



BASES DE LA 9^a COMPETICIÓN DE ROBOTS DE LA ESCUELA DE INGENIERÍA INDUSTRIAL DE LA UNIVERSIDAD DE VIGO

Presentación	3
1. Objetivo.....	3
2. Categorías.....	4
3. Categoría BE ROBOT.....	4
3.1. Objetivos	4
3.2. Equipos participantes	4
3.3. Profesor/a Coordinador/a	4
3.4. Desarrollo del concurso.....	5
3.5. Pruebas	5
3.5.1. Sigue-línea ‘marchoso’ (con obstáculos y badén).	5
3.5.2. Barrendero ‘cebra’	6
3.6. Puntuaciones.....	6
4. Categoría DEMO ROBOT	6
4.1. Objetivos	6
4.2. Equipos participantes	6
4.3. Desarrollo del concurso.....	7
4.4. Pruebas	7
4.4.1. Rastreo (individual).....	7
4.4.2. Laberinto (individual).....	8
4.4.3. Triple ‘penalti’ con isleta (individual)	8
4.4.4. Sumo (colectiva).....	9
4.5. Puntuaciones.....	9
5. Inscripción.....	9
6. Cuotas de inscripción	9
6.1. Inscripción libre.....	10
6.2. Inscripción con kit.....	10
6.3. Inscripción: Sorteos y premios.....	10
7. Calendario	10
8. Jurado	11
9. Premios.....	11
10. Protección de datos.....	12
11. Disposición final.....	12

Presentación

La Escuela de Ingeniería Industrial de la Universidad de Vigo sigue apostando por el fomento de las disciplinas STEAM entre los más jóvenes con el lanzamiento de una nueva edición de la Competición de Robots, nada menos que la 9^a. 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. Gracias al entusiasmo de todas las personas de los centros, que han trabajado y se han involucrado en despertar en los chicos y chicas el interés por la tecnología y la robótica, ha sido posible que, lo que empezó siendo en el año 2014 una ‘aventura’, sea hoy una competición de referencia en nuestra comunidad.

Como cada año, en esta nueva edición se introducirán **algunas novedades en la inscripción** con la intención de hacer más atractivo el concurso y estimular a los equipos participantes para que pongan a prueba todo su talento y creatividad. Además, los equipos que lo deseen podrán contar con un kit **mBot 2 subvencionado por la organización del concurso en más de un 60% de su valor de mercado** y que después podrán utilizar para llevar a cabo otras actividades en el Centro. El **mBot2 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.

Se plantea al alumnado participante como una competición en la que podrán aplicar los conocimientos adquiridos en materias STEAM en el ámbito de la robótica a través de divertidas pruebas en la que tendrán que superar unos retos, pero, sobre todo, perderle el miedo a los desafíos que la tecnología nos depara y deparará en el futuro.

1. Objetivo

El objetivo fundamental de este concurso es acercar la Universidad al alumnado de Enseñanza Secundaria y Bachillerato además de promocionar las titulaciones de la Escuela de Ingeniería Industrial y fomentar el interés del alumnado por las disciplinas STEAM, más específicamente por los estudios de Ingeniería. En particular, con la categoría superior, se pretende potenciar el autoaprendizaje en el diseño, construcción y programación de robots autónomos, a la vez que la estimulación, atracción y desarrollo del talento habilitador ante los nuevos retos de la industria del futuro, por lo que también esperamos despierte la participación de estudiantes universitarios. Por otra parte, este evento es una oportunidad para tratar de impulsar la interconexión entre estudiantes de distintas disciplinas tanto en el ámbito universitario como de ciclos superiores.

También contribuir a que los Centros lleven a cabo actividades que fomenten estas disciplinas facilitando el acceso a alguna información de libre acceso que puede resultar de interés. En este sentido, la organización del concurso cuenta con la colaboración de diferentes instituciones para poder disponer de

documentación complementaria, cuyo acceso se habilitará para compartir con los centros que participen en el concurso.

2. Categorías

Para el correcto desarrollo de la competición y fomentar que puedan participar equipos con diferentes perfiles de alumnos/as, se establecen dos categorías:

- **BE Robot**
- **DEMO Robot**

3. Categoría BE ROBOT

En esta categoría podrá participar el alumnado matriculado durante el curso 2025/2026 en cualquier curso de Enseñanza Secundaria (ESO) y Bachillerato.

3.1. Objetivos

De una forma simple, 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 proporcionado por la organización y que será el kit mBot 2¹, fácilmente programable con Scratch y compatible con la plataforma opensource Arduino.

3.2. Equipos participantes

Los equipos participantes en esta categoría tendrán **un mínimo de 3 y un máximo de 6 componentes**, coordinados por un profesor tutor. **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 único 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.

¹ Aquellos Centros/Institutos que hayan participado en ediciones anteriores y dispongan kit mBot Explorer Robot Educativo, de manera excepcional, podrán utilizarlo en la competición sin necesidad de adquirir el nuevo kit.

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.

Los equipos participantes crearán un robot partiendo del kit básico seleccionado por la organización que debe ser capaz de participar en las pruebas que se detallan. **No se permitirán modificaciones técnicas sobre el kit inicial seleccionado por la organización, 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.

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 a utilizar estarán formados por 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
- **Puntuación:** 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 latas de refresco blancas repartidas de manera aleatoria y también diferentes tiras blancas a modo de paso de cebra. El robot debe sacar del recinto **todas** las latas 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
- **Puntuación:** 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.

4. Categoría DEMO ROBOT

En esta categoría podrá participar el alumnado matriculado durante el curso 2025/2026 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.

4.1. Objetivos

En esta categoría se pretende potenciar el autoaprendizaje en el diseño, construcción y programación de robots autónomos, a la vez que la estimulación, atracción y desarrollo del talento habilitador ante los nuevos retos de la industria del futuro, por lo que esperamos despierte la participación de estudiantes de formación profesional y universitarios.

4.2. Equipos participantes

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

4.3. 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 crearán un único robot que sea capaz de participar en todas las pruebas que se detallan y se puntuará al equipo. 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 una vez inscrito. 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.

Entre las distintas rondas/fases del concurso estará permitida la modificación de la programación de los robots.

4.4. 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.

4.4.1. 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
- **Puntuación:** 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.

4.4.2. 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.
- **Puntuación:** 10 puntos el primero, 9 el segundo, etc.
- **Penalización:** Cada choque contra las paredes del laberinto penalizará con 1 punto.

4.4.3. Triple ‘penalti’ con isleta (individual)

El campo de juego consta de 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.
- **Puntuación:** 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).

4.4.4. 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.
- **Puntuación:** 10 puntos el primero, 9 el segundo, etc.
- **Tiempo máximo:** 2 minutos.

4.5. 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.

5. Inscripción

Los equipos que deseen participar en la competición deberán inscribirse siguiendo los pasos que se indican en la página [web](#) de la Competición de Robots. En el formulario de inscripción figurará el nombre del equipo, los nombres de los alumnos/as participantes y, en la categoría BE-Robot, el nombre del tutor y los datos del centro educativo al que representan. Las plazas están limitadas a **150 equipos (Aprox. 12 tapices y 12 equipos por tapiz)** en la categoría **BE Robot**, admitiéndose al mismo tiempo un máximo de 6 equipos por Centro. **Para la categoría DEMO Robot las plazas están limitadas a un total de 15 equipos.** Las plazas serán asignadas por estricto orden de inscripción.

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/>.

6. Cuotas de inscripción

Los equipos participantes, tanto en la categoría BE-Robot como DeMO Robot, deberán realizar el pago de la cuota de inscripción de acuerdo con las siguientes **modalidades**:

6.1. Inscripción libre

Cuota de 15 Euros. Esta cuota no da derecho a obtener el kit con el que se desarrollará el presente concurso.

Aquellos Centros/Institutos que hayan participado en ediciones anteriores y dispongan de un-**kit mBot Explorer Robot Educativo o un kit mBot2**, podrán utilizarlo en la categoría correspondiente de la competición sin necesidad de adquirir el nuevo kit **mBot 2**.

6.2. Inscripción con kit

Cuota de inscripción de 70 Euros. Los equipos participantes en cualquier categoría tendrán derecho al kit seleccionado por la organización (**ROBOT EDUCATIVO mBot 2**).

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

6.3. Inscripción: Sorteos y premios.

Las 25 primeras inscripciones recibirán de manera gratuita un TAPETE de ROBÓTICA SIGUE LÍNEAS.

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 inscriban 3 o más equipos se realizará un sorteo, que se celebrará el mismo día del concurso, con un premio consistente en un pack mBot2+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.

7. Calendario

La **fecha límite** para realizar la inscripción finalizará el **10 de febrero de 2026** 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 10 de febrero de 2026).

La competición tendrá lugar el **viernes día 17 de abril de 2026** 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.

8. Jurado

El jurado estará formado por las personas que la dirección de la Escuela de Ingeniería Industrial designe a tal efecto y que valorará cada prueba según las puntuaciones establecidas en los puntos 3.6 y 4.5 de estas 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.

9. Premios

En esta edición se hará entrega de los siguientes premios:

- Se entregarán premios a los tres primeros equipos de cada categoría que hayan alcanzado las mayores puntuaciones en la fase final.
- Premio a la originalidad. Para poder participar en este premio, los equipos deberán enviar un pequeño 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 2026**.
- Premio STEAM: Se otorgará al centro que participe con el mayor nº estudiantes en las diferentes categorías del concurso. En el caso de empate, se seleccionará el centro que participe con el mayor nº de equipos. En último caso, se otorgaría al centro que presente el mejor porcentaje de paridad chicos/chicas.

A todos los equipos premiados se le hará entrega de un diploma y de una placa por el reconocimiento del galardón.

10. 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 del padre/tutor o alumno 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 (LOPD), 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.

11. 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.