

00

01

11

10

100110101

INTELIBOTS TOURNAMENT

REGLAMENTO ROBOT SOCCER JR



Intelibots
creations

DESCRIPCIÓN DE LA CATEGORÍA

En la categoría de fútbol RC virtual, se evaluará la habilidad del piloto del robot realizando un reto con uno de los robots del equipo. Cada prueba deberá ser realizada en el menor tiempo posible.

EQUIPO

La competencia es para menores de 18 años comprobables sin importar institución ni origen de procedencia. Cada equipo inscrito puede contar con un máximo de 3 integrantes y debe tener un asesor, siendo un máximo de cuatro personas por robot.

Es obligatorio que el equipo cuente con su asesor y/o persona responsable y haga el acompañamiento de los menores durante todo el evento.

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)	15cm
ANCHO (MÁX)	15cm
ALTURA	N/A
PESO	N/A
TOLERANCIAS	0.01%

1. Se puede emplear cualquier tipo de microcontrolador, microprocesador, tarjetas tipo Arduino, PICAXE, PLC's, Basic Stamp, etc. al igual que utilizar cualquier tipo de componentes electrónicos básicos (transistores, compuertas, etc).

2. El diseño de cada robot es libre.

El tipo de tracción del robot es libre: ruedas, banda tipo oruga, patas articuladas, tipo gusano, etc.

La tracción será proporcionada por motores eléctricos: de corriente continua, de pasos o servo motores.

3. Cada robot debe contar con los materiales suficientes para su funcionamiento.

El empleo de materiales en la estructura del robot y el número de motores es libre.

La alimentación eléctrica del robot será con pilas o baterías, está prohibido el uso de combustibles (motores de combustión) o cualquier material inflamable. Ningún robot deberá alimentarse en forma externa a través de cables.

4. Se utilizará cualquier tipo de comunicación inalámbrica.

5. El reto virtual se puede realizar en cualquier espacio que tengas, donde puedas dejar despejado un rectángulo de 125cm x 80 cm aproximadamente. Puede ser en el piso, una mesa, o cualquier superficie que cuente con estas condiciones.

Competencia

1. El día de la competencia, el competidor debe conectarse a una transmisión en vivo (que además será grabada y compartida en redes sociales) donde los jueces podrán verificar que cada reto se cumpla adecuadamente, así como registrar los respectivos tiempos. El enlace (URL) para la conexión por parte de los participantes será enviado por correo electrónico a cada capitán. Los horarios en los cuales deben estar

conectados a la transmisión en vivo, estarán publicados en el apartado Cronograma, de la página web del evento.

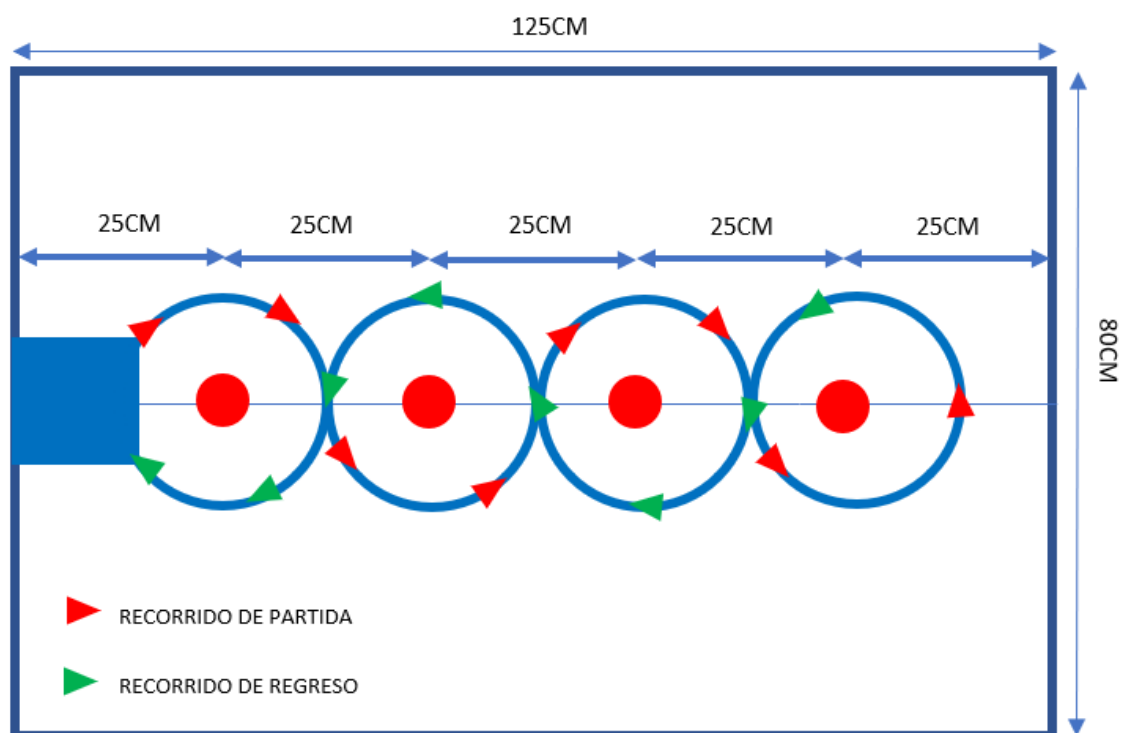
2. Se tomará el tiempo en que el robot de cada equipo complete el reto. Cada equipo tendrá la oportunidad de participar en 3 rondas posibles, de las cuales, el jurado tomará el mejor de los 3 tiempos registrados.

RETO: SLALOM

El primer reto consiste en hacer slalom, es decir, pasar alrededor de 4 obstáculos ubicados cada 25 cm uno de otro, alternando el lado de cada uno por el cual se pasa. El robot debe iniciar en un lado de la cancha, realizar la prueba yendo al otro lado de la cancha y regresar haciendo slalom al punto inicial. Los obstáculos son vasos desechables de 7 oz (o cualquier otro elemento con diámetro base de 6cm y altura de 9cm los cuáles serán ubicados boca abajo, distanciados 25 cm uno del otro (de centro a centro de vaso), formando una línea recta.

En la siguiente figura se muestra con una "●" la ubicación para cada uno de los vasos. De igual manera, con una línea azul, se muestra el trazado del recorrido que debe realizar el

robot y ► el recorrido de partida y ► el recorrido de regreso.



En la imagen se ha dibujado una cancha, pero no es necesario que realice este dibujo en su casa. Únicamente debe ubicar 4 obstáculos a 25 cm de distancia cada uno en línea recta, para que pueda realizar el reto.

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.

Amonestaciones y Violaciones

Faltas: Por cada vez que un robot cometa una falta, los jurados le aplicarán una penalización de 5 segundos. Este tiempo se le sumará al tiempo final que haya realizado el robot en la ronda.

Se consideran faltas las siguientes acciones:

Golpear alguno de los obstáculos durante el desarrollo del reto Slalom.

Desprendimiento de alguna pieza del robot.

Realizar un cambio sin la autorización del juez.

INCONFORMIDADES

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 agradable y cordial dentro del evento.

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.

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.