



Reglas de la competición en piscina

Este documento presenta las reglas para la competición Euroregion NAEN URPEKARI ROV 2026 y podrán ser antes de la competición. Cualquier cambio se comunicará con anticipación a los participantes.

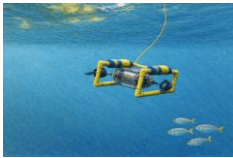
Nota: Estas reglas de la competición son una adaptación de las reglas originales de la competición SeaPerch, y todo el mérito corresponde al equipo de la competición SeaPerch.

1 ROV, repuestos y ajustes

1. El ROV puede ser adaptado o ajustado entre o durante eventos de piscina bajo las siguientes condiciones:
 - o Lastre: Los equipos pueden ajustar la flotabilidad y el equilibrado añadiendo, retirando o reubicando materiales de lastre (véanse Definiciones Centrales más abajo) (por ejemplo, espuma, pesos o recipientes sellados simples).
 - o Aseguramiento de Piezas: Los equipos pueden añadir materiales (véanse Definiciones Centrales más abajo) como cintas o bridas necesarias para asegurar piezas o reparaciones en campo.
 - o Cronometraje: Si se hacen ajustes mientras una partida está en curso, el temporizador no se pausará.
2. Se permite el reemplazo de piezas defectuosas o dañadas. Los equipos que sustituyen piezas defectuosas o dañadas deben volver a presentar su ROV para una revisión de cumplimiento realizada por el personal del Triaje o del Puesto de Primeros Auxilios junto a la Piscina del REV.
3. Los equipos que usen los ROVs de otros equipos tendrán una penalización de tiempo o puntuación de -25%

2 Equipos auxiliares, baterías y fuentes de alimentación

1. Las baterías de litio mayores que las de tamaño depila de moneda están estrictamente prohibidas en el evento.
2. Se suministrarán conexiones de corriente continua (VDC) de 12 voltios con conector adaptado a la PCB del mando en cada carril de competición. Esta conexión de alimentación es solo para el ROV y está limitada a 10 amperios; No se puede conectar ningún equipo auxiliar a esta conexión eléctrica.
3. Los equipos pueden utilizar su propia batería de 12 V (o menos) para el ROV.
4. Los equipos pueden utilizar una batería adicional (voltaje inferior a 12 V) para equipos auxiliares como cámaras, controladores avanzados y accesorios electromecánicos para ROV.



ROV Hackathon: URPEKARI 2026

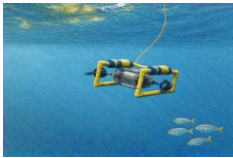
5. Las baterías suministradas por el equipo no deben ser mayores de 20 cm de largo x 10 cm de ancho x 20 cm de alto y deben tener un máximo de 12 VDC con una potencia máxima de 12 amperios hora.
6. Los equipos no pueden llevar nada a la plataforma de la piscina que requiera corriente alterna (CA) de 230 voltios o cualquier otra corriente alterna (CA). Se permiten los ordenadores portátiles si funcionan con batería y no necesitan estar conectados a una corriente de 230 voltios.

3 Asistencia de buceadores y manejo de amarre ROV

1. El ROV debe moverse solo por sus propios medios. No se puede tirar del cable para agilizar la navegación del ROV por el recorrido.
2. Si el ROV o el cable se enredan en la estructura del recorrido o no pueden moverse por sí mismos, un miembro del equipo debe notificar al juez que desea intentar liberar el ROV tirando del cable. En estas circunstancias, los equipos pueden tirar suavemente del cable; sin embargo, el temporizador de ejecución continúa. Si el ROV es tirado por el cable, debe ser devuelto (conducido) al lugar desde donde fue movido antes de poder seguir compitiendo.
3. El equipo puede solicitar la ayuda del buzo. Si se solicita ayuda del buceador, el juez pausará el temporizador de carrera y llamará a un buzo. El juez reiniciará el temporizador cuando el saltador llegue a la pista y empiece a asistir. Ya no existe una penalización de asistencia de buceo de dos minutos. Si el ROV se mueve, debe devolverse al lugar desde donde fue trasladado antes de poder seguir compitiendo.

4 Comportamiento en piscina

1. Se espera que todos los miembros del equipo y espectadores respeten a los demás competidores, espectadores, voluntarios, jueces y personal.
2. Las instrucciones de los jueces, voluntarios y personal del evento deben seguirse siempre en la piscina. Quienes no cumplan las instrucciones de jueces, voluntarios o personal del evento serán invitados a abandonar la zona de la piscina y pueden arriesgarse a la descalificación de su equipo del evento.
3. Se requieren brazaletes especiales para entrar en la zona de la piscina.
4. Solo tres (3) miembros del equipo de estudiantes pueden estar en la zona de competición. Solo dos (2) miembros del equipo pueden participar en la operación ROV al mismo tiempo. Estos dos (2) miembros del equipo se consideran los que compiten. Se emitirán un máximo de tres pases para la piscina por equipo. Cualquier equipo con más de tres miembros en la zona de la piscina sin adaptaciones especiales corre el riesgo de ser descalificado del evento.

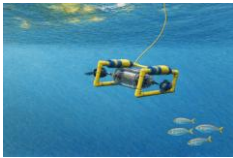


ROV Hackathon: URPEKARI 2026

5. Solo los miembros del equipo que compitan pueden comunicarse con los jueces.
6. Los tres miembros del equipo en la pista de competición pueden cambiar de piloto en cualquier momento y tantas veces como deseen. El juez de carril no detendrá los temporizadores.
7. El pase restante es para asistir a los que compiten en la zona de piscina.
- 8.. Una vez que comienza una carrera, el espectador del equipo en la zona de la piscina no puede entrar en la pista de competición.
11. El asistente del equipo de la zona de la piscina deben sentarse o estar de pie detrás de la cinta de barrera designada.
- 12.
13. Todos los miembros del equipo deben llevar zapatos con suelas de goma mientras estén en la terraza de la piscina.
14. Todos los miembros del equipo pueden ayudar con la preparación, pero deben salir a sus lugares asignados antes de que comience la carrera del curso. Durante este periodo de configuración, los equipos deben ajustar el lastre del ROV y realizar cualquier otro ajuste necesario.

5 Fallos del ROV

1. En caso de que el ROV falle entre eventos en piscina, se permitirá a un equipo trabajar en su ROV en el área de Triage. El área de Triage es la zona destinada a las reparaciones.
2. Tras las reparaciones exitosas, el equipo solicitará un nuevo turno en la cola de competición.
3. Aunque el personal de competición intentará acomodar a todos los participantes, los equipos que no completen las reparaciones en los últimos horarios del evento de la piscina pueden no poder competir.
4. Si un ROV o equipo falla antes de intentar cualquier misión o superar el primer obstáculo del circuito de obstáculos, el equipo puede optar por detener su carrera sin incurrir en penalización de tiempo. Se permitirá al equipo realizar reparaciones según se describe en el punto 1 de esta sección.
5. Si un ROV o equipo falla tras intentar la primera misión o pasar por el primer obstáculo del circuito de obstáculos, el equipo puede decidir detener su carrera. El juez registrará la duración actual y notificará al juez principal. El juez principal o el director del curso evaluará el asunto y decidirá un plan de acción. Si se permite al equipo realizar reparaciones y reiniciar su partida, puede incurrir en una penalización de tiempo igual a su tiempo inicial en el momento en que la detuvo.



ROV Hackathon: URPEKARI 2026

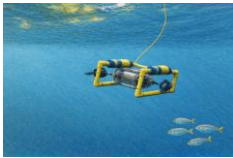
6. Si un accesorio debe retirarse debido a una avería del equipo, el equipo debe recibir la aprobación del Juez de Piscina antes de continuar. La reentrada será a discreción de los Jueces de Piscina.

6 Disputas, desafíos y solicitud de reparación

1. Se espera que el espíritu deportivo sea siempre esperado.
2. Los miembros del equipo y asesores son responsables de la conducta de todos los miembros y adultos que acompañan al equipo. La conducta antideportiva de miembros registrados de equipos estudiantiles o acompañantes es motivo de descalificación de un equipo.
3. Los equipos no pueden plantear preguntas sobre los resultados de otros competidores o de otros equipos.
4. Solo los dos miembros del equipo que compitan pueden acercarse o hablar con los jueces de piscina. Las excepciones a esta norma solo se permiten si se han hecho arreglos previos para atender necesidades especiales.
5. Los miembros del equipo, acompañantes o espectadores no pueden hablar con los buceadores.
6. Los miembros del equipo verificarán que el tiempo en la hoja de puntuación refleje el tiempo en el cronómetro. Si hay una discrepancia, un miembro del equipo puede pedir al juez de piscina una segunda opinión. No se permiten disputas de cronometraje, como que un miembro del equipo afirme que el juez no arrancó o detuvo el cronómetro en el momento correcto.
7. Las disputas deben resolverse en el momento en que ocurra la supuesta queja. Sin embargo, si los estudiantes no pueden articular la supuesta queja, pueden pedir hablar con el juez principal. El juez principal del curso proporcionará una tarjeta de solicitud de reparación que permitirá a los miembros del equipo de estudiantes y adultos reunirse con el director del curso o el juez principal para resolver la disputa. Las decisiones del director del curso o del juez principal son definitivas, y la misma disputa no se volverá a escuchar.
8. Si un ROV o el recorrido se interfieren inadvertidamente durante la competición, los miembros del equipo que compitan deben avisar al juez de la piscina y pedir una decisión al juez principal. Estas situaciones se abordarán caso por caso.

7 Código de Conducta URPEKARI

Todos los miembros del equipo deben cumplir con el Código de Conducta de URPEKARI mientras participan en la competición. El incumplimiento de este Código de Conducta en cualquier momento durante la temporada de competición puede resultar en la descalificación del equipo y/o de los participantes de la competición, de los



ROV Hackathon: URPEKARI 2026

componentes de la competición, de la competición completa y/o de futuras competiciones.

1. Da lo mejor de ti. Demuestra honestidad, integridad y deportividad mientras participas en una competición amistosa. Competir de forma justa. Los productos en equipo son únicamente la creación de los propios esfuerzos, ideas y diseños de los estudiantes participantes, con mentores de apoyo que solo ofrecen asesoramiento verbal.
2. Respeta a los demás. Todos los participantes e invitados mostrarán cortesía y respeto hacia los oficiales, voluntarios, otros equipos y los invitados de la Competición.
3. Actuar con integridad. Todos los participantes e invitados se comportarán de manera responsable y seguirán las normas de la competición y de la organización anfitriona.
4. Apoyarse mutuamente. Todos los participantes encarnarán el espíritu de NAEN URPEKARI 2026 y se esforzarán por interactuar, aprender y apoyarse mutuamente.

7 Excepciones a las reglas por necesidades especiales de los participantes

Si se requieren arreglos previos para exenciones a cualquiera las normas establecidas para adaptarse a las necesidades especiales de los estudiantes, cualquier adaptación especial debe realizarse antes de la fecha de inicio de la competición internacional NAEN URPEKARI ROV 2026 contactando con inigo.martinezdealegria@ehu.eu