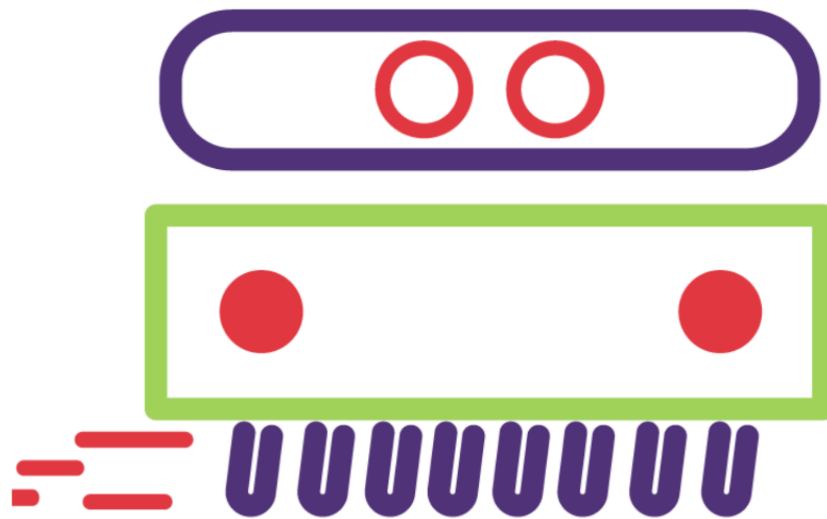


REGLAMENTO



TURBO BRUSH



Reglamento de Robots "Turbo Brush"

1. Objetivo

Fomentar la creatividad, el ingenio y el trabajo en equipo mediante la construcción y competencia de robots tipo "Cepillo Vez", promoviendo el aprendizaje de conceptos de robótica y electrónica de forma divertida.

2. Categorías Educativa

- Infantil: 5 a 10 años

3. Materiales Permitidos

- Cabezas de cepillo o base similar (plástico o madera ligera) las que gustes poner
- Motores de vibración (como los de celulares o cepillos eléctricos).
- Baterías o pilas.
- Cintas adhesivas, pegamento o silicón para fijación.
- Decoración libre (plumas, limpiapipas, stickers, etc.).
- Material reciclado para adornos o refuerzos estructurales.

4. Reglas de Construcción

- El robot debe desplazarse exclusivamente por vibración.
- No se permite el uso de ruedas, orugas o sistemas de tracción mecánica.
- El tamaño del robot no debe exceder los 10 cm de alto, 10 cm de ancho y 10 cm de largo.
- No hay límite de peso.
- El diseño debe ser seguro, sin piezas filosas ni componentes que representen peligro.

5.- Homologación

- Se verificará que la especificación en cuanto al diseño del robot se refiere, se cumplan satisfactoriamente.
- Se verificará que el robot no cuente con sistemas de daño intencional al campo o sus contrincantes.
- En cualquier momento de la competencia y ante la duda de la modificación de un robot, los jueces pueden obligar a pasar alguna o todas estas pruebas de homologación al robot.



- Se le colocará un sticker o color al robot para indicar su frente el cual no podrá ser modificado.

6. Modalidad de Competencia

- **CARRERA DE VELOCIDAD:** Los robots deben recorrer una pista recta de 1.8 metros de largo y está dividida en tres carriles de 20 cm de ancho cada uno de ellos la cual deben de recorrer en el menor tiempo posible.
- **Tiempo de reparación:** Sólo existe un tiempo de reparación en toda la competencia antes de iniciar cada ronda.
- **Rondas :** Pasarán tres competidores por ronda, el primero en completar el trayecto o recorrido gana un punto, pasará a la siguiente ronda el robot que acumule dos puntos. Cada competidor debe de realizar dos rondas para pasar a la siguiente etapa.

7. Sistema de Puntuación

- **Carrera de Velocidad:**
 - Cada ronda ganada tiene el valor de un punto.
 - El número de rondas totales se define de acuerdo al número de participantes.
 - Será ganador de la ronda el robot que llegue a la final antes que todos.
 - En caso de empate final se dará medalla a todos los participantes de la ronda empatada.

8. Sanciones

- Descalificación por incumplir las reglas de construcción.
- Penalización por iniciar antes de la señal de salida el cuál tendrá que regresar en la meta de inicio.
- No aventar el cepillito para ventaja de avance.
- En caso de que se atore o se voltee el participante puede tomarlo y volver a colocarlo al inicio para su salida.
- Se descalifica por comportamiento antideportivo.

9. Consideraciones Finales

- Las decisiones del jurado son inapelables.
- Se fomenta el juego limpio y el respeto entre los participantes.
- La organización no se responsabiliza por daños materiales ocasionados durante la competencia.



En caso de que ocurra cualquier circunstancia no contemplada en los artículos anteriores de la prueba, el Comité Organizador adoptará la decisión oportuna.

Cualquier duda o comentario del presente:

robotics@olamiort.edu.mx