

00

01

11

10

100110101



INTELIBOTS TOURNAMENT

REGLAMENTO DRONES "DESTREZA"



DESCRIPCIÓN DE LA CATEGORÍA

Drones “destreza” es una competencia que consiste en probar las habilidades del piloto para manipularlo y llevar a cabo un determinado reto.

EQUIPO

La competencia es abierta a todo piloto que posea un dron, sin existir una restricción de edades. Cada equipo inscrito puede contar con un máximo de 2 integrantes y un asesor.

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.

ESPECIFICACIONES

Las dimensiones máximas del robot son:

LARGO (MÁX)	32cm
ANCHO (MÁX)	32cm
ALTURA	N/A
PESO	N/A
TOLERANCIAS	0.01%

COMPETENCIA

1. Al inicio de cada ronda el capitán de cada equipo tendrá 30 segundos para hacer las calibraciones correspondientes, una vez terminado el tiempo, deberá colocar su robot en la zona de inicio para empezar a registrar el tiempo de cada ronda.
2. El robot deberá cumplir el reto en el menor tiempo posible, el cual será registrado por el competidor y jurado de la categoría.
3. El competidor debe unirse a la transmisión en vivo indicada por el comité organizador, para que los jurados puedan 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.

4. El competidor, dentro de la competencia, deberá mostrar que la pista mide las dimensiones correctas (con el uso de un metro o regla) y deberá mostrar un cronometro que registre el tiempo de cada ronda (puede ser el del teléfono celular o cualquier otro cronometro).

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.

NOTA:

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 10 minutos (se llamará al siguiente robot). Si durante el tiempo de espera el robot no se presenta, el robot quedará eliminado de esa ronda, pero podrá presentarse a la siguiente ronda sin ningún perjuicio.

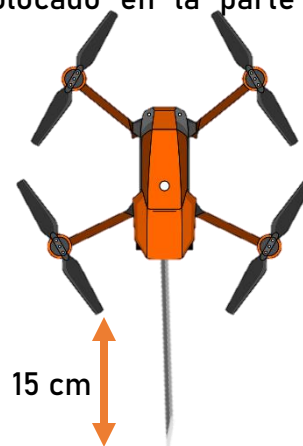
RETO

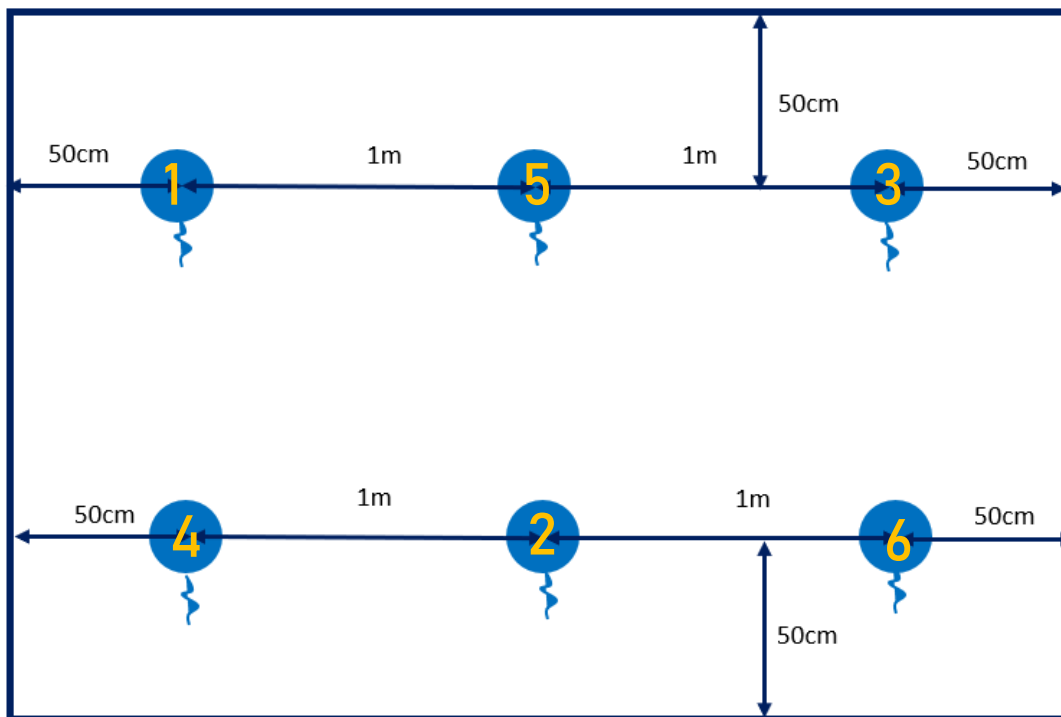
Se le adaptará al drone algún elemento tipo punzón, el cual será necesario para cumplir el reto.

1. En una pared plana de medidas aproximadas de 2m de ancho X 3m de largo, se deberán colocar 6 globos colocados tal y como se muestra en la siguiente imagen.

2. Los globos serán pinchados en el orden como lo indica la siguiente imagen.

3. El punzón no deberá exceder los 15 cm, contando a partir de las propelas y deberá ser colocado en la parte frontal del drone.





Amonestaciones y Violaciones

Durante la competencia los equipos pueden hacerse acreedores a una amonestación, con las siguientes acciones:

1. En caso de no cumplir con las normas de fabricación especificadas previamente se descalificará de manera automática.

2. En caso de hacer algún tipo de trampa, engaño o fraude para obtener beneficios directos o indirectos en la competencia.

3. En el caso de no cumplir con el orden asignado, la ronda se tomara como nula.

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 competencia y antes de la misma, 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 cordial 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.

5. En caso de que el participante sea descalificado, decida o no pueda participar, el comité organizador no está obligado a otorgarle ninguna bonificación, reintegro o beneficio adicional.

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.