

00

01

11

10

100110101

# INTELIBOTS TOURNAMENT

REGLAMENTO CARRERAS DE INSECTOS JR



**Intelibots**  
creations

## DESCRIPCIÓN DE LA CATEGORÍA

La competencia está diseñada para niños de hasta máximo 17 años que se encuentre estudiando en un colegio. Cada equipo inscrito puede contar con un máximo de tres integrantes por robot más un coach (Profesor o asesor).

## EQUIPO

La competencia está diseñada para mayores de 18 años sin importar la institución de procedencia. Cada equipo inscrito puede contar con un máximo de dos integrantes por robot.

## INSCRIPCIÓN

La información completa para realizar la inscripción del robot debe consultarse en nuestra página web: <https://intelibotstournament.com/>

### NOTA:

\*Cualquier situación no prevista en este reglamento queda a criterio de los jueces y/o el comité organizador.

## CARACTERÍSTICAS

1. Se deberá construir un robot con forma de insecto, que sea capaz de moverse con algún sistema de tracción con patas y articulaciones, queda prohibido el uso de cualquier tipo de llanta para el movimiento del robot (esto incluye “elementos de tipo o parecido a llantas recortadas en forma de patas”)
2. Las dimensiones máximas del robot son de 20 x 20cm, sin restricción de altura.
3. Los robots deberán contar con las dimensiones máximas en el INICIO y META, si es que cuentan con mecanismos que se extiendan durante el trayecto de la carrera.
4. Los robots podrán hacer uso de cualquier microcontrolador y componentes electrónicos que el equipo desee.
5. El robot debe ser completamente autónomo. No puede ser controlado y/o calibrado remotamente en su recorrido por ninguna clase de dispositivo ya sea radio control, bluetooth, wifi, infrarrojo o por cualquier otro medio inalámbrico conocido o por conocerse.

## COMPETENCIA

1. Al inicio de cada ronda el capitán de cada equipo deberá colocar su robot en la zona de inicio y esperar el aviso del jurado, para iniciar el trayecto.
2. El robot deberá recorrer la pista en el menor tiempo posible.
3. Si el robot no llega a la meta por sus propios medios, la ronda se declara sin tiempo.
4. El competidor debe unirse a la transmisión en vivo indicada por el comité organizador, para verificar que cada ronda se cumpla efectivamente, al igual que sus respectivos tiempos. Siempre se debe ver el tiempo de recorrido junto con el robot en movimiento. Si la conexión se pierde, se dará una segunda y tercera oportunidad. En caso de volverse a perder, el robot será descalificado.
5. Se contará con un tiempo máximo de dos minutos por ronda.
6. Entre cada ronda, habrá un lapso de descanso donde los equipos le podrán hacer las reparaciones necesarias a su robot. Este tiempo dependerá del número de equipos inscritos.
7. La competencia se realizará en 3 rondas.

## RONDAS

Ronda 1. Los jurados llaman a cada equipo a mostrar por videoconferencia la realización del reto, registrando el tiempo para cada uno.

Ronda 2. Es el segundo intento para cada equipo, de mejorar su tiempo. Los jurados llaman a cada equipo a mostrar por videoconferencia la realización del reto, registrando el tiempo para cada uno.

Ronda 3. Es la oportunidad final de mejorar su tiempo. Los jurados llaman a cada equipo a mostrar por videoconferencia la realización del reto, registrando el tiempo para cada uno.

Al finalizar la tercera ronda, los jurados toman el mejor tiempo entre las 3 rondas, para cada equipo, y a partir de dichos tiempos determinan a los ganadores, del primer, segundo y tercer puesto del reto.

En el tiempo que hay entre una ronda y otra, los equipos pueden realizar mejoras a sus robots, cargar baterías, etc.

Si un jurado hace el llamado a un robot y este no se encuentra disponible para tomarle el reto, se dispondrá de una espera de 1 minuto. Si durante el minuto de espera el robot no se presenta, el robot quedará eliminado de esa ronda, pero podrá

presentarse a la siguiente ronda sin ningún perjuicio.

## PISTA

1. Para realizar la pista, el concursante solo necesitará marcar el punto de INICIO y punto de META, sobre una superficie plana (Puede ser el piso, o puede ser una mesa o cualquier otra que cumpla con las medidas). El equipo es libre de utilizar los materiales que tenga disponibles.
2. El carril debe tener una longitud de 1,5m de largo y mínimo 30 cm de ancho. Si se quiere se pueden colocar paredes a los lados de la pista, para evitar que el robot se salga, dejando un ancho mínimo de pista de 30 cm. Se puede hacer la pista al lado de una pared de la casa y con una mesa o cualquier otro mueble, hacer la otra pared de la pista. Si se quiere dejar sin paredes, no habrá ningún problema.
3. El robot debe iniciar atrás de la línea de INICIO y terminar después de pasar la línea de META.
4. La pista no necesita tener obstáculos.

## AMONESTACIONES Y VIOLACIONES

Durante la competencia los equipos pueden hacerse acreedores a una

amonestación, con las siguientes acciones:

1. Que el robot empiece antes de la señal de inicio.
2. Acciones antideportivas, insultos, o lenguaje inapropiado.
3. Repetitivos reclamos sin justificación hacia los jueces.
4. Si el capitán del equipo no se presenta a tiempo para la competencia. Se darán dos minutos a partir de que se nombra al equipo que competirá después de ese tiempo quedará automáticamente descalificado.
5. Si un robot permanece inactivo por más de 30 segundos perderá el round.
6. Si el robot se demora más de 2 minutos sin alcanzar la meta, será descalificado de la ronda.
7. En caso de no cumplir con las normas de fabricación especificadas previamente se descalificará automáticamente.
8. En caso de incurrir en más de una falta o en repetidas ocasiones se descalificará automáticamente.
9. Los jueces pueden descalificar a cualquier equipo en cualquier punto de la competencia de acuerdo con lo establecido anteriormente o por alguna otra falta que a su criterio (de los jueces) sea grave y atente contra la civilidad, ética y educación que se busca en el evento.

## INCONFORMIDADES

1. Durante la carrera, sólo el capitán de cada equipo podrá dialogar con el juez quién decidirá qué acciones tomar.
2. En caso de ser necesario, el juez podrá acudir al comité organizador de la competencia, quienes decidirán la resolución final.
3. En caso de existir comportamiento antideportivo, agresivo, deshonesto, o cualquier conducta irregular los jueces tienen la obligación de amonestar o en su caso expulsar al capitán y a su equipo para conservar un ambiente aceptable dentro de las instalaciones del evento.
4. Cualquier inconformidad deberá externarse dentro del tiempo en que la competencia se lleve a cabo, de lo contrario se tomará como “no fundada” y será descartada.

Para más información adicional visita nuestra página de Facebook:

**[“Intelibots Creations”](#)**

¡Nos vemos en la competencia!

Aceptación de las Bases: Llevar a cabo el registro del equipo y hacer el pago correspondiente implica la aceptación y entendimiento de este reglamento en su totalidad.