
Medieval Rally

Reto de programación categoría libre (para todos los equipos)

Objetivo Principal:

Cumplir con los retos de programación existentes en el rally, que van desde derribar objetos hasta la utilización de sensores.

Restricciones:

Los retos del rally serán anunciados a los equipos conforme se vayan completando, por lo que para conocer el 2do. reto del rally es necesario haber completado el primero y así sucesivamente.

Reto programación manual 1:

El robot deberá completar el recorrido indicado en la pista de competencia sin tocar ninguno de los objetos presentes en su recorrido. Al completar el reto el equipo obtendrá 25 puntos.

Reto programación manual 2:

Reto revelado a los equipos al momento de la competencia. Al completar el reto el equipo obtendrá 25 puntos.

Reto programación sensores 1:

Reto revelado a los equipos al momento de la competencia. Al completar el reto el equipo obtendrá 25 puntos.

Reto programación sensores 2:

Reto revelado a los equipos al momento de la competencia. Al completar el reto el equipo obtendrá 25 puntos.

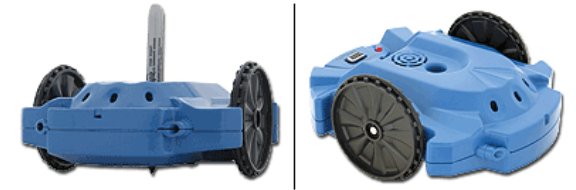
Al momento de participar de manera oficial el equipo tendrá 3 oportunidades para que su robot scribbler complete el reto 1, en caso de no hacerlo y existir más equipos en espera para competir, el equipo se retirará y tendrá otras 3 oportunidades de participación posterior de acuerdo a un control que llevará el juez, esto sucederá hasta que el equipo sea capaz de completar el reto 1. Esta dinámica se repetirá para el reto 2, 3 y 4.

Los equipos tendrán un tiempo máximo de 8 min. por cada participación oficial. Es responsabilidad del equipo solicitar al juez que registre una participación oficial.

Cada equipo deberá presentarse con su robot y sus correspondientes cables de programación, también deberán contar con una laptop para poder programar su robot. Recuerden que siempre es bueno tener un equipo de respaldo en caso de problemas. El equipo igualmente deberá llevar las pilas para su robot.

Nota: cada equipo es responsable de sus robots, cables de programación, baterías y computadoras utilizados en competencia por lo que deberemos ser muy cuidadosos para evitar pérdidas.

En la competencia podrá utilizarse el robot scribbler versión 1 (color azul) y versión 2 (color rojo).



ASOCIACIÓN AMERICANA DE
ROBÓTICA
Y TECNOLOGÍA A. C.

OBJETOS DEL JUEGO:

Para participar requerimos de nuestro robot scribbler.

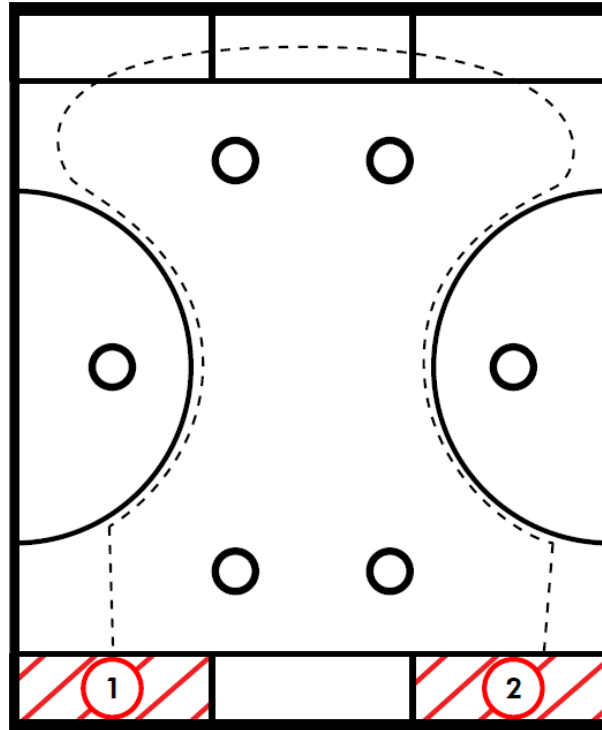
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

El juego consiste en que el equipo complete el primer reto en el cual se debe realizar un recorrido sin tocar los objetos presentes en la pista de competencia; para lograrlo el robot deberá ser programado para que se mueva por el área de trabajo desde el punto de partida “1” hasta el punto de llegada “2”. En el recorrido indicado se debe de seguir la línea punteada y mantener la trayectoria de esta línea, si el juez considera que el robot abandona dicha trayectoria se dará la indicación al equipo y se tendrá que repetir el recorrido.

Un equipo deberá participar por lo menos una vez de manera oficial para que sea considerado su puntaje. Será decisión del equipo acudir con el juez en el mejor momento que considere para participar.

No existe restricción con respecto al número de veces que un equipo puede asistir a la zona de competencia para realizar pruebas, pero debemos considerar que varios equipos quieran hacer pruebas también, por tal motivo existirá una lista controlada por el juez en la cual se llevará el orden y tiempo de pruebas para cada equipo.

Recorrido que el robot debe seguir para completar el primer reto.



Los puntajes son:

25 Pts. por cada reto completado.

El equipo que logre completar los 4 retos obtendrá un total de 100 puntos.

En caso de existir un empate por puntos, el segundo criterio para designar a un ganador de la competencia será el número de intentos que se tomaron para completar los retos y como último criterio el tiempo requerido para completar los retos.



ASOCIACIÓN AMERICANA DE
ROBÓTICA
Y TECNOLOGÍA A. C.