

Categoría Velocistas con pista fantasma: Reglamento

Categoría Velocistas con pista fantasma

[Obtener en PDF](#)

El objetivo de esta categoría es que los equipos participantes diseñen y construyan un robot experimental seguidor de línea que recorra un circuito demarcado con **una línea de color negro mate puesta sobre un fondo blanco mate**. La característica particular de esta prueba es que **posiblemente algunos segmentos rectos de la pista no estén**, este tramo faltante de pista no será mayor de diez centímetros, y la localización puede variar de una etapa a otra. Los segmentos faltantes será conocidos instantes antes de iniciarse cada etapa.

La categoría velocistas consta de las siguientes etapas:

1. Rondas eliminatorias
2. Cuartos de final

3. Semifinal
4. Tercer y cuarto puesto
5. Final.

Reglamento categoría velocistas con pista fantasma

1. El robot, deberá tener un tamaño máximo que le permita entrar en un cubo de 200 x 200 x 200 mm.
2. Los robots deberán cumplir con lo establecido en el reglamento general de la competencia.
3. Los robots deberán permanecer sobre la línea de recorrido y no se permiten re-inicios durante la ronda ni atajos.
4. Una ronda se dará por finalizada considerándola inválida cuando:
 - i. El capitán del equipo decida retirar el robot.
 - ii. El jurado considere una violación a las reglas de la competencia.
 - iii. Que transcurra el tiempo máximo permitido.
5. En caso de salida del circuito el jurado determinara si dicha salida constituye una ventaja sobre el resto de los equipos y dará por finalizada la ronda considerándola inválida.
6. Los circuitos se demarcara con cinta aislante de color negro mate de 1.90 cm \pm 0.05 cm. sobre un fondo blanco mate.

Etapas eliminatorias

1. La etapa de eliminatorias se inicia el día lunes 17 a partir de las 2:00 pm. y tendrá una duración de tres (3) horas.
2. Los equipos deberán indicarle al jurado que desean iniciar una ronda colocando el robot en la zona de espera indicada por el comité organizador, donde el robot no podrá ser manipulado y estará a la espera de su turno.
3. El circuito será similar al indicado en la figura # 3. con recorrido aproximado de 6,30 metros.



Circuito Velocistas, inspirado en pista Susuka Japón

4. Una ronda consta de **una (1) vuelta** completa al circuito y dispondrán de un tiempo máximo de **tres (3) minutos** para completar el recorrido.
4. Cada equipo dispondrá de un máximo de **tres intentos o rondas** computándose su mejor tiempo para la etapa.
4. Los 8 equipos con mejor tiempos se clasifican a los cuartos de final.

Cuartos de final

1. Los cuartos de final se realizarán, el día martes 18 a las 8:00 am.
2. Los tiempos obtenidos en la eliminatoria no serán considerados en los cuartos de final.

3. Los cuartos de final se desarrollan en dos circuitos idénticos como se muestra en la figura # 4. Y de características similares al utilizado en la etapa eliminatoria, con la salvedad que **tramos faltantes pueden aparecer**, ubicándose en tramos rectos y no excediendo los diez centímetros de longitud.



Pista Velocistas con pista fantasma para cuartos, semifinal y final.

4. Se realizaran cuatro rondas de dos equipos cada una.
5. Los robots deberán dar **dos (2) vueltas** completas al circuito en un tiempo máximo de tres (3) minutos.
6. Se realizará un sorteo para determinar en cual ronda y en que circuito le corresponderá participar a cada equipo.

Ronda	Hora	Circuito 1	Circuito 2
1	8:15 am	Equipo 1	Equipo 2
2	8:45 am.	Equipo 3	Equipo 4
3	9:15 am.	Equipo 5	Equipo 6

4	9:45 am.	Equipo 7	Equipo 8
---	----------	----------	----------

Tabla 1. Cuartos de final

7. Los robots deberán estar ubicados a la hora indicada en la zona de espera señalada para tal fin y no podrán ser manipulados hasta que finalicen su participación.
8. Los 4 equipos con los mejores tiempos de recorrido serán clasificados para las semifinales.

Semifinal

1. Las semifinales tendrán lugar el día martes 18 a las 10:30 am.
2. Los cuatro equipos clasificados deberán colocar los robots a la hora indicada en la zona de espera.
3. Los tiempos obtenidos en la ronda de cuartos de final no serán considerados para esta ronda.
4. Se realizarán dos rondas en semifinales en el circuito utilizado en los cuartos de final figura # 4, con la salvedad que los tramos faltantes pueden cambiar en número y posición con respecto a la etapa anterior, pero siempre

ubicándose en tramos rectos y no excediendo los diez centímetros de longitud.

5. La semifinal constará de dar **tres (3) vueltas** completas al circuito en un tiempo máximo de tres (3) minutos.

6. Se realizará un sorteo para determinar en cual ronda y en que circuito le corresponde participar a cada equipo.

Ronda	Hora	Circuito 1	Circuito 2
1	10:30 am	Equipo 1	Equipo 2
2	10:45 am.	Equipo 3	Equipo 4

Tabla # 2. Semifinal

7. Se clasificaran para la final los dos robots que logren los mejores tiempos mientras que los otros dos robots disputaran el tercer lugar.

8. El tiempo máximo para la etapa será de 3 minutos.

Tercer Lugar

1. La definición del tercer lugar de la competencia tendrá lugar el día martes a las 2:00 pm
2. El circuito corresponde al mostrado en la figura # 4, con la salvedad que los tramos faltantes pueden cambiar en número y posición con respecto a la etapa anterior, pero siempre ubicándose en tramos rectos y no excediendo los diez centímetros de longitud.
3. Los dos equipos competirán entre ellos para determinar el tercer lugar de la competencia.

Ronda	Hora	Circuito 1	Circuito 2
1	2:30 pm	Equipo 1	Equipo 2

Tabla # 3. Tercer lugar

4. Al momento de iniciar la disputa del tercer lugar se realizará un sorteo entre los dos equipos participantes para la asignación del circuito correspondiente 1 o 2.
5. La duración de la ronda de disputa del tercer lugar no deberá superar los 10 min.

6. El ganador tercer lugar de la categoría de velocistas será aquel robot que consiga dar primero **cuatro (4) vueltas** al circuito.

Final

1. La definición del campeón y el segundo lugar de la competencia tendrá lugar el día martes 18 a las 3:00 pm
2. El circuito corresponde al mostrado en la figura # 4, con la salvedad que los tramos faltantes pueden cambiar en número y posición con respecto a la etapa anterior, pero siempre ubicándose en tramos rectos y no excediendo los diez centímetros de longitud.
3. Los dos equipos competirán entre ellos para determinar el primero y segundo lugar de la competencia.
4. Al momento de iniciar la final se realizará un sorteo entre los dos equipos participantes para la asignación del circuito correspondiente 1 o 2.

Ronda	Hora	Circuito 1	Circuito 2
1	3:30 pm	Equipo 1	Equipo 2

Tabla # 4. Final

5. La duración de la final no deberá superar los 10 min.

6. El ganador y campeón de la categoría de velocistas será aquel robot que consiga dar primero **cuatro (4) vueltas** al circuito.

Nota: Cualquier circunstancia o duda que surja durante la competencia, y que este fuera de lo contemplado en este reglamento, será resuelta por la comisión de competencia designada por el comité organizador.

You may also like:

shareaholic |

Abiertas las
Pre-
Inscripciones
en ULABots
2014

(sin título)

Categoría
desafío,
imágenes de
interés de la
Maqueta

Me arrancaron
la comisión de
la mano!!
#ULABots

Categoría
SUMO:
Reglamento

Bienvenidos a
la IV
Competencia
Nacional de
Robótica

Comisión de
construcción
de arenas de
Competencias

Deja un comentario

Your email address will not be published.

Puedes usar las siguientes etiquetas y atributos **HTML**:
<abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code>
<del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike>

Publicar comentario

- ☐ Recibir un email con los siguientes comentarios a esta entrada.
- ☐ Recibir un email con cada nuevo post.

META

[Acceder](#)

[RSS de las entradas](#)

[RSS de los comentarios](#)

[WordPress.org](#)