

Este torneo se realiza con el propósito de vincular la comunidad académica que aporta al desarrollo de la robótica para potencializar el aprendizaje o transformar el entorno, en un espacio diseñado para la competencia y la divulgación del conocimiento.

El evento comprende las siguientes categorías:

- Robot Velocista

Reglamento para la categoría de Robot Velocista

Descripción:

La categoría de robot velocista consiste en una competencia en la cual los robots deberán desarrollar el recorrido de una pista en el menor tiempo posible, sorteando los puentes y las curvas del recorrido

Especificaciones del Robot:

- 1) El robot velocista deberá ser de tipo autónomo.
- 2) Para su encendido y apagado, los robots podrán contar con un interruptor de externo, visible y accesible.
- 3) Deberá poseer un mecanismo que realice una cuenta de tiempo de seguridad igual a 5 segundos después de su activación y antes de proceder a iniciar la carrera.
- 5) El robot no debe exceder las siguientes dimensiones: Ancho (28cm), Largo (30cm) y Alto (20cm)

Desarrollo de la Competencia:

1) Clasificación:

- a. Cada uno de los robots realizaran un recorrido de la pista

2) Competencia:

- a. De cada uno de los grupos clasificarán los dos mejores robots, escogidos por medio de enfrentamientos (carreras) todos contra todos.
- b. Con los participantes clasificados, se generará una nueva distribución de grupos de 4 robots, donde el cabeza de grupo sigue siendo seleccionado por el tiempo obtenido en la clasificación, esta metodología continuara hasta llegar a una final.

c. El campeón será aquel que gane 2 carreras de 3 intentos, el tercer puesto será definido de la misma forma.

3) Puntuación:

a). Durante el recorrido se encontrarán banderines indicando la puntuación alcanzada durante su recorrido.

b). Cada banderín tendrá un valor (puntos), de 10, 25, 50, 80 y 100, correspondientes al avance del robot, por ejemplo si el robot llega hasta el banderín con número 50, serán 50 puntos los asignados.

c). La asignación de puntos corresponde al último banderín por el cual cruzó, por ejemplo, si el robot queda entre el banderín 50 y 80 se asignaran 50 puntos.

d). Al robot, que en el enfrentamiento, alcance los 100 puntos en el menor tiempo posible se le asignan 10 puntos adicionales.

Reglamento:

1. Los equipos son de máximo 3 competidores.
2. Para cualquier caso; la última decisión corresponde al juez de pista y ésta será irrevocable.
3. Cada carrera tendrá una duración máxima de 2 minutos, incluyendo los cinco (5) segundos de seguridad.
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 equipo entrará en el área de pista para situar su robot. De igual forma al finalizar el recorrido se despedirán. El no cumplir con esta norma implicara sanción de cinco puntos.
5. Solicitud de detener la competencia: No hay esta posibilidad
6. Juez de pista: En la pista se contará con cuatro jurados o jueces quienes tomarán las decisiones pertinentes respecto al desarrollo de la competencia.
7. Una vez llamado un competidor a pista, se dará un tiempo máximo de espera de 2 minutos para el inicio de la competencia, si este no aparece la carrera la realizará el robot que se haya presentado.

Penalizaciones:

1) Es motivo de expulsión del evento:

- a. Insultar o agredir a miembros de la organización, así como al resto de competidores.
- b. Provocar daños al área de competencia de manera intencionada
- c. Provocar daños al recinto de manera intencionada
- d. Causar desperfectos de manera intencionada y/o deliberada sobre el robot oponente

2) Es motivo de descalificación:

- a. Manipular el robot de forma externa por cualquier medio una vez haya empezado la carrera.
 - b. Usar dispositivos que puedan causar daños a la pista
 - c. Provocar desperfectos al área de juego.
 - d. Usar de dispositivos que puedan causar daños físicos a las personas.
- 3) Los jueces de competencia tienen autonomía para expulsar, penalizar o descalificar a los participantes, en los casos que anteriormente no se hayan contemplado.

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.