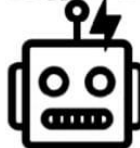




UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
SISTEMA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
ESCUELA PREPARATORIA No. 12



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
SISTEMA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

PREPA No. 12
INVITA 

2^{do} EVENTO **EXPOSICIONES de Robótica**

8 de Mayo
2020

TORO de EXHIBICIÓN

- » SIGUE LÍNEA
- » RETO LABERINTO
- » SUMO



BASES / INFORMES

PREPa12_RF_9d/PREPa-12/

PREPa12.SEMS.udg.mx

andresenrique.ulloa@gmail.com





2do Evento de Exposiciones Robótica Reglamento Reto Laberinto

Descripción

Esta categoría consiste en diseñar y programar un robot el cual debe ser capaz de recorrer todo un circuito (laberinto), en el menor tiempo posible. En esta categoría será revisada la distancia que recorrió el robot.

Equipos

1. El número máximo de personas por las que puede estar formado un equipo es de (3-4), se entenderá por Capitán del equipo aquella que figure como tal en la inscripción al concurso.
2. El Capitán del equipo es el único que puede solicitar tiempo o retiro de competencia, o hacer cualquiera de los reclamos estipulados en el presente reglamento.

Especificaciones del robot

1. Los robots deben ser autónomos, es decir, no debe tener enlaces alámbricos o inalámbricos hacia algún dispositivo externo ni de control remoto.
2. Los competidores no pueden solicitar o hacer uso de condiciones de luz especiales.
3. Debe tener un interruptor de encendido visible (a simple vista del jurado).
4. EL laberinto estará delimitado por madera de mínimo 10 cms de alto.
5. El robot debe tener las dimensiones necesarias para recorrer el laberinto, con una amplitud de las calles de mínimo 25cm.
6. El recorrido terminara cuando el robot traspase totalmente las líneas de meta
7. No existe límite en cuanto a la cantidad y tipos de sensores que los robots pueden utilizar, ni del peso del robot.
8. En el momento de la competencia, cada equipo deberá llevar su algoritmo de programación y lo presentará de ser necesario.
9. Categorías: LEGO MINDSTORMS (NXT o EV3), MBOT, ARDUINO.



Identificación del robot

Al momento del registro se hará entrega de una etiqueta con el número de registro, que deberá ser pegada al robot y por ningún motivo se permitirá suplantación o modificación visible del robot, si esto es detectado es motivo de descalificación.

Área de Competencia

Competencia

1. El robot que logre completar el recorrido en el menor tiempo será el vencedor de la partida. En caso de que ningún robot logre atravesar la pista antes de los 3min, el ganador será el que haya logrado llegar más lejos en el recorrido.
2. El orden de participación se dará por orden numérico a la hora del registro.
3. En caso de que no se presente el robot al momento de ser nombrado por el juez o jurado, automáticamente quedará descalificado.
4. Está prohibido cambiar la programación del robot una vez que haya iniciado su recorrido. Solo se podrán hacer ajustes de programación entre recorridos.
5. Los robots con mejores tiempos serán los ganadores
6. El ganador será designado por la mesa de jurados tomando en cuenta: el tiempo de llegada, y el menor número de faltas en dicho orden de jerarquía.

Violaciones

Sera consideran como violaciones las siguientes acciones y será penado con un punto de castigo:

1. Que un miembro del equipo entre al área de competencia sin previa autorización del juez.
2. Solicitar detener la contienda de manera injustificada.
3. Activación del robot antes de que el juez lo indique.
4. Cometer faltas de respeto hacia los jueves o participantes.



Penalizaciones

Es motivo de expulsión de la competencia por parte del equipo en las siguientes acciones:

1. Insultar o agredir a miembros de la escuela sede, así como al resto de los competidores.
2. Provocar daños al área de competencia de manera intencionada.
3. Provocar daños al plantel de manera intencionada.
4. Causar desperfectos de manera deliberada o intencionada al robot del oponente.
5. Si se detecta que alguien fuera de la competencia este manipulando vía remota el robot.
6. Salirse de la institución sin permiso.

Tiempo de Reparaciones

1. Este tiempo será otorgado en la competencia antes de que el robot inicie su recorrido. Una vez iniciado el recorrido el equipo no podrá pedir una pausa para hacer reparaciones.
2. En caso de accidente grave en el robot los equipos cuentan con un tiempo de 10 minutos para efectuar las reparaciones pertinentes, una vez terminado este tiempo se reanuda la competencia.
3. Si el equipo no presenta su robot operativo para el término de este tiempo, se declarará descalificado de la competencia.
4. En caso de que el robot sufra de algún daño o pierda alguna pieza durante la competencia o recorrido, el capitán del equipo no podrá pedir una pausa o repetición. Y el robot deberá de terminar el recorrido o bien retirarse de la partida.

Reclamos

1. El capitán del equipo puede informar al juez sobre el incumplimiento de la normativa por parte de su contrincante, debe hacerlo antes de dar inicio a la competencia.
2. El juez de pista habrá de decidir si es procedente el reclamo o infundado, e imponer las sanciones correspondientes.



Premiación

1. Se entregará CERTIFICADO DE GANADOR a los robots que ocupen el primero, segundo y tercer lugar.
2. Se entregará CERTIFICADO DE PARTICIPANTE a todo participante de la competencia.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
SISTEMA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
ESCUELA PREPARATORIA NO. 12

