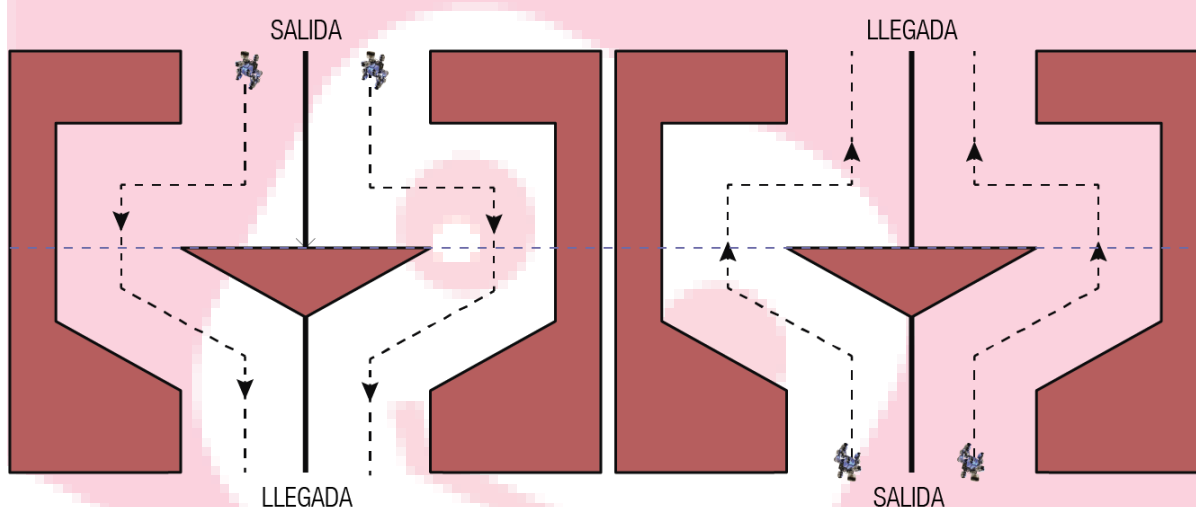


Reglas de la competición

Carreras con RoboBuilder Dogy 2016

1. CIRCUITO

El circuito tendrá la siguiente forma:



Las dimensiones del circuito se incluyen al final del documento.

2. COMPONENTES DEL ROBOT

Para la competición se permite el uso del robot RoboBuilder en su configuración Dogy. No se pueden realizar modificaciones físicas sobre el robot, por tanto no se permite añadir nuevas piezas no existentes dentro del kit o la reubicación de sus componentes.

La única excepción es que se permite añadir materiales a los pies del robot para mejorar su adherencia. El material debe poder retirarse de forma relativamente sencilla.

3. FORMATO DE LA COMPETICIÓN

Hay 9 institutos inscritos en la competición. La competición se compone de dos fases.

1. La primera ronda es una liguilla de 3 grupos con 3 equipos cada uno. La liguilla tiene ida y vuelta, así que se compite dos veces con cada equipo rival del grupo. Pasan a la siguiente fase los vencedores de cada grupo.
2. La segunda fase es nuevamente una liguilla de tres equipos que compiten como en la fase anterior. En esta ocasión se enfrentan UNA vez a cada equipo. El equipo con más puntos en menor tiempo se convierte en el ganador del torneo.

4. CONDICIONES DE VICTORIA

Se tiene en cuenta quien llega el primero a la meta y el tiempo que se emplea para alcanzarla.

- a. El equipo que llegue primero a la meta recibe 2 puntos y se anota su tiempo.
- b. Si se supera la línea media del circuito se consigue 1 punto (no acumulable en el caso de conseguir la victoria). Un equipo que terminase la carrera en primer lugar tendría 2 puntos, si el otro equipo termina o, al menos sobrepasa la línea media (línea azul de la imagen superior) recibe 1 punto.
- c. Si no sobrepasa la línea media no se puntúa.

El ganador del grupo será el equipo con más puntos y en caso de empate a puntos el que haya realizado el circuito en menos tiempo.

Se tiene en cuenta el tiempo más rápido empleado en recorrer el circuito a lo largo de la fase completa. Estos tiempos NO se mantienen para la segunda fase, donde se miden nuevos tiempos.

El tiempo máximo para finalizar una carrera es de 2 minutos. Si ambos robots se quedan bloqueados en una posición durante más de 30 segundos, se detiene la carrera y se puntúa en función de su posición, es decir 1 punto si han superado la línea media y no puntúa si no lo ha hecho.

5. INICIO DE LA CARRERA

- a. Un único miembro del equipo acude con el robot para la carrera.
- b. La carrera se puede iniciar por la parte superior o la inferior del circuito tal y como se muestra en la primera imagen, antes de empezar se sortea el lado por el que se sale.
- c. También se sortea que equipo sale por la derecha y cual por la izquierda.
- d. Se comienza mirando al frente (si se desea se puede girar la cabeza del robot pero su cuerpo debe estar orientado al frente), NO se permite girar el robot en un ángulo.
- e. El árbitro sujeta a los robots al inicio para asegurarse que comienzan al mismo tiempo, ya que la señal del mando puede llegar con cierto retraso.

Durante la competición nadie puede entrar en el área de carrera salvo el árbitro, o alguien autorizado por este.

Se permiten programar tantos movimientos y acciones como se deseen. Pero solo se puede dar la orden al inicio, NO se permiten cambios de acciones o movimientos cuando robot atraviesa la salida.

6. REPARACIONES Y TIEMPOS MUERTOS

La vida de las baterías es escasa por tanto se recomienda probar la vida útil del robot días antes de la competición.

Se recomienda cargar los robots durante la competición.

En caso de que un robot sufra algún daño o tenga problemas de programación, se pueden solicitar 5 minutos para la reparación, si en ese tiempo no se ha solventado el problema se declarará ganador al otro equipo.

