



NORMATIVA PRUEBA DE CHOCA-QUETE-CHOCA

Artículo 1. **Objetivo de la modalidad “CHOCA-QUETE-CHOCA”**

En esta prueba el Robot deberá realizar el mayor número de recorridos (ida y vuelta) entre dos listones separados 1,50 m entre si, en un tiempo determinado. Por lo tanto, será muy importante el funcionamiento del inversor de giro de motor, la terminación del Robot y el paralelismo entre las ruedas.

Artículo 2. **Tipo de Robots móviles que pueden participar**

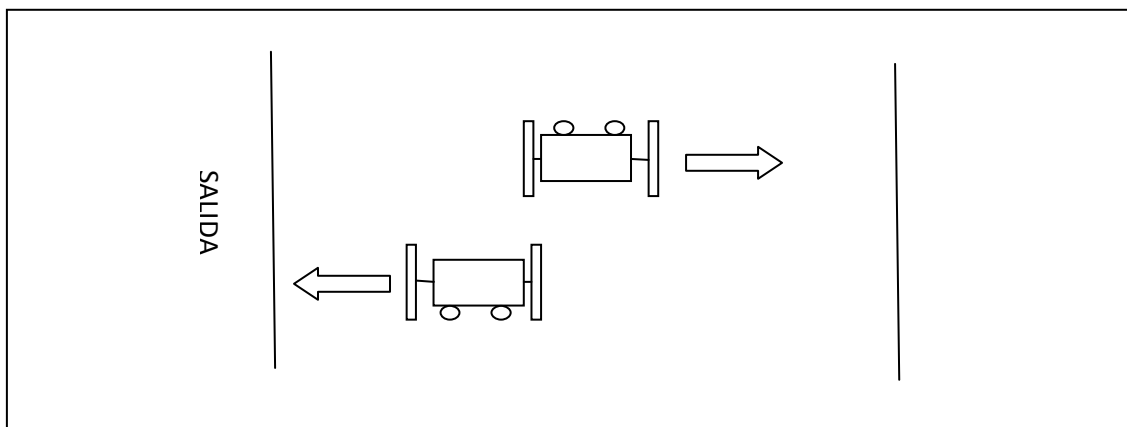
El tipo de Robot para esta competición será un Cucabot CERO (0) (<http://roble.pntic.mec.es/~jsaa0039/cucabot/cero-intro.html>). Los Robots han de poseer unas dimensiones máximas de 20 cm de ancho y 30 cm de largo, siendo libres la altura y peso que puedan tener. En cualquier caso deben ser completamente autónomos, es decir, no podrán disponer de ningún tipo de conexión o comunicación con el exterior, ni se podrá operar directamente sobre ellos una vez comenzada la prueba.

Artículo 3. **Características de la pista**

La pista será el material del suelo del lugar a celebrar la competición (cemento pulido, parquet, pista polideportiva,... o similar).

Los listones donde rebotarán los Robots tendrán unas dimensiones de 125 cm de largo x 15 cm de altura y estarán situados a 1,50 m de distancia.

Dos de los miembros del equipo sujetarán un listón y los otros dos el otro.





Artículo 4. **Desarrollo de las pruebas**

El tiempo de la competición será de 45 seg. Durante este tiempo el Robot irá de rebotando de lado a lado de forma autónoma.

Para la salida, el Robot deberá estar posicionado junto al listón de salida.

Cada vez que el Robot toque un listón se contabilizará un punto.

Si el Robot se saliera de campo de competición, su puntuación sería el número de puntos que tuviera en ese momento.

El Robot tendrá dos mangas de 45 seg. cada una, siendo su puntuación final la suma de puntos de cada manga.

Eliminaciones y penalizaciones aplicables:

Eliminaciones:

Serán motivos de eliminación los siguientes:

- Tocar el Robot durante la competición.
- No estar en la pista de competición en el lugar de la salida en el tiempo establecido por la organización.

Clasificaciones y Puntuaciones:

Las clasificaciones serán por puntos. Los puntos serán la suma de las dos mangas. El Robot que sume más puntos será el 1º clasificado, el siguiente el 2º y así sucesivamente.

CLASIFICACIÓN PUNTOS

1º	33
2º	27
3º	21
4º	15
5º	14
6º	13
7º	12
8º	11
9º	10
10º	9
11º	8
12º	7
13º	6
14º	5
15º	4



16º	3
17º	2
18º	1

Artículo 5. **Evaluación de las pruebas**

Antes de la hora marcada para comenzar cada una de las rondas correspondientes, todos los Robots participantes deberán estar depositados. Si un Robot no ha sido depositado en hora quedará eliminado. Una vez las pruebas hayan comenzado, no se podrán depositar nuevos Robots ni podrán ser manipulados. Cuando llegue el turno de participación de cada Robot, un representante del equipo, y sólo uno, se encargará de ponerlo en marcha, sin estar permitido que manipule ningún otro interruptor, “switch”, o elemento.

La puesta marcha ha de ser mediante un pulsador o interruptor. Cinco minutos antes del comienzo de cada ronda, los participantes dispondrán de un tiempo limitado (según un orden preestablecido), para ajustar sus Robots.

El orden de participación será por sorteo.

La decisión de los jueces será inapelable en todos los casos.

Artículo 6. **Los equipos participantes**

En el momento de la inscripción en la prueba, se podrá asignar a cada equipo un número. En este caso, éste se colocará sobre el robot. Tendrá un tamaño aproximado de 4x4 cm, escrito en color negro sobre fondo blanco, y estará situado en su parte superior de forma claramente visible.

Los equipos podrán estar formados por un máximo de cuatro personas de las cuales una será el Responsable y será la encargada de depositar y poner en marcha el Robot para el desarrollo de las pruebas.

Los cuatro componentes del equipo serán los encargados de sujetar los listones durante la prueba.

Artículo 7. **Sesiones de entrenamiento**

Al inicio de la jornada, se dedicará un tiempo limitado por la organización, para que los participantes puedan realizar ensayos y ajustes sobre sus Robots para adaptarles a la pista de competición.

Artículo 8. **Corrección en el aspecto del Robot y en la ejecución de las pruebas.**



Los participantes se comprometen a comportarse dentro de los cánones establecidos de corrección en cualquier actuación vinculada con la prueba, bien sea durante el desarrollo de la misma, en las sesiones de entrenamiento, etc.

Especialmente se cuidarán no proferir palabras que denoten insultos a los jueces, a otros participantes, a los Robots participantes, al público, etc.

En cuanto al aspecto del Robot, éste podrá llevar el nombre y filiación (nombre del equipo o escuela de procedencia) en lugar bien visible.

Artículo 10.

La organización se reserva el derecho a modificar estas normas.