



HISPABOT 2006

“Normativa”



Normativa General v2.1 - Definitiva – 13/01/06



HISPABOT 2006
Normativa General
v 2.1 13/01/06



Índice

SECCIÓN 1.- DEFINICIÓN DE LA NORMATIVA	5
ARTICULO 1.1.- ÁMBITO DE LA NORMATIVA GENERAL	5
ARTICULO 1.2.- ACEPTACION DE LAS REGLAS	5
ARTICULO 1.3.- ÁMBITO DE LA COMPETICION.....	6
ARTICULO 1.4.- PUBLICIDAD	6
SECCIÓN 2.- CENTRO ASOCIADO A HISPABOT	7
ARTICULO 2.1.- CENTRO ASOCIADO A HISPABOT	7
ARTICULO 2.2.- FORMA DE CONVERTIRSE EN CENTRO ASOCIADO	7
SECCIÓN 3.- INSCRIPCIÓN	8
ARTICULO 3.1.- EQUIPOS	8
ARTICULO 3.2.- PASOS A SEGUIR PARA PARTICIPAR EN HISPABOT 2006	8
ARTICULO 3.3.- FILIACION (CENTRO ASOCIADO)	8
ARTICULO 3.4.- PREINSCRIPCION	9
ARTICULO 3.5.- FORMALIZACION DE LA INSCRIPCION	9
ARTICULO 3.6.- DOCUMENTO DE ACEPTACION.....	9
ARTICULO 3.7.- TARIFAS DE INSCRIPCION	10
ARTICULO 3.8.- PROCEDIMIENTO DE PAGO	10
ARTICULO 3.9.- ENTREGA DE DOCUMENTACION TECNICA	10
ARTICULO 3.10.- DOCUMENTO TECNICO	11
ARTICULO 3.11.- POSTER, MURAL O CARTEL	11
ARTICULO 3.12.- ACREDITACION.....	12
ARTICULO 3.13.- PLAZOS DE INSCRIPCION	12
ARTICULO 3.14.- HOMOLOGACION	12
ARTICULO 3.15.- DIPLOMAS Y CERTIFICADOS.....	13
ARTICULO 3.16.- INSCRIPCION EN LA COPA DE ESPAÑA DE ROBOTS 2006: EUROBOT 2006.....	13
ARTICULO 3.17.- BENEFICIOS ACADEMICOS	13
SECCIÓN 4.- II COMPETICIÓN.....	14
ARTICULO 4.1.- ÁMBITO DE APLICACION	14
ARTICULO 4.2.- SEGURIDAD	14
ARTICULO 4.3.- JUEGO LIMPIO	15
ARTICULO 4.4.- CONDICIONES DE ILUMINACION E INTERFERENCIAS.....	15
ARTICULO 4.5.- COMPORTAMIENTO.....	16
ARTICULO 4.6.- TOLERANCIAS DEL AREA DE JUEGO	16
ARTICULO 4.7.- DECISIONES DE LOS JUECES	17



Sección 1.- Definición de la Normativa

La normativa general se encarga de recoger la reglamentación y procedimientos del evento desde una perspectiva general (inscripción, reglas de comportamiento,...), así como todos los puntos comunes a las distintas pruebas de Hispabot 2006.

Artículo 1.1.- Ámbito de la Normativa General

- a.** La Normativa General es de obligado cumplimiento por participantes, asistentes y organizadores en los lugares acotados para el evento durante toda la duración del mismo.
- b.** La Normativa General se aplica también a todos los involucrados antes y después del evento, en todo lo referente a Hispabot 2006 *Inscripción, documentación, etc.*
- c.** La Normativa General es de aplicación en todas las pruebas de Hispabot 2006 en los aspectos no descritos en la normativa particular de cada prueba.
- d.** En caso de conflicto entre la Normativa General y la Normativa Particular de una prueba, prevalecerá la Normativa Particular en todo lo relativo al desarrollo y participación de esa prueba.
- e.** Esta Normativa General y las Normativas Particulares de las distintas pruebas estarán sujetas a revisión hasta el día de la competición por lo que será necesario estar pendiente de posibles actualizaciones.
- f.** La publicación de una nueva Normativa General o Particular de cada prueba, deja sin efecto de forma automática, cualquier versión anterior de esa normativa.

Artículo 1.2.- Aceptación de las reglas

- a.** La inscripción en Hispabot 2006 presupone la total aceptación de todas las normativas asociadas al evento, así como de cualquier interpretación de las mismas que realice la Organización.
- b.** Los participantes están obligados a conocer la última revisión de las reglas. También es recomendable que los participantes se mantengan informados con los sucesivos documentos FAQ y del foro de la competición.
- c.** Frente a situaciones ambiguas, confusas o no previstas por la normativa se podrá admitir un acuerdo entre todas las partes implicadas; siempre que el presente acuerdo cuente con la completa autorización de la Organización.
- d.** Las resoluciones de la Organización son definitivas e inapelables.



Artículo 1.3.- Ámbito de la competición

- a.** El concurso está orientado a la participación de estudiantes universitarios y no universitarios de enseñanzas técnicas así como de aficionados a la robótica.
- b.** El concurso está abierto a la participación de universidades, institutos y asociaciones de España y de otros países.
- c.** El idioma oficial durante la competición será el castellano (español).

Artículo 1.4.- Publicidad

- a.** La inscripción y participación en las pruebas implica la aceptación de que podrá fotografiarse y/o filmarse el micro-robot y el entorno de demostración y que todo podrá difundirse o publicarse libremente después, siempre identificando adecuadamente la procedencia del material registrado.



Sección 2.- Centro Asociado a HISPABOT

Artículo 2.1.- Centro Asociado a HISPABOT

- a. Para participar en la competición HISPABOT 2006 es necesario pertenecer a un Centro Asociado a HISPABOT.
- b. Se entiende por Centro Asociado un organismo oficial o privado sin ánimo de lucro (escuela, centro, departamento universitario, instituto, asociación, etc.) que haya expuesto a la organización de HISPABOT su intención de presentar a algún equipo para competir en su nombre y que esté dispuesto a organizar una prueba de selección local en caso que hubiera más robots con intención de participar que el número máximo de robots por prueba permitidos.
- c. En HISPABOT 2006 no hay límite de robots por prueba por lo que no será imprescindible realizar competiciones locales de clasificación.
- d. En la página web de la competición existe una lista de Centros Asociados a HISPABOT con los datos de contacto de cada uno de ellos.
- e. La persona que figure como responsable de Centro Asociado deberá validar la lista de equipos que se presenten en su representación.

Artículo 2.2.- Forma de convertirse en Centro Asociado

- a. Una persona en representación del Centro debe enviar a la Secretaría de HISPABOT una carta (por correo, FAX o como documento adjunto de e-mail) según el formato disponible en la página web del concurso, expresando su intención de que su Centro se convierta en Centro Asociado a HISPABOT para poder presentar equipos que compitan en su nombre y mostrando su disposición para organizar una prueba de preselección en el caso de que el número de robots por Centro estuviera limitado.
- b. Tras ser analizada y comprobada la solicitud por la organización de HISPABOT, el Centro pasará a formar parte de la lista de Centros Asociados a HISPABOT.



Sección 3.- Inscripción

Más adelante se publicará en esta sección, información detallada sobre los requisitos, procedimientos, y plazos de inscripción; y se activará el sistema de inscripción electrónica para Hispabot 2006.

Artículo 3.1.- Equipos

- a. Los equipos están formados por un máximo de cuatro personas salvo indicación contraria en la Normativa Particular de la prueba en la que vaya a participar.
- b. Cada equipo sólo puede participar en cada prueba con un robot salvo indicación de la Normativa Específica de la prueba.
- c. Ninguna persona puede estar inscrita en más de un equipo salvo causa justificada.
- d. Todo equipo debe elegir un **capitán**, entre sus miembros, que actuará como responsable frente a la Organización.
- e. El capitán no podrá ser sustituido sin causa justificada.
- f. Los equipos deben estar adscritos a un Centro Asociado a HISPABOT según se indica en el Artículo 3.3.-

Artículo 3.2.- Pasos a seguir para participar en Hispabot 2006

- a. Para poder participar en Hispabot 2006 es necesario seguir los siguientes pasos: pertenecer a un Centro Asociado a HISPABOT, preinscribirse, formalizar la inscripción, entregar la documentación técnica de los robots, acreditarse y homologarse.

Artículo 3.3.- Filiación (Centro Asociado)

- a. Para poder participar en HISPABOT ha de hacerse en representación de un Centro Asociado a HISPABOT o bien participar por libre, aunque esta última opción debe ser excepcional.
- b. Las personas interesadas en participar en HISPABOT deberán comprobar en la Lista de Centros Asociados publicada en la página web si su centro pertenece a ella. Si no estuviera, deberán elegir un Centro Asociado y ponerse en contacto con el responsable para ver si les acepta para participar en su representación, o darse de alta como nuevo Centro Asociado a HISPABOT (ver Sección anterior).



Artículo 3.4.- Preinscripción

- a. La preinscripción consisten en dar a conocer a la Organización la intención de participar en Hispabot 2006.
- b. La preinscripción debe realizarse on-line rellenando un formulario que se habilitará en la página web del concurso a tal efecto en los plazos que se indican en el artículo correspondiente.
- c. Durante la preinscripción se asignará un número identificativo a cada equipo que será necesario en futuras comunicaciones con la Organización y que se conocerá como Identificador del Equipo.
- d. Al finalizar la preinscripción la Organización mandará una lista de los equipos participantes de cada Centro Asociado a HISPABOT a su responsable para que la valide y les acepte para que participen en su representación.

Artículo 3.5.- Formalización de la Inscripción

- a. Para formalizar la inscripción es necesario: estar preinscrito, ser aceptado por el responsable del Centro Asociado para participar en su nombre, enviar el Documento de Aceptación de las condiciones de participación y enviar el Justificante de Pago de las Tasas de Participación.
- b. El envío del Documento de Aceptación y el Justificante de Pago deberá hacerse de forma conjunta enviando un Fax al número 91 885 65 91 indicando claramente en la primera hoja los siguientes datos: « HISPABOT2006 », el nombre del equipo y el número de Identificador del Equipo. Por ejemplo : « HISPABOT 2006 'Robotica UAH' ID=99 »

Artículo 3.6.- Documento de Aceptación

- a. El **Documento de Aceptación** es una hoja donde el capitán del equipo confirma que ha leído la normativa completa y está de acuerdo en todos sus puntos, y que toda la información solicitada por la competición es correcta.

El modelo del Documento de Aceptación descargará de la página web del concurso.

- b. El Documento deberá ir firmado por el capitán.



Artículo 3.7.- Tarifas de Inscripción

- c. La tarifa de inscripción general de un equipo a Hispabot 2006 son 10 €
- d. La tarifa de inscripción de un equipo a una prueba de Hispabot: Laberinto, Sumo o Fútbol, o bien la Copa de España de Robots (prueba clasificatoria para Eurobot), es de 10€ adicionales por modalidad, a sumar a la inscripción general.
- e. Si en una prueba se permite la participación de varios robots por equipo jugando de forma independiente, habría que añadir 10€por cada robot adicional. Esto no se considerará si la prueba requiere más de un robot formando equipo (como en la prueba de AlcaFútbol).

De esta forma la tarifa para un equipo que se presentara a una única prueba, por ejemplo 'Laberinto' sería de 20€ (10€ de inscripción general + 10€ de la prueba de laberinto), serían 30€ si se presentara a dos pruebas y así sucesivamente.

Artículo 3.8.- Procedimiento de pago

- a. El pago se realizará, mediante ingreso o transferencia bancaria a la siguiente cuenta de Caja Madrid 2038-2201-21-6000662670 (IBAN:ES 89-2038-2201-2261-0001-7506 para pagos internacionales).
- b. En el comprobante de ingreso debe figurar « HISPABOT2006 », nombre del equipo entre comillas y el número Identificador del Equipo. *Por ejemplo : « HISPABOT 2006 'Robotica UAH' ID=99 »*

Artículo 3.9.- Entrega de Documentación Técnica

- a. Por cada robot se debe presentar un Documento Técnico y un Póster o mural explicativo de su funcionamiento técnico.
- b. En caso de que un equipo participe con dos robots a una misma prueba formando parte de un único equipo, se entregará un único Documento Técnico y Póster incluyendo la información de los dos robots.
- c. El Documento Técnico y el Póster se entregarán siguiendo las directrices de la presente normativa.
- d. La no presentación de la documentación técnica de un robot, la presentación con un formato no correcto o una calidad de contenido deficiente conllevará que un robot sea descalificado y no participe en las pruebas.
- e. La organización se reserva el derecho de publicar los documentos técnicos en la página web del concurso, la recopilación en un CD-ROM o en un libro reflejando siempre los autores del mismo.

**Artículo 3.10.- Documento Técnico**

- a. El Documento Técnico tiene como principal objetivo difundir los trabajos realizados para que sean de utilidad a participantes de futuras ediciones.
- a. El Documento Técnico deberá seguir las directrices marcadas en la plantilla que se publicará en la página web del concurso a tal efecto.
- b. El Documento Técnico deberá presentarse en formato PDF con un tamaño de página DIN A4 y una extensión mínima de 2 páginas y máxima de 6. El tamaño del fichero no deberá exceder de 10MB.
- c. El documento será introducido directamente utilizando el área de registro de usuarios de la página web del concurso o enviado por correo electrónico según se indique tras realizar la inscripción.

Artículo 3.11.- Póster, mural o cartel

- a. El Póster o cartel tiene como objetivo ser expuesto durante el concurso para que los participantes y espectadores puedan intercambiar conocimientos entre ellos. La versión electrónica del Póster se utilizará como presentación del robot en la página web del concurso y se almacenará en la base de datos de proyectos de Hispabot.
- b. El Póster será en tamaño DIN-A1 (840mmx594mm) y no es necesario que la impresión sea profesional.
- c. El formato electrónico del póster se entregará en PDF con un tamaño máximo de 10MB.
- d. El póster deberá tener una cabecera con la siguiente información: nombre del robot y del grupo, pruebas en que participa, nombre de los componentes del grupo y filiación del grupo. Además, el póster deberá contener en forma gráfica y esquemática una descripción del robot con detalles sobre la arquitectura y el funcionamiento del mismo, la estrategia y cualquier diseño detallado del que el equipo se sienta orgulloso.
- e. Un ejemplo de diseño de Póster puede verse en la página web del concurso.
- f. La versión electrónica del Póster se entregará en los plazos adecuados utilizando el área de registro de usuarios de la página web del concurso o enviado por correo electrónico según se indique tras realizar la inscripción.
- g. El nombre del fichero de la versión electrónica, si no se indica nada contrario en la aplicación web, contendrá el Identificador del Grupo, el nombre del grupo y el nombre del robot y el Identificador del Robot (si se conoce) separados por guiones bajos y sin espacios entre las palabras. Por ejemplo “99_RoboticaUAH_ElMejor_32.PDF”
- h. El Póster será entregado en el momento de la acreditación del concurso y colgado en el área que se habilite al efecto por la Organización.
- i. El Póster será recogido por los miembros del Equipo tras la finalización del concurso. Los Pósters que queden serán enviados a “reciclar”.

**Artículo 3.12.- Acreditación**

- a. En la acreditación, los miembros del equipo deberán llevar su DNI o pasaporte, el o los robots y sus correspondientes carteles explicativos o Pósters.
- b. En la acreditación se realizarán las fotos oficiales de los equipos y de los robots. Los equipos y robots que no hayan sido fotografiados no participarán.
- c. En casos excepcionales en que un equipo sepa que va a llegar con retraso a la acreditación por causas justificadas deberá comunicarlo por adelantado a la Organización y deberá enviar con anterioridad las fotografías siguiendo el formato que se les comunique.
- d. En la acreditación se entregará a los miembros de cada equipo unas tarjetas que les identificarán como Participantes y que deberán ser usados en los recintos dedicados a participantes y durante las pruebas.

Artículo 3.13.- Plazos de inscripción

- a. El **17 de marzo de 2006** termina el plazo para rellenar la información de preinscripción. A partir de esa fecha no se podrán realizar modificaciones en la información de inscripción sin causa justificada. Los que tengan intención de participar en la prueba Funny Golf deberán realizarla antes del **31 de enero de 2006** como se indica en la Normativa Particular de la prueba.
- b. El **31 de marzo de 2006** termina el plazo para la Formalización de la inscripción.
- c. El **19 de abril de 2006** termina el plazo para la entrega de la Documentación Electrónica (Documento Técnico y Póster).
- d. El **26 y 27 de abril de 2006** se realizará la acreditación.

Artículo 3.14.- Homologación

- a. Para poder participar en el concurso los robots deberán superar una prueba de homologación donde deberán demostrar que cumplen con las normativas y que funcionan con posibilidades de competir.
- b. Cada prueba del concurso tiene su procedimiento de homologación que es explicado en la Normativa Particular de cada prueba.
- c. Las homologaciones podrán hacerse en los días previos a la competición o durante la competición según indique la Organización dependiendo del número de participantes.
- d. Un robot que no se homologue no se considerará como participante en el concurso.



Artículo 3.15.- Diplomas y certificados

- a. Cada participante cuyo equipo haya conseguido la homologación, para al menos una prueba, tendrá un certificado de participación.
- b. Los certificados de participación se entregarán durante la competición tras la homologación o se enviarán por correo postal al capitán del equipo una vez finalizada la competición dependiendo de lo que estime la organización al respecto.
- c. Es responsabilidad de los participantes la custodia de los certificados para acreditar la participación en el concurso. No se realizarán copias de certificados con posterioridad a la competición.

Artículo 3.16.- Inscripción en la Copa de España de Robots 2006: Eurobot 2006

- a. El procedimiento de inscripción en la Copa de España de Robots 2006, prueba clasificatoria para EUROBOT 2006 puede diferir en plazos y documentación a entregar por lo que es necesario seguir las directrices que se indiquen en la Normativa Particular de la prueba.

Artículo 3.17.- Beneficios Académicos

- a. Los estudiantes de la Universidad de Alcalá podrán solicitar hasta 6 créditos de libre elección por su participación en Hispabot 2006.
- b. Para obtener los créditos es necesario que al menos un robot del equipo supere con éxito la homologación en una prueba.
- c. No se podrán solicitar los créditos si ya se han solicitado en ediciones anteriores de Alcabot – Hispabot.
- d. La calificación correspondiente a los créditos será de Sobresaliente a Suspenso.
- e. La calificación se otorga dependiendo del número de robots presentados, la posición de cada robot en la clasificación, la documentación técnica presentada y de una exposición personal del trabajo realizado.
- f. La **exposición personal del trabajo realizado** será individual, sólo para aquellos miembros que soliciten créditos, y será realizada tras el evento.



Sección 4.- II Competición

Artículo 4.1.- Ámbito de aplicación

- a. La sección de competición de la normativa general es de obligado cumplimiento para todas las pruebas salvo que en las Normativas Particulares hagan alguna salvedad explícita.
- b. Las Normativas Particulares podrán incluir restricciones añadidas de seguridad, juego limpio, etc. que deberán respetarse dentro del ámbito de cada prueba.

Artículo 4.2.- Seguridad

- a. Ninguno de los dispositivos utilizados debe suponer el más mínimo riesgo para ninguna persona o animal.
- b. No se permite la utilización de dispositivos mecánicos, afilados, contundentes, proyectables o de cualquier otro tipo que puedan producir daño a personas o animales, a otros robots o al escenario.
- c. No se permite la utilización de productos líquidos, corrosivos, materiales pirotécnicos o seres vivos.
- d. No se permite la fijación de los robots al suelo o a la pista mediante ventosas, pegamentos, o cualquier otro dispositivo al margen de su propio peso.
- e. El proceso de construcción y montaje de los equipos utilizados no debe suponer el más mínimo riesgo para ninguna persona o animal.
- f. El software y los dispositivos utilizados, así como sus componentes, desarrollo, construcción y programación deben ajustarse en todo momento a la legislación vigente.
- g. Las normativas específicas de cada prueba también pueden añadir medidas de seguridad propias de cada prueba
- h. Las normativas específicas de cada prueba pueden retirar alguna de las medidas específicas de seguridad anteriores, para el correcto desarrollo de la prueba, sin que por ello quede en suspenso el párrafo a de este artículo.
- i. La Organización se reserva el derecho de retirar a cualquier participante por falta de seguridad, aun cuando no vulnere ninguna regla específica de la prueba, ya que es imposible cubrir todas las posibilidades en la reglamentación.



Artículo 4.3.- Juego limpio

El propósito es compartir un buen rato, conseguir una competición fluida para el disfrute de todos y premiar al equipo que mejor compita de acuerdo con la normativa. En cada prueba hay reglas adicionales específicas sobre juego limpio.

- a.** Toda acción o estrategia dirigida a ganar una ventaja claramente injusta por encima de la calidad técnica, mediante interpretaciones poco ortodoxas de la normativa, es susceptible de ser amonestada por la Organización.
- b.** Toda acción o estrategia que interfiera con los requerimientos de tiempo y material necesarios para el desarrollo de la competición, dañando el campo, el equipo de grabación, iluminación o presentación, o retrasando injustificadamente el desarrollo de las pruebas, es susceptible de ser amonestada por la Organización.
- c.** Cualquier tipo de contaminación electromagnética (visual, radio, IR, etc.) o acústica, que no permita el correcto funcionamiento de otros sensores y dispositivos de control de otros equipos que cumplan la normativa, de los medios de grabación y presentación, o que reduzcan la visibilidad de los jueces y el público es susceptible de ser amonestada por la Organización.
- d.** La Organización se reserva el derecho de retirar a cualquier participante por no hacer juego limpio, aun cuando no vulnere ninguna regla específica de la prueba, ya que es imposible cubrir todas las posibilidades en la reglamentación.

Artículo 4.4.- Condiciones de iluminación e interferencias

- a.** Si fuera necesario durante la prueba algún tipo de comunicación inalámbrica entre los robots, entre los sistemas balizamiento o entre el sistema de balizamiento y los robots, se recomienda codificar todas las señales de comunicación.
- b.** Se recomienda que los elementos infrarrojos utilizados tengan en cuenta la fuerte luz ambiental necesaria para la competición.
- c.** No se garantiza la uniformidad de la iluminación en todo el desarrollo de la prueba, el desarrollo de la competición, ni la extensión del campo.
- d.** Los participantes han de ser conscientes de que la utilización de dispositivos de alta frecuencia por parte de la organización pueden producir interferencias.
- e.** En ningún caso la organización tomará en consideración protestas a causa de los problemas de interferencias, quedando este aspecto bajo responsabilidad de los participantes.



Artículo 4.5.- Comportamiento

- a. La inscripción presupone el compromiso de considerar y aplicar en la medida de lo posible todas las recomendaciones de la Organización.
- b. Todos los participantes llevarán la tarjeta de identificación personal, entregada en la acreditación por la Organización, en lugar bien visible.
- c. Los robots y dispositivos de cada equipo, podrán llevar en lugar visible su nombre, el nombre del equipo que pertenecen, y la filiación, así como los logotipos asociados.
- d. Los robots deberán estar en los estantes habilitados para tal fin en el escenario del Salón de Actos 15 minutos antes de las pruebas en las que participen.
- e. Sólo el capitán del equipo podrá subir al escenario en cada partida de cualquier prueba, salvo indicación de los jueces de pista o mención específica de la normativa de cada prueba.
- f. Los participantes se comprometen a seguir un código de conducta civilizado. No se permitirán insultos, provocaciones o difamaciones, ya sea de forma verbal, mediante gestos, acciones o material impreso, dirigidas o referidas a jueces, participantes o asistentes.
- g. Hispabot es un evento al alcance del público infantil y juvenil. Queda expresamente prohibido cualquier manifestación, imagen o consigna, que contravenga la Ley del Menor.
- h. Queda prohibido cualquier manifestación, imagen o consigna, que suponga un menosprecio explícito o implícito, a cualquier colectivo, a la constitución y legislación vigente, y a los derechos humanos.

Artículo 4.6.- Tolerancias del área de juego

La Organización se compromete a construir el campo con la mayor exactitud posible. Sin embargo los participantes deben ser conscientes de las limitaciones físicas respecto a la construcción del campo, y prevenir las posibles consecuencias en sus robots.

- a. Se permiten ciertas tolerancias en el proceso de fabricación de los elementos del área de juego.
- b. No se permiten tolerancias a las dimensiones máximas de los robots.
- c. En el caso de que haya varios campos de juego, el acabado final, y el satinado de la pintura, puede variar entre uno y otro y puede degradarse durante la competición.
- d. Las especificaciones del área de juego están sujetas a variaciones, hasta el comienzo de la competición. Los participantes deben estar informados de todas estas modificaciones por la página de Hispabot <http://www.hispabot.org>, o <http://www.alcabot.uah.es/hispabot/>.



Artículo 4.7.- Decisiones de los Jueces

- a. El número de participantes que se presentan a una prueba o las condiciones del entorno de competición podrían dar lugar a modificaciones de última hora en el modelo de competición o en algún artículo de la normativa. Estas modificaciones se darían a conocer antes del comienzo de la prueba y serán de aplicación para todos los participantes.