

IV CONCURSO DE ROBÓTICA

OBJETIVO

Fomentar la **Robótica** estimulando el aprendizaje en contenidos científicos tales como las matemáticas, física, informática y mecánica.

DESTINATARIOS

Para la modalidad **Robótica móvil LEGO** los destinatarios serán alumnos/as pertenecientes a centros escolares de Educación Secundaria, Bachillerato o Ciclos Formativos de Formación Profesional.

Para la modalidad **Robótica móvil libre** podrá concursar cualquier aficionado a la robótica.

MODALIDADES DE PARTICIPACIÓN

En este concurso las pruebas serán de Robótica móvil. Se dispondrá de dos modalidades: Robótica móvil Lego y Robótica móvil libre. El objetivo principal es conseguir que el robot móvil complete una serie de circuitos en el menor tiempo posible, siguiendo una línea trazada en el suelo. Para este año se introduce una nueva prueba de lucha para la categoría LEGO.

1. ROBOTICA MÓVIL LEGO

Destinado a alumnos pertenecientes a centros escolares de **Educación Secundaria, Bachillerato o Ciclos Formativos de Formación Profesional**.

La participación será en equipos de 4 estudiantes como máximo siendo coordinados por un tutor del colegio o instituto. Esta modalidad está basada en el robot LEGO. Se deberán utilizar únicamente piezas LEGO para la construcción de su robot. Constará de dos pruebas: una de robot seguidor de líneas y otra de lucha. En estas pruebas se deberá mantener la estructura principal del robot, por ejemplo, si se participa con un robot EV3, se utilizará en las dos pruebas.

El equipamiento usado para preparar las pruebas tendrá que ser del disponible en el colegio o instituto de los participantes.

2. ROBOTICA MÓVIL LIBRE

Podrá concursar en esta prueba **cualquier aficionado a la robótica**. Los equipos deberán ser de 4 integrantes como máximo y podrán participar también equipos de colegios o institutos tutorados.

En esta modalidad la estructura del robot será libre, pudiéndose emplear cualquier tipo de material para la construcción del robot. Consistirá, igualmente, en la programación del robot como seguidor de líneas.

No podrá participar ningún equipo que presente un robot ya construido de los comercializados en el mercado, como 3PI, Moway, Pololu y similares. En este grupo no se incluyen los robots que usen electrónica comercial de propósito general, como Arduino, PICAXE, Pingüino, Chipkit o similares.

REGLAMENTO

PRUEBA SEGUIDOR DE LÍNEAS (LEGO y LIBRE)

Características de los robots

Tamaño máximo de los robots: Los robots presentados a la categoría Lego y Libre no podrán superar los:

20 cm de ancho x 30 cm de largo x 20 cm de alto

Los robots deben ser completamente autónomos, estando prohibida cualquier transmisión de datos durante las pruebas. El número de sensores para los robots de las dos modalidades será ilimitado.

Deberán llevar incorporado en su diseño un mástil de 15 cm que permita colocar en él un dorsal con su número identificativo.

Especificaciones de los circuitos

La salida será desde un mismo punto para todos los participantes, y este corresponderá a una recta.

El ancho de la línea negra será de 1,5 cm a lo largo de todo el circuito. Las curvas tendrán como mínimo 10 cm de radio de curvatura.

La pista estará iluminada del modo más uniforme posible. No obstante, en el espacio en que se realiza la competición también habrá luz natural, que variará según la hora en la que nos encontremos y las condiciones atmosféricas específicas de ese día.

Para poder visualizar las características de los circuitos puede descargar la representación desde la web <http://www.gromep.webs.upv.es/reglamentoconcursorobotica>

Especificaciones de las pruebas

Los robots deberán seguir una línea negra sobre fondo blanco. El robot debe finalizar el recorrido en el menor tiempo posible. Estas pruebas constarán de dos fases:

Clasificación: El robot participará en tres circuitos distintos con diversas dificultades. El objetivo es superar los circuitos en el menor tiempo posible. La duración máxima para completar cada circuito será de 3 minutos. Los robots tendrán una única oportunidad para completar el circuito. En caso de que se desvíen de la línea, se les aplicará el tiempo máximo.

Para establecer la clasificación se sumarán los tiempos de los tres circuitos. El orden de participación en esta fase será según el orden de acreditación en la zona de competición.

Final: Finalizada la clasificación, solo pasarán a la final los cuatro primeros clasificados. El enfrentamiento en esta ocasión será en una prueba de persecución o "a la caza". En esta prueba se enfrentarán en un circuito simétrico el 1º contra el 4º y el 2º contra el 3º. Los perdedores de estos enfrentamientos lucharán en otro enfrentamiento para el 3er y 4º puesto.

Los ganadores lo harán por el 1er y 2º lugar. En la prueba de persecución el objetivo será que un contrincante alcance al otro. Si transcurridos 3 minutos no lo ha hecho ninguno de ellos, ganará el que complete primero la vuelta empezada. En caso de que se desvíe de la línea perderá el enfrentamiento.

Los jueces podrán declarar la salida nula (la tercera salida nula descalificará al equipo que más salidas nulas haya provocado) en caso de que un participante se adelante a la salida. El robot tendrá que permanecer inactivo como mínimo 5 segundos desde que lo active el portavoz del equipo hasta que inicie el movimiento.

PRUEBA DE LUCHA (LEGO)

Características de los robots

Para esta prueba se deberá usar el mismo tipo de robot utilizado en la prueba siguelíneas, por ejemplo, si se participa con un robot EV3, se utilizará en las dos pruebas. Los robots deben ser completamente autónomos, estando prohibida cualquier transmisión de datos durante las pruebas. Deben estar diseñados para arrancar el combate 5 segundos después de que el participante oprima el botón de arranque de su robot

El tamaño máximo de los robots LEGO no podrá superar los:

20 cm de ancho x 20 cm de largo

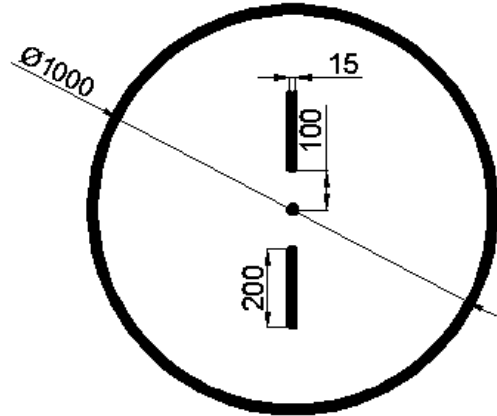
No hay restricción de altura. Después de los 5 segundos de inicio de combate se permite al robot cambiar su forma y dimensiones. El peso del robot (incluyendo accesorios) no debe exceder de 1 kg.

Se deberán utilizar únicamente piezas LEGO para la construcción del robot. El número de sensores para los robots será ilimitado, debiéndose usar sensores compatibles LEGO.

Deberán llevar incorporado en su diseño un mástil de 15 cm que permita colocar en él un dorsal con su número identificativo.

Especificaciones de la pista

La pista es una superficie redonda con un diámetro de 100 cm de una cubierta plástica de color blanco, delimitada por el exterior con un borde circular de color negro de 1,5 cm de ancho. Las líneas de arranque, son dos líneas opuestas de color negro con un ancho de 1,5 cm. y una longitud de 20 cm. Cada línea está localizada a 10 cm. del centro.



Especificaciones de las pruebas

La lucha se disputará entre dos equipos. Durante la lucha, uno de los integrantes del equipo será el encargado del robot, los demás integrantes tendrán que observar la lucha desde el área del público. Una lucha consiste de tres combates de tres minutos como máximo cada uno. Entre combate y combate se dará un tiempo máximo de un minuto para hacer ajustes a los robots. El primer competidor en alcanzar dos puntos será el ganador de la lucha.

En los combates, los robots se colocarán en la pista cambiando su posición al lado de la línea, primero al lado derecho y luego al izquierdo y así sucesivamente. El robot no puede sobrepasar el extremo de la línea de arranque antes de que la lucha comience. El movimiento del robot comenzará 5 segundos después de su activación. Cuando un robot se salga o sea echado de la pista perderá el combate otorgándole un punto al rival.

Una lucha puede ser cancelada bajo las siguientes condiciones:

- Los robots están enganchados juntos de tal manera que no haya acción o estén rotando en círculos varias veces.
- Ambos robots tocan el exterior de la pista al mismo tiempo
- Cualquier otra condición bajo la cual el jurado juzgue que un ganador no puede ser determinado

Los puntos se consiguen cuando:

- Un robot empuja a su oponente fuera de la pista
- El robot del oponente sale de la pista por sí solo.
- El robot del oponente es descalificado, habiendo obtenido una penalización.

Un competidor que realice una de las siguientes acciones será considerada una penalización y hará acreedor al oponente de un punto cuando:

- El competidor que está operando el robot entre en la pista antes de que el jurado indique que el combate ha finalizado.

- La preparación de los robots para un combate toma más del tiempo dado por el jurado.
- El robot comienza la acción (expansión física o movimiento) antes de que el jurado principal dé la señal de comienzo de lucha.
- Una o más partes con un peso de al menos 10 gramos se desprendan y caigan del robot.
- El robot se deje de mover en la pista.
- Ambos robots estén en movimiento, pero sin hacer contacto con el otro.
- Un competidor no se presente en la pista cuando es llamado a competir
- Suceda cualquier otra acción que el jurado principal considere inválida.

Un competidor será descalificado cuando:

- No se presente en la pista cuando es llamado a competir.
- El robot no cumple con los requerimientos establecidos.
- Un competidor muestra una actitud anti-deportiva.

Cuando un robot ha sufrido un accidente y la lucha no se puede continuar, se podrá solicitar una suspensión de un máximo de 5 minutos.

Esta prueba constará de dos fases:

Clasificación: La fase de clasificación se organizará dependiendo de los equipos inscritos, pudiéndose plantear en forma de liguilla o con enfrentamientos individuales eliminatorios.

Final: Finalizada la primera fase, los equipos clasificados se enfrentarán en las semifinales y posteriormente en la final.

La clasificación final de la categoría LEGO saldrá de sumar las posiciones obtenidas en las dos pruebas de siguelíneas y lucha. En caso de empate, el orden se establecerá según la clasificación en la prueba de siguelíneas.

CONDICIONES GENERALES

Estas bases pueden ser modificadas por la organización, quien comunicará a los equipos todos los cambios que se pudiesen realizar con suficiente antelación.

La organización queda facultada para resolver cualquier contingencia no prevista en concurso. Durante el transcurso de la competición, los jueces se encargarán de tomar todas las decisiones oportunas referentes a descalificaciones, ganadores o pruebas nulas.

La organización se reserva el derecho de modificar los plazos y las fechas establecidas en las presentes bases, así como también la potestad de cancelar, suspender o modificar este concurso y sus bases, en caso fortuito o fuerza mayor o ante circunstancia/s que, a criterio del organizador, así lo justifiquen. En ningún caso el ejercicio de tales derechos por parte del organizador permitirá al participante reclamación alguna.

La participación en este concurso implica la plena aceptación de todas y cada una de las bases del concurso y del fallo inapelable del jurado.

PREMIOS

Los equipos que consigan quedar clasificados en los tres primeros puestos serán premiados con kits de iniciación a la robótica.

Categorías	1er Premio	2º Premio	3er Premio
Robótica móvil Lego	Kit de montaje de robot móvil o kit de electrónica comercial de propósito general para iniciación a la Robótica		
Robótica móvil Libre	Kit de montaje de robot móvil o kit de electrónica comercial de propósito general para iniciación a la Robótica		

INSCRIPCIÓN

La inscripción se formalizará por equipos de 4 alumnos como máximo, no pudiendo pertenecer un mismo alumno a equipos distintos de la misma modalidad. La inscripción de los equipos deberá realizarla el responsable del equipo o en el caso de los colegios o institutos el profesor tutor, enviando la solicitud a través del siguiente enlace:

<http://www.gromep.webs.upv.es/inscripcionesconcursorobotica>

El plazo de inscripción será el día 15 de Enero de 2016.

Para cualquier duda o consulta enviar correo electrónico a gromep@upv.es

WEB DEL CONCURSO

<http://www.gromep.webs.upv.es/concursoderoboticaepsa>

FECHAS A TENER EN CUENTA

- **Inscripción:** hasta el **15 de enero de 2016**
- **Fecha del concurso y entrega de premios el 29 de enero de 2016**
Lugar: Salón Multiusos, Edificio Carbonell
Universitat Politècnica de València. Campus d'Alcoi
Plaza Ferrándiz y Carbonell, s/n. Alcoi (Alicante)