y no se vuelve a colocar todo como al principio.*

6. La Partida

En un Torneo, se unen dos Mesas de Prácticas que forman la Mesa de Competición, de manera que os enfrentáis con otro equipo para completar la partida. En la Zona de Competición hay dos Mesas de Competición de Robot una al lado de la otra. Hay por lo menos tres partidas. Cada una de ellas dura dos minutos y medio. Éste el proceso:

- Llegáis a la Mesa de Competición y tenéis al menos un minuto para preparar el material que habéis traído.
- La partida empieza y el Robot sale de la Base. Una vez ha empezado, el Robot está “activo” y se supone que está realizando las misiones “de forma autónoma”, según su propia energía y programación. Puede crecer hasta alcanzar cualquier tamaño e ir dónde quiera.
- El robot puede hacer más o menos pero en algún momento tendréis que cogerlo. Por ejemplo, si se atasca o le queréis colocar un accesorio o descargarlo.
- Si decides tocar el robot mientras está “activo”, no importa dónde sea o lo que esté haciendo, pasará inmediatamente a estar “inactivo,” y deberá ser llevado a la Base, si es que no está ya allí.
- Mientras el robot inactivo esté en la Base, preparadlo para el siguiente período activo y volved a arrancarlo.
- Estos pasos se repiten (normalmente con música, un comentarista y ánimos de fondo), hasta que suena la señal de fin de partida. El reloj no se detiene durante la partida.
- Jugáis como mínimo tres partidas en cada Torneo y cada una supone una nueva oportunidad de conseguir la mayor puntuación.
- Las partidas son independientes unas de otras y sólo vuestro mejor resultado cuenta para optar al Premio al Mejor Robot.
- Si se sabe de antemano que no vais a tener un equipo al que enfrentaros, uno voluntario o el equipo que juegue en casa puede sustituirlo. Si no es así, y competís contra una mesa vacía, obtenéis los puntos de las misiones que hubiera conseguido el equipo ausente.
- Después de la partida nadie puede tocar nada de la mesa hasta que el árbitro haya revisado las condiciones y se haya puesto de acuerdo con vosotros (sólo con los niños) sobre cuántos puntos habéis conseguido o perdido y por qué.
- La información se anota en una hoja de papel con vuestro nombre y tiene carácter definitivo.
- Los resultados se introducen en el ordenador en forma de tablas, que los ordenan según el resultado sea el segundo o tercero más alto.
- En las pocas ocasiones en que se produce un empate durante las tres partidas, los responsables del Torneo decidirán qué hacer. Las opciones incluyen una serie de desempates o simplemente conceder varios premios iguales.

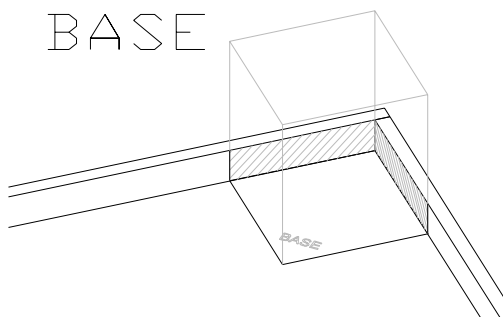
7. Ronda

El proceso de combinar los equipos en una partida se llama ronda.

8. Base

La Base es una caja imaginaria formada por muros verticales que se alzan en el perímetro del área de la Base, incluida la superficie interior de los bordes y por un techo invisible a 40 cm de altura.

- Eso significa que la Base no es solo un área en el tapete – es un VOLUMEN.
- Normalmente hay un hueco entre el tapete y la pared del borde... La Base incluye ese hueco.
- Cualquier cosa que el equipo posea, ya sea para almacenarla o para manejarla, se entiende que cuenta como Base.



9. Mesa

La Mesa de Competición es donde tiene lugar la Competición de Robots. Consiste en un tapete encima de la mesa, con los modelos de misión dispuestos sobre él.

- El tapete de la mesa y los elementos de LEGO® para construir los modelos de las misiones son parte de vuestro Set de Competición.
- Las instrucciones para construirlo están en un CD que viene en la misma caja que los elementos de LEGO® y el tapete.
- Hay más instrucciones acerca de la preparación de la mesa en el documento “Construcción de la Mesa de Competición”.

10. Modelos de misión

Los modelos de misión son objetos que ya están en la mesa cuando llegáis.

- No traigáis duplicados de los modelos de las misiones si pueden confundir respecto a la puntuación.
- No traigáis modelos de misión por vuestra cuenta, aunque sea temporalmente.
- Tenéis limitaciones en cuanto a la manera de conectar algo a un modelo de misión ya que puede hacer fracasar el “test de gravedad” ...
- TEST DE GRAVEDAD – En el momento en que hagáis (a MANO) que un modelo de misión toque, atrape o sea atrapado por CUALQUIER objeto (incluyendo el robot, otras piezas suministradas por el equipo y otros modelos): la gravedad por sí sola debería ser capaz de separarlos si el más pesado es recogido o volcado.
 - o En el caso de modelos idénticos, no importa cuál es recogido.
 - o El equipo lleva a cabo este “test de gravedad” sólo si lo pide el árbitro, y sólo si parece probable que va a fallar.
 - o El árbitro no dará la salida a menos que todos los modelos de misión pasen el test de gravedad.
 - o No se permite ningún tipo de ayuda con la mano, sólo se permite que el ROBOT derribe los modelos durante el test de gravedad.
- No os llevéis modelos de misión de la Zona de Competición de Robots. Traedlos de vuelta, si lo hacéis. Gracias.

11. Cargamento

El cargamento es cualquier cosa que el robot transporte consigo o suelte.

12. Autonomía

La Competición del Robot se juega con robots “autónomos”.

- Eso significa que el robot tiene que hacer su trabajo sin ninguna influencia ni ayuda vuestra mientras está activo. Vosotros PREPARÁIS el robot pero ACTÚA él solo.
- El robot puede ACTUAR EN CUALQUIER SITIO, pero solamente puede ser preparado en la BASE.

- En el momento en que lo toquéis, se entenderá que necesita vuestra ayuda y preparación y por tanto debe ser llevado a la Base.
- Si lo tenáis planeado, y el robot y su cargamento ya están en la Base, no hay problema.
- Pero tocar el robot cuando éste o su cargamento están fuera de la Base se interpreta como un rescate y por tanto, puede ser penalizado.

13. Robot activo <> Inactivo

- En el momento en que el robot arranca se convierte en “ACTIVO,” y se mantiene así hasta la próxima vez que lo toquéis o manipuléis.
- En el momento en que lo toquéis, el robot se vuelve “INACTIVO,” y se prepara a mano para volver a arrancar desde la Base.

14. Manipulación (miscelánea)

Calibración – Sólo durante el tiempo de montaje, antes de la partida, podéis calibrar sensores de luz y color fuera de la Base.

Control de Calidad – Sólo durante el tiempo de montaje, antes de la partida, podéis pedir al árbitro que compruebe si una pieza del montaje en particular es correcta o cumple con las normas, pero no podéis pedir que la ponga a vuestra conveniencia, ni dentro ni fuera de las especificaciones que marcan las instrucciones.

Cambiar Cosas Fuera de la Base – No podéis colocar con la mano, extender, enrollar, volcar, dejar caer, lanzar, expulsar, deslizar o disparar cosas fuera de la Base, ni siquiera parcialmente. No podéis cambiar la posición, el movimiento, la cantidad o cualquier otra situación fuera de la Base. Sólo el robot puede hacer cambios fuera de la Base, incluyendo poner y quitar objetos. Véase las excepciones en las “Penalizaciones de Tacto,” “Almacenaje y Taller,” y normas sobre “Fallos y Perdidas”.

Cambios Ilegales – Si vosotros o vuestro robot provocáis algún cambio ilegal en la mesa que no sea la destrucción de los modelos de la misión, ya sea por accidente o a propósito, la acción se “deshace” tan rápida y detalladamente como sea posible, si es que es factible. Pero si se desconocen las condiciones iniciales antes del cambio, o los cambios son muy confusos o difíciles de deshacer, entonces los cambios se dejan como están. Obviamente, logros anteriores pueden arruinarse por culpa de esto, pero también se pueden arruinar las misiones previstas. Las misiones que sufren tal destrucción se consideraran no puntuables.

Destrucción del Modelo de Misión – Si vosotros o vuestro robot dañáis un modelo de misión o despegáis la sujeción con Dual Lock, ya sea por accidente o no, se deja como está. Obviamente los logros anteriores se pueden malograr debido a esto, pero las misiones previstas también se arruinarán, y las misiones que queden destruidas por supuesto no puntuarán.

Manejo del Robot Inactivo – Durante el montaje, y siempre que el robot se encuentre inactivo, debéis repararlo, apuntarlo, cambiar los accesorios, elegir los programas, reiniciarlo, y cargarlo o descargarlo en la Base o donde tengáis vuestro equipo.

Objetos Aparte/Almacenados – En cualquier momento podéis manejar aquellas cosas que el robot no esté usando o tocando, ya sea en la Base o donde tengáis almacenado vuestro equipo, excepto lo que se explica en la norma sobre “Procedimiento para Reiniciar/Volver a arrancar”.

Apuntar – Podéis usar una herramienta para apuntar el robot, pero su uso se restringe únicamente a la Base en todo momento, y debéis dejarlo antes de arrancarlo o reiniciarlo.

Puesta en escena – Podéis colocar objetos en el camino del robot, pero sólo en la Base.

Reacciones en Cadena – Si al mover el robot con la mano, fuera de la Base, se produjera o causara el movimiento involuntario de algún objeto sin carga que se encontrara “sujeto” o “retenido”, el movimiento del objeto retenido (la reacción en cadena) debe reprimirse al mínimo. Dejad que la energía acumulada se disipe lentamente en el mínimo espacio posible.

Rescate estratégico – Es ilegal detener el robot en un momento preciso para completar una misión, como estrategia para progresar, y comportará la retirada de los puntos obtenidos en otras misiones relacionadas.

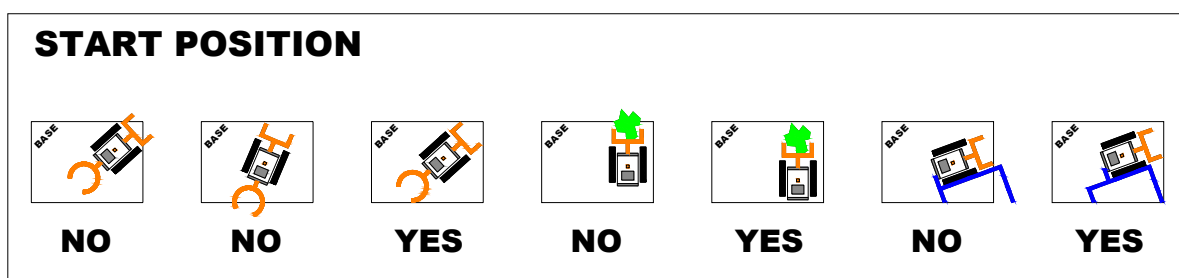
Robot averiado – Podéis recoger las piezas de vuestro robot estropeado en cualquier momento.

15. Almacén y taller

- Una vez el árbitro inspeccione vuestro equipo, debéis almacenar las cosas que necesitáis en la Base, o en una caja, o tenerlas en las manos, o posiblemente en un stand, si se permiten stands en vuestro evento (cosa que deciden los responsables del Torneo, por tanto preguntad de antemano).
- Si hay demasiadas cosas en la Base, podéis dejar algunos objetos alrededor de la Base -sobre las líneas- siempre y cuando esta distribución temporal por el exterior no responda a intereses estratégicos.
- Modelos de las misiones y objetos que puntúan en la Base deben estar siempre a la vista del árbitro.
- No se permite nada en el suelo.

16. Posición Arranque / Reinicio

- Para que empiece la partida o se reinicie, CADA PARTE del robot, incluyendo los accesorios y cables que lleva, todo lo que toca y cualquier objeto que pueda mover o usar, deben encajar perfectamente en la Base.
- El ROBOT PUEDE estar en contacto con los objetos que va a mover o usar.
- VOSOTROS NO podéis tocar los objetos que el robot va a mover o utilizar.
- NO podéis tocar los objetos que el robot está tocando.
- Todo debe estar parado.
- Todos los modelos de la misión en la Base deben pasar el test de gravedad.



17. Procedimiento para Arrancar / Reiniciar

Cuando el árbitro considera que la posición inicial es correcta...

- Para dar comienzo a la partida...
 - o El árbitro os preguntará si estáis preparados y entonces indicará al presentador que ya estáis listos.
 - Cuando empiece la cuenta atrás, debéis poner en marcha, ya sea con la mano, pulsando un botón o activando un sensor, el programa del robot.
 - Cuando oigáis el sonido, poned en marcha el robot. El momento exacto es cuando oigáis la última palabra de la cuenta atrás, como por ejemplo "Preparados, listos, ¡YA!"
 - Si utilizan una señal no verbal, como un pitido o timbre, el inicio corresponde al principio de esa señal.
 - o Para las demás veces en que se reinicia la partida...
 - No hay cuenta atrás. El árbitro considera que la posición inicial es correcta y vosotros ponéis en marcha el robot.
- No podéis manejar el robot, o nada que éste vaya a mover o usar, durante la cuenta atrás, excepto para realizar la única acción requerida para poner el programa en funcionamiento. Si lo hacéis, el árbitro os hará volver a empezar.

18. Penalizaciones por contacto (Esta norma explica lo que pasa si tocáis el robot)

- Si tocáis el robot activo o cualquier cosa que esté en contacto con él mientras el ROBOT se encuentra completamente fuera de la Base, perderéis un punto por “objeto penalizado por contacto” (identificado en las Misiones).
 - Si tocáis el robot activo o cualquier cosa que esté en contacto con él mientras su CARGAMENTO se encuentra totalmente fuera de la Base, pasará una de las dos cosas:
 - o Si el cargamento se encontraba con el robot la última vez que éste dejó la Base, volverá a la Base.
 - o Si el cargamento NO se encontraba con el robot la última vez que el robot dejó la Base, el árbitro lo retirará.
 - Aviso: ¡Evitad tocar el robot cuando éste entra en la Base hasta que el cargamento haya alcanzado también la Base!
- Si la única parte del robot que está en la Base en el momento en que es tocado es un cordón, manguera, cable, cadena, cuerda o cualquier otro accesorio que sólo se usa como extensión, se considerará que el robot se encuentra fuera de la Base.

19. Fallo y Pérdida (Esta norma no tiene nada que ver con tocar al robot)

- Cualquier cosa que haga vuestro robot legalmente activo fuera de la Base, se queda de esa manera, a menos que el robot lo cambie.
- Los objetos movidos no pueden ser recolocados o sacados con la mano.
- Los objetos dañados no pueden ser reparados o reiniciados con la mano.
- El cargamento que pierda el robot se deja allí donde caiga (si va a parar fuera de la mesa, el árbitro lo recogerá).
- Esto significa que el robot puede echar a perder su única oportunidad de cumplir la tarea e incluso puede perder los puntos obtenidos anteriormente.

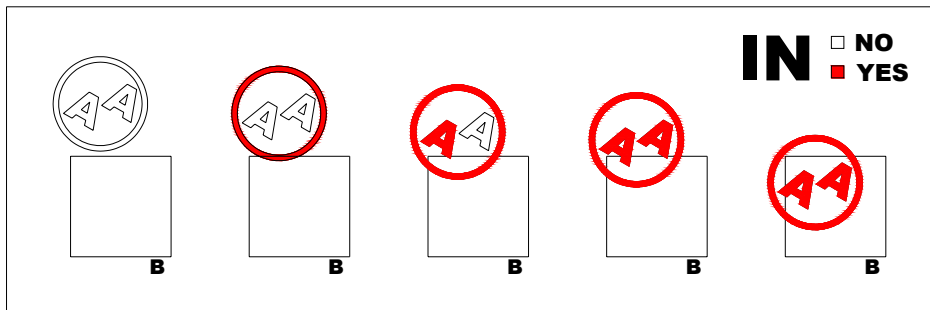
Excepción: Algunas piezas no diseñadas para separarse del robot que se separan visiblemente por ACCIDENTE pueden ser recuperadas por vosotros, con la mano, en cualquier momento – incluso si llevan cargamento (plus: os quedáis con el cargamento en cuestión).

20 - Interferencias

- Vuestro robot no debe afectar de ninguna manera al robot de otro equipo, a su mesa o a su estrategia, excepto si se encuentra cerca del modelo o modelos compartidos entre ambos equipos, donde la interferencia accidental es predecible y aceptable.
- Si el Robot X deliberadamente bloquea o impide que el Robot Y progrese u obtenga un resultado, la misión del Robot X en aquella área no puntuará, y la del Robot Y constará como completada.
- Si dos robots se enredan, se permitirá que ambos reinicien sin ninguna penalización. Cualquier cargamento involucrado se entregará al equipo en la Base, tanto si ha estado allí antes o como si no.
- Por pura suerte, el otro equipo puede superaros en una misión de Competición interactiva o puede fallar al intentar ayudaros en una misión cooperativa interactiva. El efecto final es el mismo y no se considera interferencia.

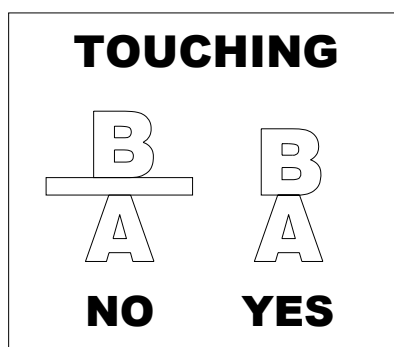
21 – Dentro

- A está “en,” “dentro,” o ha “alcanzado” B si CUALQUIER PARTE de A se encuentra SOBRE B.
- Para estar “en” un área, el volumen debe penetrar dentro de esa área.
- Aunque sea poco, “en” se considera “en”, a menos que se especifique que debe “entrar completamente”.
- A puede estar “en” B sin tocar a B.
- Los objetos se manejan con independencia unos de otros y de sus transportes/contenedores.



22. Toque

- A "toca" a B solo si A entra en contacto directo con B. Excepción: Si B fuera tu mano, el primer ejemplo se consideraría SI, ya que incluso un toque indirecto con la mano se considera toque.
- Cualquier tipo de contacto directo cuenta como toque.



23. Puntuación

Salvo en contadas excepciones, vuestra puntuación se **basa sólo en las condiciones en el momento exacto en que acaba la partida.**

- Los puntos se conceden por los resultados que obtiene el robot durante la partida y se pierden si es antes de que se acabe.
- Los Puntos no se dan o se quitan por los resultados obtenidos después de sonar la señal de final de partida.

24. Después de la partida

Nadie puede tocar nada que esté sobre la mesa...

- El árbitro necesita algún tiempo para anotar las condiciones de la mesa y llegar a un acuerdo con vosotros (los niños sólo) sobre cuántos puntos habéis conseguido o perdido y por qué (¡y para asegurarse de que no os marcháis llevándoos alguno de los modelos de las misiones!). La información se anota en una hoja de papel con vuestro nombre y es definitiva.
- Las puntuaciones se introducen en el ordenador que los ordena de acuerdo con el segundo y después el tercer mejor resultado. Si más de un equipo obtiene la puntuación máxima en alguna de las rondas, los responsables del Torneo decidirán qué hacer. Las opciones incluyen varios desempates o simplemente la entrega de premios iguales para todos.

25. El beneficio de la duda

Obtendréis el beneficio de la duda cuando:

- Una décima de segundo o el grosor de una delgada línea son decisivos.
- Una situación podría “ser cualquier cosa” debido a información confusa, contradictoria o ausente.
- Un árbitro decide basarse en la “intención” de un requisito o limitación.
- ¡Nadie está seguro de lo QUE ha pasado!

Si vosotros (los niños, no el entrenador) no estáis de acuerdo con vuestro árbitro y podéis convencerlo amablemente como para que dude del resultado después de la partida, vuestro árbitro consultará al árbitro principal y el resultado será definitivo. Esta norma no significa que los árbitros sean indulgentes sino que tratan de decidir a vuestro favor haciendo todo lo que pueden para ser justos, aunque la decisión final no esté muy clara.

26. Downloading

- Las descargas de los programas para los robots solo pueden hacerse en las Zonas de Entrenamiento (PIT) – nunca en la Zona de Competición.
- Siempre descargad a través del cable. El Bluetooth debe estar siempre apagado.

27. Variabilidad

Cuando construyáis y programéis, pensad que nuestros proveedores, patrocinadores y voluntarios se esfuerzan en conseguir que todas las mesas sean correctas e idénticas, pero siempre podéis encontrar algunos cambios, como por ejemplo:

- Fallos en las paredes de los bordes.
- Variaciones en las condiciones de luz, de una hora a otra, y de una mesa a otra.
- Relieve/bultos debajo del tapete.
- Presencia o ausencia de cinta adhesiva en los bordes a este y oeste del tapete.
- Ondulaciones en el mismo tapete – en muchos torneos es imposible que los tapetes se extiendan con tiempo suficiente para evitar las ondulaciones. La localización y la firmeza de éstas varía. Estáis avisados. Tenedlo en cuenta mientras diseñáis.
- Dos técnicas de construcción importantes que podéis utilizar con el fin de limitar los efectos de la variabilidad son:
 - Evitad los sistemas de pilotaje que implican algo resbaladizo sobre el tapete o sobre las paredes de los bordes.
 - Apartad vuestros sensores de luz de la luz circundante.
- Las preguntas sobre las condiciones de un torneo en particular solo se deberían hacer a los responsables de ese torneo.

28 – Preferencia/Autoridad

- Podéis conseguir información sobre la Competición del Robot de más de una fuente. Algunas veces la información que proviene de lugares distintos difiere. Por lo tanto, aquí tenéis el orden de preferencia de las fuentes:
1 = Actualizaciones de la competición del Robot AL DIA, 2 = Misiones y Montaje de la mesa de competición, 3 = Reglas
- Si algo en una página se contradice con otra cosa en la misma página, debería prevalecer la interpretación más sensata. Si las dos interpretaciones parecen iguales, la interpretación más favorable para el equipo es la que se debería asumir.
- Las páginas, vídeos y fotos sólo sirven como guía. A menudo no pueden expresar toda la información y por tanto pueden resultar engañosas... Cuando las fotos/vídeos se contradicen, ¡prevalece el texto!
- El árbitro principal del Torneo se basa en la información anterior para tomar decisiones, en el orden que os hemos dicho. Ninguna otra fuente de información es oficial.

29. Soporte para la Competición del Robot

Contáis con el soporte profesional de expertos en la Competición del Robot, que proviene directamente de su diseñador/autor (Scott) en: flrobotgame@usfirst.org (normalmente tarda 1-2 días laborables).

- Cuando enviéis un correo electrónico, por favor especificad vuestro papel en FLL (miembro, entrenador, padres, árbitro).
- Obtendréis una respuesta personalizada con documentación, con la guía sobre la construcción lógica y la razón por las que se valoran algunas estrategias o situaciones especiales de acuerdo con las normas legales y la puntuación.
- El árbitro no está obligado a contestar personalmente ningún correo electrónico, pero vuestro caso podría publicarse en la página con Actualizaciones de la Competición del Robot si no es un caso aislado, revela partes del texto ausentes o confusas, delata un error en la competición, un problema irresoluble, ...
- No se publicarán actualizaciones sobre la Competición del Robot más allá de las tres de la tarde, todos los viernes.
- No recibiréis ninguna ayuda/consejo sobre el montaje o la programación (ése es vuestro reto).

AVISO: El fórum es muy útil para compartir ideas y recibir consejos de otros equipos, pero no es la fuente oficial donde encontraréis las respuestas.

30. Reuniones de los entrenadores

- Si surge cualquier duda justo antes del Torneo, vuestra última oportunidad para preguntar será la "Reunión de los entrenadores" (si la hay) la mañana del Torneo.
- El árbitro principal y los entrenadores se reúnen para descubrir y solucionar cualquier diferencia ANTES de la primera partida.
- Durante el resto del día, la decisión del árbitro es inapelable cuando abandonáis la mesa.

31. Cambios destacados en 2011

- Los límites en los sensores se han cambiado del tipo y la cantidad a la cantidad solamente.
- Los miembros del equipo que no se encuentren en la mesa pueden ahora llevar equipo después de ser inspeccionado.

Si tienes dudas sobre las Misiones contacta con el Jefe de Árbitros y Jueces FLL España, Jordi Albó: jalbo@salle.url.edu.