

## **Normativa específica para la modalidad Persecución**

### **Artículo 1. Reserva de modificación de las normas y decisiones de los jueces**

La organización se reserva el derecho de introducir cualquier cambio en la normativa, cuando lo estime oportuno para el desarrollo de las pruebas. Las decisiones de los jueces serán en todo momento inapelables.

### **Artículo 2. Objetivo de la modalidad “Persecución”**

El objetivo de la modalidad “Persecución” es recorrer un circuito preestablecido, siguiendo una línea negra sobre un fondo blanco y lograr alcanzar a un adversario que recorre el circuito de iguales características en el mismo momento, habiendo partido en el otro extremo del circuito y en el mismo sentido.

### **Artículo 3. Los equipos participantes**

Los participantes de esta categoría deben tener un máximo de 15 años de edad y deberán estar acompañados en todo momento por un mayor responsable, quien deberá identificarse al comienzo del evento ante la organización.

Los equipos podrán estar formados por un máximo de cuatro personas de las cuales una hará de representante y será la encargada de depositar y poner en marcha el Robot para el desarrollo de las pruebas. Sólo este miembro del equipo estará convenientemente acreditado por la organización para entrar en el área de concurso, no pudiéndolo hacer el resto bajo ningún concepto. El representante del equipo lo será durante toda la competición, y no se podrá cambiar sin causas de fuerza mayor que lo justifiquen.

Dicho responsable podrá estar facultado a operar distintos robots en la misma categoría, siempre y cuando, no se enfrenten entre ellos. En ese caso, deberá designar un responsable sustituto para operar el segundo robot.

### **Artículo 4. Aspecto del Robot**

En cuanto al aspecto del Robot, éste podrá llevar el nombre del equipo o institución de procedencia en un lugar bien visible. Quedan prohibidas las inscripciones o frases que puedan denotar rechazo a colectividades, consignas anticonstitucionales, etc.

La organización se reserva el derecho de fotografiar y filmar los Robots durante la competencia y hacer público ese material en cualquier medio de comunicación.

### **Artículo 5. Expulsión de la competición**

Los participantes se comprometen a comportarse dentro de los cánones establecidos de corrección en cualquier actuación vinculada con la prueba, especialmente se cuidarán no proferir palabras que denoten insultos a los jueces, a otros participantes, a los Robots participantes, al público, etc.

En casos extremos, los jueces o el jurado se reservan el derecho a expulsar de la competición a quienes se crean merecedores de dicha atención.

### **Artículo 6. Área de Competencia**

El área de Competencia consta de un circuito del tipo óvalo, de una sola línea negra de 2cm ( $\pm 0,3$ cm) de ancho sobre un fondo blanco. Ésta línea conforma un circuito cerrado, donde los robots participantes deben tratar de alcanzar a su oponente. Del centro de la línea al borde del área de competencia habrá al menos 15cm libres.

### **Artículo 7. Tipo de Robots que pueden participar Características Generales**

Las dimensiones máximas de los robots deberán ser de 20cm de largo x 20cm de ancho, sin límite de altura ni de peso. En cualquier caso deben ser completamente autónomos, es decir, no podrán disponer de ningún tipo de conexión o comunicación con el exterior. Tampoco se podrá operar directamente sobre ellos una vez comenzada la prueba.

El robot debe contar con un pulsador ó interruptor, con el cual, al momento en que el juez de la orden de inicio de la carrera, el representante pueda liberar el robot para que realice su recorrido sin ninguna asistencia.

Para la construcción del robot se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Control: Se podrán utilizar para la parte de control cualquier tipo de elemento electrónico básico (compuertas, transistores, operacionales, etc.), también está permitido el uso de microcontroladores, y microprocesadores.

- Mecánica: Los únicos elementos permitidos para realizar la parte motriz del robot sobre el circuito serán motores o motorreductores eléctricos.

- Alimentación: La alimentación de los mismos será por baterías. Se permitirá durante toda la competencia el uso de varias baterías o baterías recargables. En caso de que se decida utilizar baterías

recargables, el equipo contará con la posibilidad de recargar la misma cuando el robot no esté en competencia, debiendo tener cada equipo su propia fuente de carga.

Queda prohibido el uso de turbinas y el robot que no cumpla con las especificaciones anteriores queda automáticamente descalificado de la competencia.

## **Artículo 8. Definición y puntuación de la Competencia**

**Objetivo:** Ganar 2 de 3 persecuciones.

En primer lugar el Juez determinará un máximo de vueltas ó tiempo para cada persecución, de acuerdo a la cantidad de participantes inscriptos y se le comunicará a todos los Capitanes de equipo. Ganará la persecución aquel robot que, dentro de lo establecido por el Juez, alcance a su oponente. En caso de que ninguno de los robots luego de iniciado la prueba, pueda alcanzar a su oponente, se le otorgará la victoria al que haya completado mayor recorrido. Por último, y en caso de que ambos hubieran logrado la misma distancia, se volverá a realizar la prueba.

## **Artículo 9. Rutina de Carrera**

En primer lugar se realizará la Prueba de Homologación, que consta en que cada robot realice un giro del circuito y su tiempo en recorrerlo, sea cronometrado.

Para el comienzo de las pruebas, se llamarán a los dos equipos participantes. Se realizarán como máximo tres avisos, y si en el plazo de 1 minuto desde el último aviso uno de los equipos no compareciera se otorgará directamente la victoria al equipo presente. Si en caso extremo ningún equipo se presentara, los jueces tendrán entonces la facultad de eliminar ambos equipos o esperar como máximo cinco minutos. Una vez finalizado este período se procederá a la eliminación de los equipos.

El representante del equipo situará el Robot en la línea de largada y cuando ambos competidores estén listos, el juez dará la orden de largada, debiendo los participantes liberar el pulsador ó presionar la tecla.

Cuando los robots estén en carrera, nadie podrá ingresar al área de competencia sin la previa autorización del juez y sólo el representante del equipo lo podrá hacer, incluyendo los tiempos entre recorridos.

Entre recorridos habrá un tiempo de 1 (un) minuto como máximo o en caso de que ambos competidores estén de acuerdo, se continuará con el siguiente.

## **Artículo 10. Parada de la Carrera**

La persecución se parará cuando:

- El juez lo decida en cualquier momento de la misma.
- Se desprenda alguna pieza de cualquiera de los robots participantes.
- Cuando se produzca el ingreso sin autorización al área de competencia.
- Cuando uno ó ambos robots demoren en realizar el recorrido del circuito en un tiempo mayor al máximo definido
- Cuando uno o ambos robots no traspasen la línea de salida luego de la orden de inicio del recorrido.
- Cuando un robot permanezca 10 segundos inmóvil en cualquier parte del recorrido, siempre y cuando no sea el que en ese momento haya recorrido mayor distancia que su adversario.

## **Artículo 11. Penalidades**

Perderá la persecución el primer robot que:

- Se le desprenda alguna pieza durante el mismo.
- Su representante ó algún miembro del equipo ingrese al área de la competencia durante el desarrollo.
- Durante el desarrollo se despiste, siempre que vaya por detrás de su oponente. En caso de que haya recorrido mayor distancia, se deberá esperar a que sea superado por el adversario y recién en ese momento perderá el recorrido.
- Demore en realizar el recorrido del circuito en un tiempo mayor al definido. En caso de que ambos no logren realizar el recorrido en ese tiempo, perderá el que menor distancia haya recorrido hasta ese momento.
- No traspase completamente la línea de salida luego de la orden de inicio.
- Cuando ninguno de los dos pasa la línea de largada. En el caso que ninguno traspase la línea de largada, se declara la carrera empate y seguir con el siguiente punto. En caso que haya un ganador, se

le da por ganada la persecución y en caso de que ambos nuevamente no pasen la línea de largada, se les da por perdida a ambos competidores, es decir, no suman puntos.

- Permanezca 10 segundos inmóvil en cualquier parte del recorrido, siempre y cuando no sea el que en ese momento haya recorrido mayor distancia que su adversario. En este último caso, se deberá esperar que sea superado por el adversario y recién en ese momento comenzar con la cuenta de 10 segundos.

## **Artículo 12. Desarrollo de las pruebas**

La competición se disputará en Fase de Grupos, Fase de Eliminación Directa, Carrera por el Tercer Puesto y Final por el Campeonato.

### **- Fases de Grupos**

Los grupos podrán estar formados por cuatro ó cinco equipos. La cantidad de grupos de cuatro ó de cinco equipos dependerá de la cantidad de Robots que asistan a la competencia.

Los equipos se ordenarán en los grupos a través de los tiempos obtenidos en la Prueba de Homologación. Por Ejemplo: el mejor tiempo integrará el primer lugar en el primer grupo. El segundo mejor tiempo integrará el primer lugar en el último grupo. El tercer tiempo integrará el primer lugar del segundo grupo y el cuarto tiempo será el equipo cabecera del anteuúltimo grupo. De esta manera se irán ordenando los equipos en los grupos hasta que todas las vacantes queden cubiertas.

Se jugará con el sistema de campeonato; cada equipo correrá contra cada uno de los otros equipos del mismo grupo. Una carrera ganada vale 3 puntos y una perdida 0 puntos. Si un equipo decide no participar en cualquier momento de esta instancia, automáticamente se dará la carrera por ganada al contrario.

El orden de clasificación de los equipos en cada grupo se determinará por los puntos obtenidos. A igual cantidad de puntos se tendrá en cuenta un coeficiente llamado "Promedio". Este valor saldrá de hacer la división entre las carreras ganadas y la cantidad de carreras realizadas. Por Ejemplo: Un Robot que obtuvo doce puntos y lo logró en cuatro carreras tendrá un promedio de tres. Otro equipo que obtuvo seis puntos y lo logró en tres carreras tendrá un promedio de dos.

Por último a igualdad de promedio, el orden de los equipos en la clasificación quedará determinado por el menor tiempo en la Prueba de Homologación.

### **- Fases de Eliminación Directa**

La cantidad de equipos en esta fase será igual a un número exponencial a 2, mayor igual a cuatro (4, 8, 16, 32, 64, 128). El valor será determinado por la organización dependiendo del número de participantes.

Los primeros de cada grupo clasifican siempre a esta instancia. La cantidad de segundos y terceros dependerá de las vacantes para completar el número antes dicho. La selección de los segundos y los terceros se hará teniendo en cuenta primero el promedio y a igual promedio se tendrá en cuenta el tiempo de la Prueba Homologación.

Teniendo ya la cantidad de participantes procedemos a ordenarlos primero por promedio y luego por Tiempo de Homologación empezando por los líderes de los grupos y siguiendo con la misma modalidad con los segundos y terceros. La cantidad de estos últimos dependerá de las vacantes para completar las llaves.

En el Anexo I se describe como se realizarán las Fases de Eliminación.

Ganará la llave el Robot que gane la carrera.

Los equipos que ganan pasan a la segunda Fase de Eliminación y el orden de las carreras será el ganador de la primera llave contra el ganador de la segunda llave. Se repetirá este procedimiento con las llaves restantes y también con las siguientes Fases de Eliminación.

### **- Carrera Final y por el Tercer puesto**

Los perdedores de las semifinales disputarán el Tercer y Cuarto puesto. Los ganadores de las semifinales disputarán la final y el ganador de esta instancia se declara campeón de la Competencia de Robótica mientras que el perdedor será el Subcampeón del evento.

# ANEXO I

## Llave de 16 Equipos

- Orden en la Clasificación según el Promedio y el Tiempo de Homologación

8vos de Final		4tos de Final		Semifinal		3er Puesto /Final
1°	1	Ganador 1	9	Ganador 9	13	3° Puesto: Perdedor 13 vs Perdedor 14
16°						
8°	2	Ganador 2				
9°						
5°	3	Ganador 3	10	Ganador 10		
12°						
4°	4	Ganador 4				
13°						
3°	5	Ganador 5	11	Ganador 11	14	FINAL Ganador 13 vs Ganador 14
14°						
6°	6	Ganador 6				
11°						
7°	7	Ganador 7	12	Ganador 12		
10°						
2°	8	Ganador 8				
15°						

## Llave de 8 Equipos

- Orden en la Clasificación según el Promedio y el Tiempo de Homologación

4tos de Final		Semifinal		3er Puesto /Final
1°	1	Ganador 1	5	3° Puesto: Perdedor 5 vs Perdedor 6
8°				
4°	2	Ganador 2		
5°				
3°	3	Ganador 3	6	FINAL Ganador 5 vs Ganador 6
6°				
2°	4	Ganador 4		
7°				

## Llave de 4 Equipos

- Orden en la Clasificación según el Promedio y el Tiempo de Homologación

Semifinal		3er Puesto /Final
1°	1	3° Puesto: Perdedor 1 vs Perdedor 2
4°		
2°	2	FINAL Ganador 1 vs Ganador 2
3°		