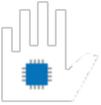




- 1.- Únicamente los Robots Scribbler Parallax, Lego EV3, Arduino.
- 2.- Cada equipo tendrá dos minutos y medio (2:30) para activar tantas banderas le sea posible. El tiempo será un factor considerado para el puntaje final.
- 3.- El robot debe empezar en la Zona de Inicio ubicada al centro a un lado de la cancha. En esta área el equipo puede manipular al robot tantas veces sea necesario durante el juego, por ningún motivo el robot puede ser tocado fuera de esta área. La única ocasión permitida para manipular al robot fuera de esta área es en caso de que haya perdido una de sus piezas fuera de la Zona de Inicio.
- 4.- En caso de que el robot sea tocado fuera de la Zona de Inicio, el equipo tendrá un puntaje de cero en esa prueba.
- 5.- Cada bandera que sea activada debe ser elevada a una altura mínima. Cada bandera se eleva de forma automática debido a un mecanismo con una liga. Cuando el robot toca el *kicker*, la bandera se eleva de forma automática. En caso de una falla mecánica, el juez decidirá si la bandera se elevó lo suficiente para que cuente.
- 6.- El sistema de puntuación toma en cuenta el tiempo y las banderas activadas.
- 7.- El equipo ganador del reto será quien alcance mayor puntuación, en el total de las pruebas del día.
- 8.- Todos los equipos tienen oportunidad a intentos ilimitados durante el tiempo asignado para la competencia. Cuando el equipo esté listo para comenzar, le notificará al juez, quien les informará cuándo pueden colocar al robot de nuevo en la cancha de competencia.
- 9.- A continuación se explica el sistema de puntuación.

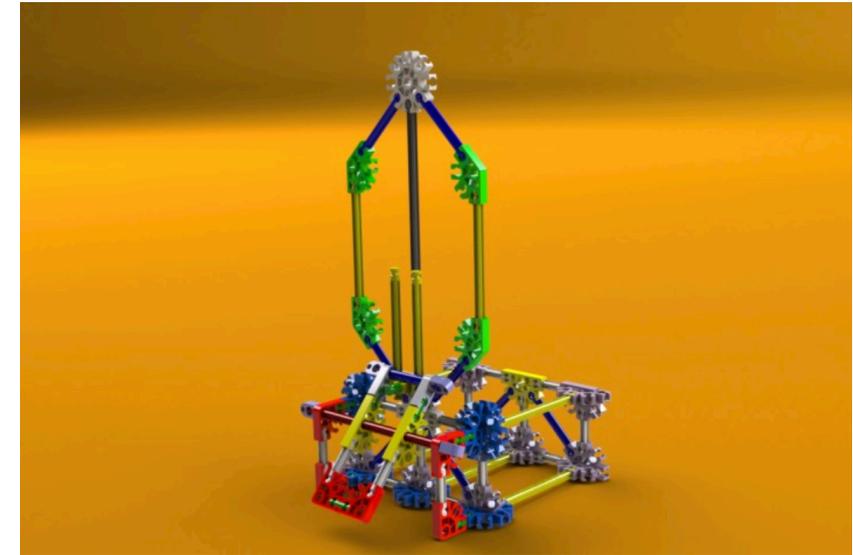




Color de la bandera	Puntaje por bandera	Cantidad de banderas	Puntuación total
VERDE	2	3	6
ROJO	4	4	16
AZUL	6	3	18
Puntuación máxima posible			40

Valor de la bandera=	Puntaje total en la ronda	X100
	Puntaje máximo posible	

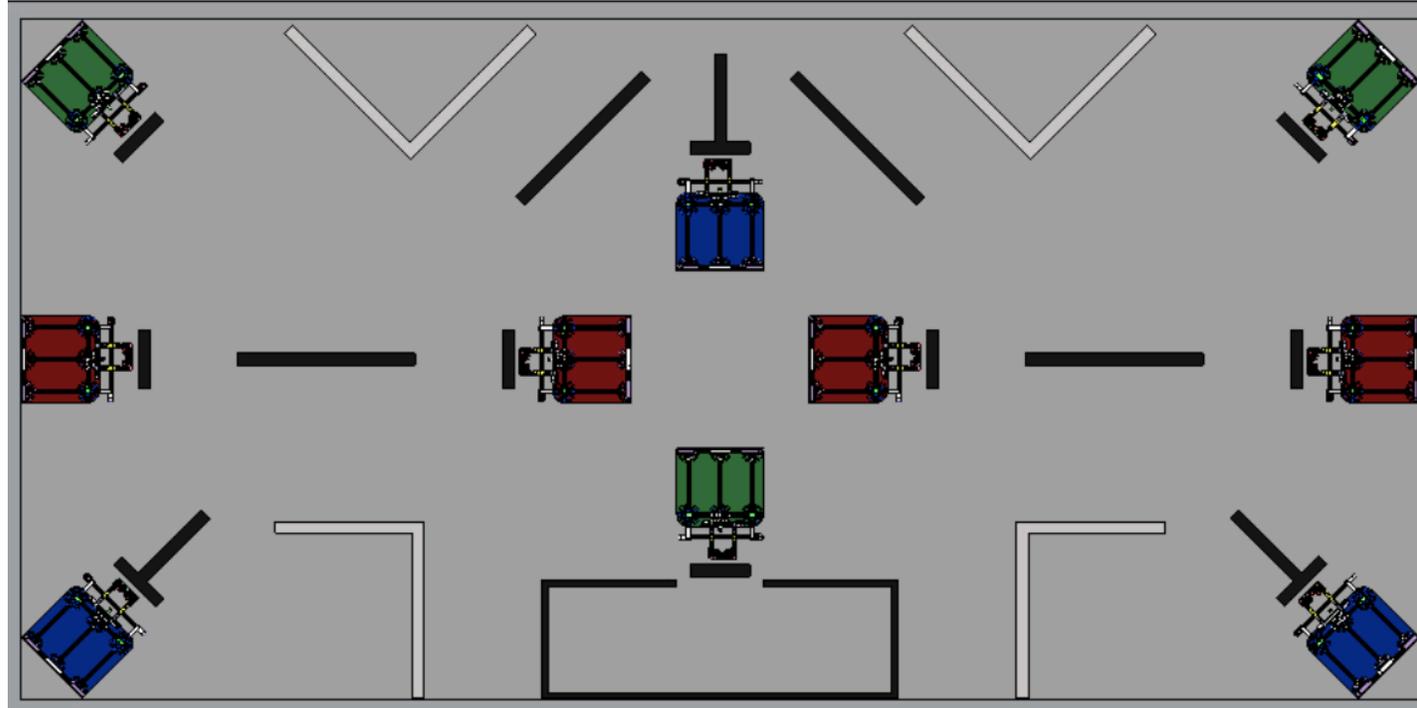
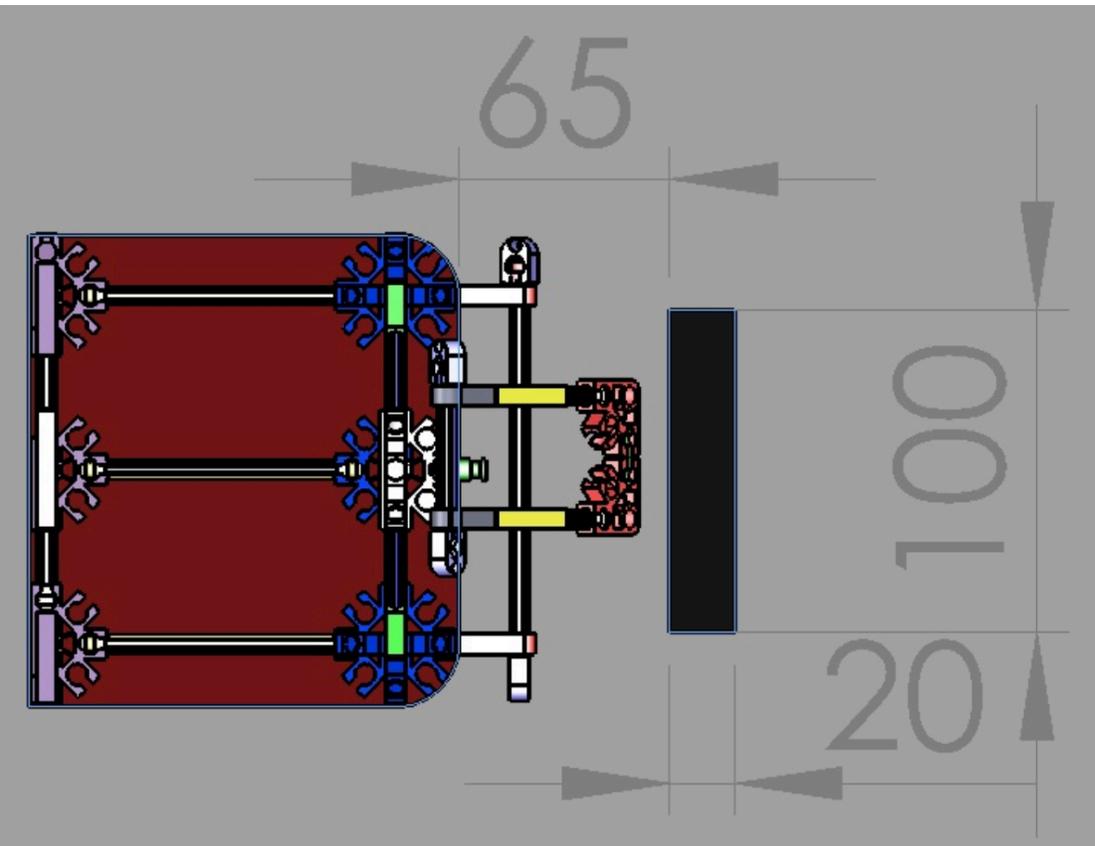
Valor del tiempo=	Tiempo de la ronda en segundos	X100
	Tiempo máximo posible en segundos	



- Puntaje Total = Valor de la bandera + valor del tiempo
- **Acerca de las banderas kicker y la cancha de competencia**
- 
- El juego se desarrolla en una tabla de 93 pulgadas (2.36m) por 45 ¼ pulgadas (1.15 m).
- Las medidas de la Zona de Inicio son 23 ½ pulgadas (60 cm) por 7 ¾ pulgadas (20 cm).
- Dentro de la cancha de competencia hay 4 obstáculos para hacer el acceso a ciertos kickers más retador. Estos obstáculos pueden ser detectados y evitados por el robot por medio de los sensores. La altura de las paredes es de 3 ½ pulgadas (90 mm).
- Dentro de la cancha de competencia hay líneas negras que ayudarán al robot a llegar al kicker.
- Para ayudar al robot a activar las banderas, hay líneas negras ubicadas a 2 ½ pulgadas (6.5 mm) del kicker. Las líneas miden 4 pulgadas de largo (100 mm) y ¾ pulgadas (20 mm) de ancho.



ASOCIACIÓN AMERICANA DE  
**ROBÓTICA**  
Y TECNOLOGÍA A. C.





ASOCIACIÓN AMERICANA DE  
**ROBÓTICA**  
Y TECNOLOGÍA A. C.

