



Robotic People Fest Robot Soccer LINEAMIENTOS

Índice	
Descripción general	2
Equipo	2
Inscripción	3
Reglamento	4
Características de los robots	4
Competencia	5
Amonestaciones y violaciones	7
Inconformidades	8
¿Cómo empezar?	8
Aceptación de las Bases	8

1. Descripción general

En esta categoría, se enfrentan dos equipos en una cancha de fútbol. Cada equipo consta de tres (3) robots que se desplazará guiado por tres operadores a través de controles de comunicación inalámbrica, el partido de Robot Soccer consta de dos tiempos en los cuales los robots conducirán la pelota para anotar un gol en la cancha del equipo contrario. Una vez culminado el segundo tiempo, el jurado determinará al equipo ganador según el desarrollo de los equipos durante el partido.

2. Equipo

La competencia es abierta a toda persona entusiasta que tenga la capacidad de construir su propio robot de acuerdo a las reglas que aquí se enumeran. Cada equipo inscrito puede contar con un máximo de 3 integrantes y un asesor, siendo un total máximo de cuatro personas por robot.

3. Inscripción

La información completa para realizar la inscripción del robot debe consultarse en nuestra página web: <http://roboticpeople.com/rop-fest-2018-concursos/>.

4. Reglamento

*Cualquier situación no prevista en este reglamento queda a criterio de los jueces y/o el comité organizador.

La decisión de los jueces será inapelable.

5. Características de los Robots

1. Dimensión:

2

- Deberán tener un máximo de 10x10 centímetros (largo y ancho) con el disparador no desplegado, sin tolerancia.
- No hay restricción con respecto a la altura.
- La carrera del disparador no debe exceder los 5 centímetros de longitud.

2. Diseño.

- El diseño de cada robot es libre.
- La estructura del robot deberá ser fija a excepción del disparador, es decir, no se permite desplegar y replegar estructuras que afecten a los robots del equipo contrario durante el encuentro.
- 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.
- Está prohibido el uso de robots comerciales, sólo se permite el uso de módulos de desarrollo.

3. Materiales.

- El empleo de materiales en la estructura del robot y el número de motor 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. Control

- Se utilizará cualquier tipo de comunicación inalámbrica.
- Cada robot deberá contar con un dispositivo de 2 frecuencias diferentes como mínimo, las mismas que deberán indicarse al momento de la inscripción con el fin de evitar interferencias entre los sistemas de control del robot oponente. En caso de existir coincidencias entre las frecuencias de control de los robots, los organizadores asignarán la frecuencia con la que participará cada equipo.
- La interface del control debe estar aislada físicamente del robot.

5. Balón.

- Deberá ser una pelota de golf estándar:
46g de peso aproximadamente.
43mm de diámetro aproximadamente.

- Si el balón se vuelve defectuoso durante el encuentro, se procederá a detener el encuentro para remplazar el balón y se continuará en la misma posición en la que se detuvo el encuentro.
- El balón se remplazará únicamente con la autorización del árbitro.

6. Cancha.

Las dimensiones de la cancha serán publicada 10 días antes del evento en la página web oficial del Robotic People Fest.

6. Competencia

1. Antes de empezar la competencia, se les llamará a todos los equipos para realizar una inspección del robot, verificando que cumpla con todos los lineamientos que se presentan en este documento.

2. Una vez terminada la etapa de inspección, se realizará el sorteo de los equipos para las eliminatorias.

3. Cinco minutos antes del inicio de la competencia se le llamará al capitán del equipo para que se presente con su robot en la pista. En caso de no cumplir con ello será amonestado.

4. La competencia será entre cuatro robots al mismo tiempo, en varias carreras que llamaremos la fase de grupos.

5. Los equipos se enfrentarán en un partido de dos (2) tiempos de tres (3) minutos cada uno, con un tiempo intermedio de un (1) minuto.

7. Rutina de cada partido:

Se designará al equipo que empieza el juego por medio de un sorteo realizado por el juez previo al encuentro. Los operadores de los robots

participantes entrarán a la zona de juego y ubicarán a sus respectivos robots en la posición de inicio según corresponda. Los operadores del robot se situarán detrás del arco correspondiente a su equipo.

8. Interrupción y reanudación del partido

El partido se interrumpirá a petición de los jueces cuando:

- Si uno o ambos robots presentan defectos el operador podrá solicitar tiempo (1 minuto y solo 1 vez por cada tiempo) para repararlo.
- No se podrá realizar cambios de batería
- Cuando el partido haya sido interrumpido se volverá a empezar desde la posición en la cual se interrumpió.
- Los jueces podrán detener el partido siempre que lo consideren necesario para deliberar o permitir la entrada de los operadores a la zona del partido
- La última decisión siempre la tendrán los jueces y será inapelable.

9. Finalización del encuentro

El encuentro finalizará en cualquiera de las siguientes circunstancias_

- Cuando se haya agotado el tiempo.
- Cuando alguno de los robots haya sufrido algún daño provocado por el equipo contrario o por otras causas, que le impida continuar participando.

7. Amonestaciones y violaciones

Faltas

Se consideran faltas a las siguientes acciones que serán sancionadas por los jueces:

- Tardar mas de 1 minuto en reanudar el partido después de haber solicitado tiempo.
- Acelerar o mover el robot antes de que el arbitro lo indique.
- Golpear, embestir, o inmovilizar al robot del equipo contrario.

Si el robot ha cometido 3 faltas acumulativas (dentro de los 2 tiempos del encuentro) se procederá a cobrar un penal a favor del equipo agredido.

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

- a. Acciones anti-deportivas, insultos, o lenguaje inapropiado.
- b. Repetitivos reclamos sin justificación hacia los jueces.
- c. Si el el equipo no se presenta a tiempo para la competencia. Se darán dos minutos a partir de que se nombra al equipo que competirá después de ese tiempo quedará automáticamente descalificado.
- d. En caso de no cumplir con las normas de fabricación especificadas previamente se descalificará automáticamente.
- e. Los jueces pueden descalificar a cualquier equipo en cualquier punto de la competencia de acuerdo a 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.

8. 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 de las instalaciones del evento.
- Cualquier inconformidad deberá externarse dentro del tiempo en que la competencia se lleve a cabo, de lo contrario se tomara 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.

9. ¿Cómo empezar?

Para más información adicional visita nuestra página web:

<http://roboticpeople.com/rop-fest-2018-concursos/>

Para cualquier aclaración mándanos un mail, con asunto “Robot Soccer RoboticPeople” al correo: reglamantos@roboticpeople.com o Info@roboticpeople.com

¡Mucha suerte!

¡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.

Robotic
People