

REGLAMENTO ROBOT VELOCISTA PERSECUCIÓN

DESCRIPCIÓN

La categoría de persecución de robots velocistas presenta un emocionante desafío donde dos robots compiten por completar el recorrido de una pista en el menor tiempo posible. Durante la fase clasificatoria, los robots deben navegar hábilmente a través de una serie de obstáculos, incluyendo puentes, túneles y curvas. En la etapa de persecución, los competidores se enfrentan directamente en la pista, creando un espectáculo lleno de tensión y emoción.

ESPECIFICACIONES DEL ROBOT



El robot velocista de persecución deberá ser de tipo autónomo y no podrá tener turbina y si la tiene no la podrá activar



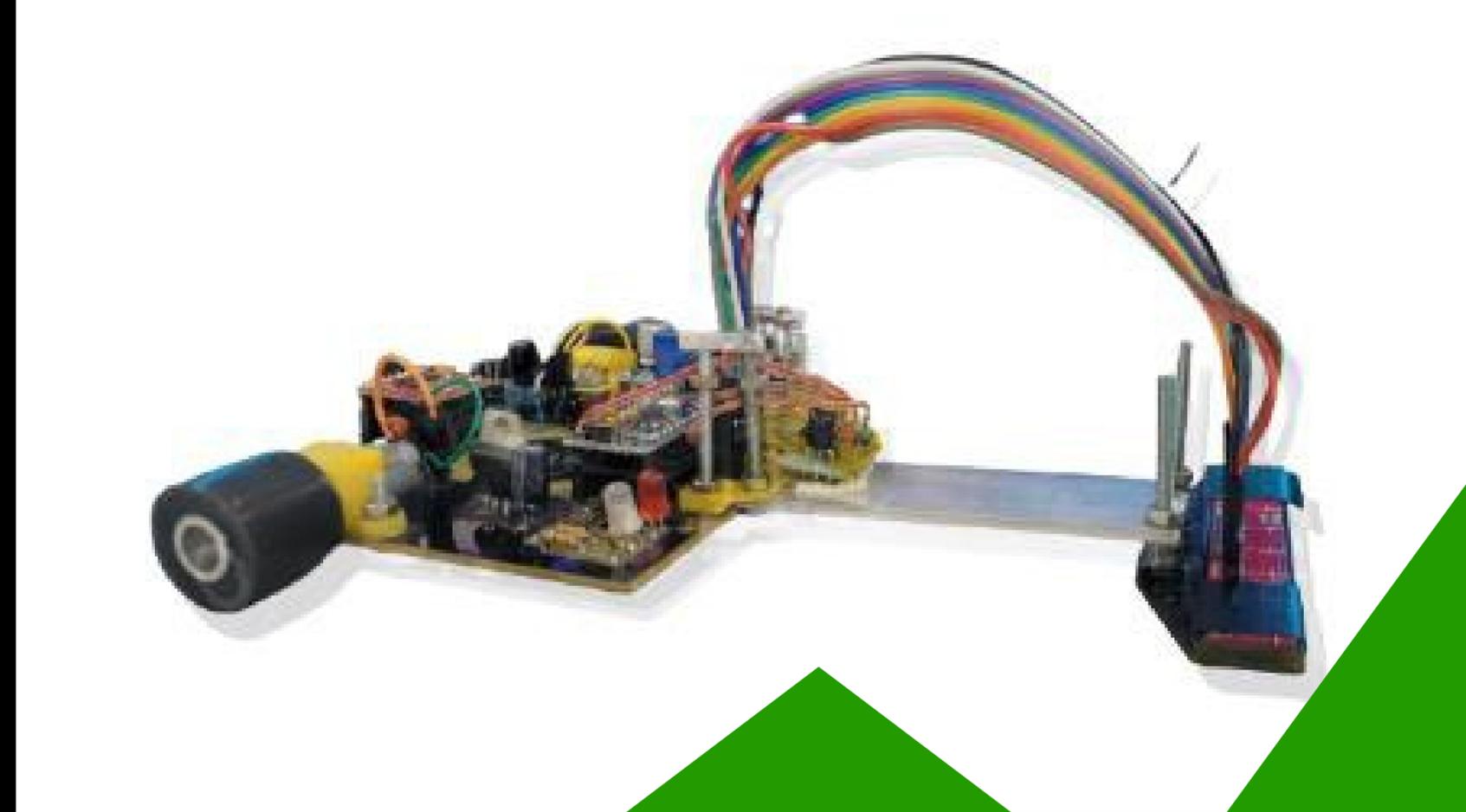
NO debe poseer tiempo de seguridad



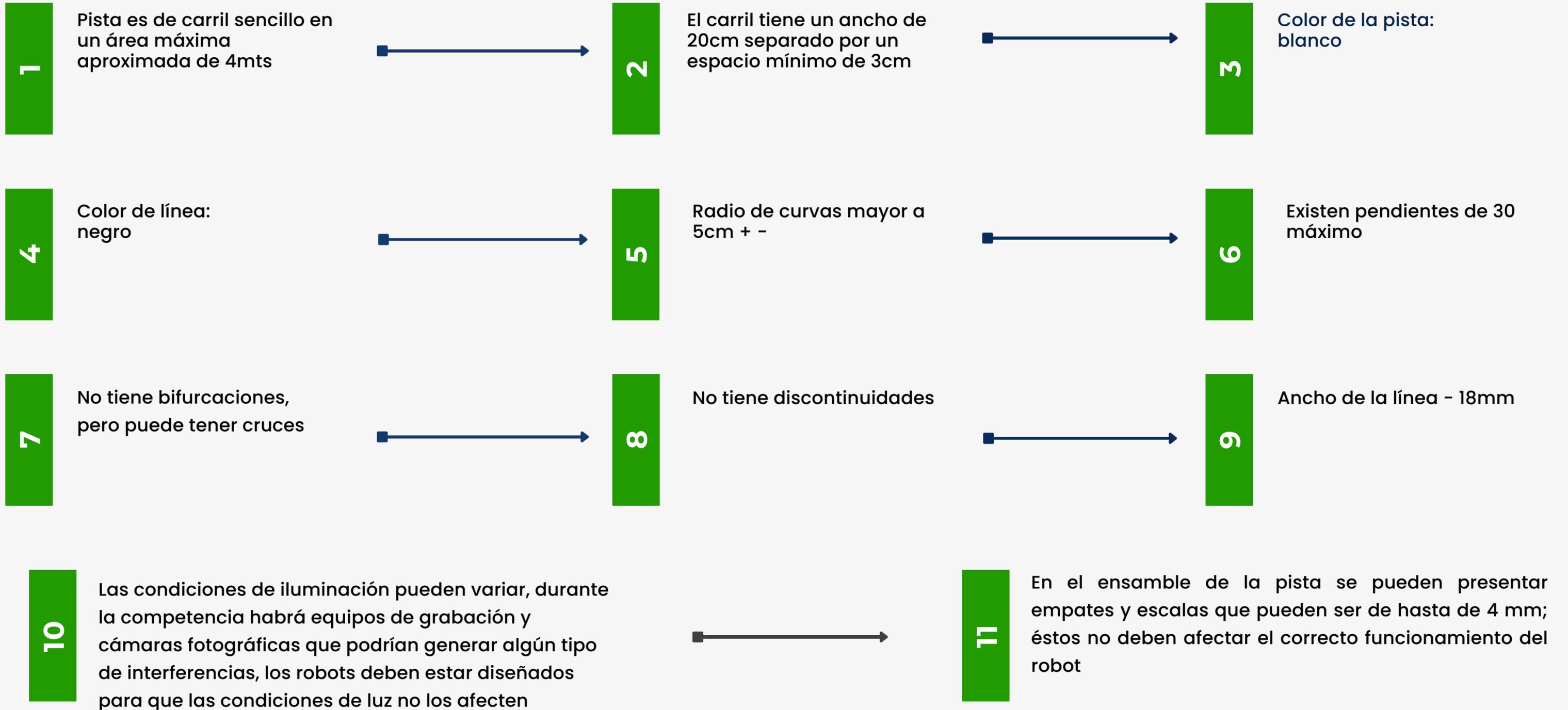
El robot puede estar encendido o tener cualquier tipo de dispositivo en movimiento siempre y cuando no se mueva de la ubicación del inicio.



El robot no debe exceder las siguientes dimensiones: Ancho (20cm), Largo (30cm) y Alto (20cm)



CARACTERÍSTICAS DE LA PISTA



DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

RONDA 1 CLASIFICACIÓN

1

Cada robot tiene tres (3) oportunidades para recorrer la pista y registrar su mejor tiempo.

2

De los tres tiempos se tomará el mejor tiempo para el registro.

3

Clasifican a la siguiente ronda los mejores tiempos según cantidad de participantes

4

No hay salida en falso, si el robot se sale de la pista o no inicia el recorrido en la toma oficial del tiempo, su registro será de 0 seg.

5

Si el robot se cruza de carril o se devuelve, su registro será de 0 seg

6

El Tiempo máximo para completar el recorrido es de dos (2) minutos. Si excede este tiempo al robot se le dará un registro de 0 seg.

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

RONDA 2

1

Pasan los mejores tiempos a la segunda ronda definido según cantidad de participantes.

2

En esta etapa inicia la eliminación directa. Son dos (2) robots en pista y gana el robot que alcance a su oponente

3

No hay salidas en falso. Si un robot no arranca o se sale de la pista al iniciar el recorrido, este perderá su ronda y quedara eliminado, siempre y cuando el oponente haya avanzado más en la pista

4

Gana el robot que llegue más lejos en el caso de que ambos robots se salgan de la pista. En este caso se mantendrá la competencia mientras haya un robot en pista y este supere la posición del robot que se salió.

5

Si uno de los robots al iniciar se sale de la pista, gana el robot que avance más

6

Si un robot invade el carril de su oponente este perderá su ronda y será eliminado

7

Si un robot choca a su oponente antes de alcanzarlo, este perderá su ronda y será eliminado.

REGLAMENTO

1

Los equipos son de un robot, máximo dos integrantes

2

Para cualquier caso, la última decisión corresponde al juez de pista y ésta será irrevocable, siempre y cuando el presente reglamento no solucione el conflicto.

3

Cada carrera tendrá una duración máxima de 2 minutos.

4

Una vez dadas las indicaciones del juez de pista, los responsables de cada equipo se saludarán en el área exterior y seguidamente, cada responsable de operar el robot entrará en el área de pista. De igual forma al finalizar el recorrido se despedirán.

5

Solicitud de detener la competencia: No hay esta posibilidad

6

Tiempo de reparaciones (solo en segunda ronda o final): Solo se puede solicitar tiempo de reparación antes de arrancar el robot y en caso de accidente, esto solo se concede una vez por competencia

REGLAMENTO

7

En caso de ser aceptado por el juez, los equipos implicados dispondrán de dos (2) minutos para efectuar las reparaciones pertinentes y una vez acabado este tiempo se reanudará la competencia

10

Una vez llamado un competidor a pista, se dará un tiempo máximo de espera de un (1) minuto para el inicio de la competencia, si el robot no se presenta la victoria es para el robot que se haya presentado

8

8. Si uno de los equipos no ha presentado su robot operativo para el recorrido en este tiempo, éste será declarado como perdedor

11

Ajustes, recargas de batería, reprogramación del robot: Estos se podrán hacer mientras no esté en competencia el robot

9

En caso de que ninguno de los dos robots se presente después de los dos (2) minutos de reparaciones, el juez de pista anulará la competencia y ambos robots serán descalificados.

12

Juez de pista: En la pista se contará con un juez quien tomarán las decisiones pertinentes respecto al desarrollo de la competencia.

PENALIZACIONES

Es motivo de expulsión del evento

1

Insultar o agredir a miembros de la organización, así como al resto de competidores.

2

Provocar daños al área de competencia de manera intencionada

3

Provocar daños al recinto de manera intencionada

4

Causar desperfectos de manera intencionada y/o deliberada sobre el robot oponente

Es motivo de descalificación

1. Manipular o Controlar el robot de forma externa cuando está haciendo el recorrido
2. Usar de dispositivos que puedan causar daños físicos a las personas.

Los jueces de competencia tienen autonomía para expulsar, penalizar o descalificar a los participantes en los casos que anteriormente no se hayan contemplado y se consideren faltas graves para el normal desarrollo del evento.

Reclamos

1. El Capitán del Equipo puede informar posibles sospechas de incumplimiento de la normativa por parte de su contrincante al juez de pista, siempre que se haga antes de que se haya dado inicio a la competencia entre ellos, el juez de pista habrá de decidir si es fundado el alegato e imponer las sanciones de ser el caso.
2. Toda reclamación se debe hacer en tono formal, con el mayor respeto posible.