

LIGA NACIONAL DE ROBOTICA - CAMPEONATO 2019

Normativa específica para la modalidad Carreras

Artículo 1. Reserva de modificación de las normas y decisiones de los jueces

La organización se reserva el derecho de introducir cualquier cambio en la normativa, cuando lo estime oportuno para el desarrollo de las pruebas. Las decisiones de los jueces serán en todo momento inapelables.

Artículo 2. Objetivo de la modalidad “Carreras”

El objetivo de la modalidad “Carreras” es recorrer un circuito preestablecido, siguiendo una línea blanca sobre un fondo negro (Ver Área de Competencia) y lograr llegar antes que un adversario que recorre un circuito de iguales características en el mismo momento.

Artículo 3. Los equipos participantes

Los equipos podrán estar formados por un máximo de cuatro personas de las cuales una hará de representante y será la encargada de depositar y poner en marcha el Robot para el desarrollo de las pruebas. Sólo este miembro del equipo estará convenientemente acreditado por la organización para entrar en el área de concurso, no pudiéndolo hacer el resto bajo ningún concepto. El representante del equipo lo será durante toda la competición, y no se podrá cambiar sin causas de fuerza mayor que lo justifiquen.

Dicho responsable podrá estar facultado a operar distintos robots en la misma categoría, siempre y cuando, no se enfrenten entre ellos. En ese caso, deberá designar un responsable sustituto para operar el segundo robot.

Artículo 4. Aspecto del Robot

En cuanto al aspecto del Robot, éste podrá llevar el nombre del equipo o institución de procedencia en un lugar bien visible. Quedan prohibidas las inscripciones o frases que puedan denotar rechazo a colectividades, consignas anticonstitucionales, etc.

La organización se reserva el derecho de fotografiar y filmar los Robots durante la competencia y hacer público ese material en cualquier medio de comunicación.

Artículo 5. Expulsión de la competición

Los participantes se comprometen a comportarse dentro de los cánones establecidos de corrección en cualquier actuación vinculada con la prueba, especialmente se cuidarán no proferir palabras que denoten insultos a los jueces, a otros participantes, a los Robots participantes, al público, etc.

En casos extremos, los jueces o el jurado se reservan el derecho a expulsar de la competición a quienes se crean merecedores de dicha atención.

Artículo 6. Área de Competencia

El área de Competencia consta de un circuito de dos líneas blancas de 2cm ($\pm 0,3$ cm) de ancho sobre un fondo negro, con una separación mínima una de otra de 18cm. Éstas líneas conforman un circuito cerrado, donde los robots participantes deben completar el recorrido cada uno siguiendo una de éstas líneas. El ancho del circuito será de 40cm ($\pm 0,5$ cm), asegurando una distancia entre robots de 8cm. Este circuito tendrá una elevación con respecto al nivel del suelo en todo su recorrido. El circuito contará con curvas de un radio de curvatura mínimo de 30cm, con una tolerancia del $\pm 10\%$, tomadas del centro de la curva y todas tendrán un ángulo de peralte nulo. La superficie del circuito podrá contar con irregularidades, las mismas en caso de ser elevaciones tendrán una pendiente máxima de 20 grados. Habrá como mínimo 1m alrededor del circuito, el que seguirá vacío de cualquier obstáculo durante la competencia.

La pista contará con marcas antes y después de cada curva (Ver Figura 1). Las mismas serán de 2cm ($\pm 0,3$ cm) y se dispondrán en forma perpendicular y a 2,5cm de las líneas de recorrido y 10cm antes y después de cada curva. Estas marcas estarán en todas las curvas del circuito sin importar el radio de giro de las mismas.

Queda a criterio del organizador, el color del circuito, pudiendo optar por una pista negra con líneas blancas ó pista blanca con líneas negras. Éste último caso, deberá ser informado y publicado en la web de la Liga con al menos de una semana de anticipación a la competencia.

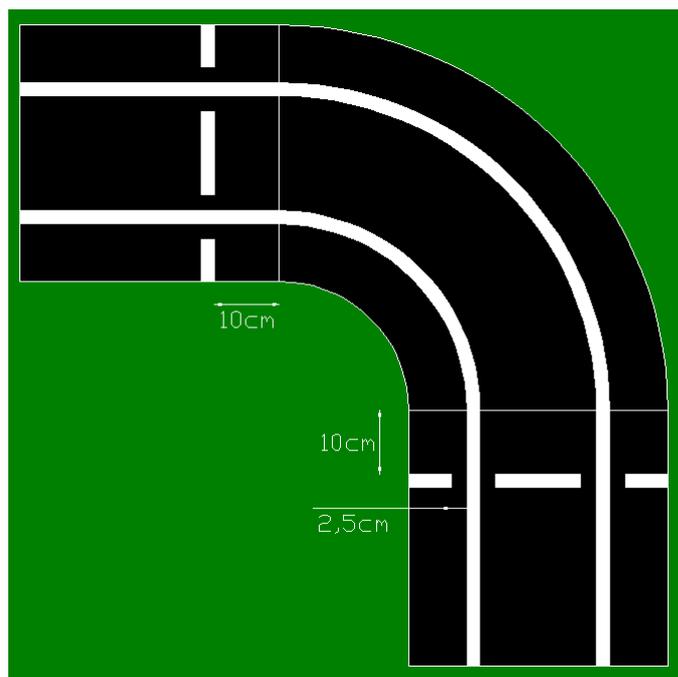


Figura 1

Artículo 7. Tipo de Robots que pueden participar Características Generales

Las dimensiones máximas de los Robots deberán ser de 20cm de largo x 14cm de ancho, con un límite en altura de 10cm. En cualquier caso deben ser completamente autónomos, es decir, no podrán disponer de ningún tipo de conexión o comunicación con el exterior. Tampoco se podrá operar directamente sobre ellos una vez comenzada la prueba.

El robot debe contar con un pulsador que el representante mantendrá presionado hasta el momento en que el juez de la orden de inicio de la carrera. Una vez liberado el pulsador, el robot deberá realizar su recorrido sin ninguna asistencia.

En caso que el robot cuente con turbinas, las mismas deben permanecer apagadas hasta el momento que se libere el pulsador.

Para la construcción del robot se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Control: Se podrán utilizar para la parte de control cualquier tipo de elemento electrónico básico (compuertas, transistores, operacionales, etc.), también está permitido el uso de microcontroladores, y microprocesadores.

- Mecánica: Los únicos elementos permitidos para realizar la parte motriz del robot sobre el circuito serán motores o motorreductores eléctricos.

- Alimentación: La alimentación de los mismos será por baterías. Se permitirá durante toda la competencia el uso de varias baterías o baterías recargables. En caso de que se decida utilizar baterías recargables, el equipo contará con la posibilidad de recargar la misma cuando el robot no esté en competencia, debiendo tener cada equipo su propia fuente de carga.

A partir de este año, se unifican las categorías LNR y Libre en una única categoría "Carreras" y queda prohibido el uso de robots que estén armados totalmente por kits comerciales, ej: 3pi, Lamborghini, etc.

Robot que no cumpla con las especificaciones anteriores queda automáticamente descalificado de la competencia.

Artículo 8. Definición y puntuación de la Competencia

Recorrido: Realizar “n” vueltas al circuito

Carrera: Realizar 3 ó 5 recorridos (dependiendo de la instancia de la Competencia)

El número de vueltas se definirá de acuerdo a la cantidad de participantes inscriptos. Ganará el recorrido aquel robot que complete las “n” vueltas primero. En caso de que ninguno de los robots luego de iniciado el recorrido, pueda completar las “n” vueltas, se le otorgará la victoria al que haya completado mayor recorrido y en caso de que ambos hubieran logrado la misma distancia, se volverá a realizar el mismo. Ganará la carrera el Robot que gane dos o tres recorridos (dependiendo de la instancia de la Competencia).

Se definirá un tiempo máximo para los recorridos y el mismo se comunicará a los participantes antes del inicio de la Competencia.-

Artículo 9. Rutina de Carrera

Para el comienzo de la carrera se llamarán a los dos equipos participantes. Se realizarán como máximo tres avisos, y si en el plazo de 1 minuto desde el último aviso uno de los equipos no compareciera se otorgará directamente la victoria al equipo presente. Si en caso extremo ningún equipo se presentara, los jueces tendrán entonces la facultad de eliminar ambos equipos o esperar como máximo cinco minutos. Una vez finalizado este período se procederá a la eliminación de los equipos.

El representante del equipo situará el Robot en la línea de largada, con el pulsador presionado. Cuando ambos competidores estén listos, el juez dará la orden de largada, debiendo los participantes liberar el pulsador.

Cuando los robots estén en carrera, nadie podrá ingresar al área de competencia sin la previa autorización del juez y sólo el representante del equipo lo podrá hacer, incluyendo los tiempos entre recorridos.

Entre recorridos habrá un tiempo de 1 (un) minuto como máximo o en caso de que ambos competidores estén de acuerdo, se continuará con el siguiente.

Artículo 10. Parada de la Carrera

La carrera se parará cuando:

- El juez lo decida en cualquier momento de la misma.
- Se desprenda alguna pieza de cualquiera de los robots participantes.
- Cuando se produzca el ingreso sin autorización al área de competencia.
- Cuando un robot se cruce de carril, interfiriendo o no, en el recorrido normal del oponente.
- Cuando uno ó ambos robots demoren en realizar el recorrido del circuito en un tiempo mayor al máximo definido
 - Cuando uno o ambos robots no traspasen la línea de salida luego de la orden de inicio del recorrido.
 - Cuando un robot permanezca 10 segundos inmóvil en cualquier parte del recorrido, siempre y cuando no sea el que en ese momento haya recorrido mayor distancia que su adversario.
 - Cuando, en el caso de una pista con cruce, un robot alcance al otro antes de cumplir las 2 vueltas. En este caso, se le dará como ganado el recorrido al robot que alcanzó a su competidor.

Artículo 11. Penalidades

Perderá el recorrido el primer robot que:

- Se le desprenda alguna pieza durante el mismo.
- Su representante ó algún miembro del equipo ingrese al área de la competencia durante el desarrollo.
 - Se cruce de carril, interfiriendo o no en el recorrido normal del oponente.
 - Durante el desarrollo toque el piso, siempre que vaya por detrás de su oponente. En caso de que haya recorrido mayor distancia, se deberá esperar a que sea superado por el adversario y recién en ese momento perderá el recorrido.
 - Demore en realizar el recorrido del circuito en un tiempo mayor al definido. En caso de que ambos no logren realizar el recorrido en ese tiempo, perderá el que menor distancia haya recorrido hasta ese momento.
 - No traspase completamente la línea de salida luego de la orden de inicio.
 - Cuando ninguno de los dos pasa la línea de largada. En el caso que ninguno traspase la línea de largada, se declara la carrera empate y seguir con el siguiente punto. En caso que haya un ganador, se le da por ganada la carrera y en caso de que ambos nuevamente no pasen la línea de largada, se les da por perdida a ambos competidores, es decir, no suman puntos.

- Permanezca 10 segundos inmóvil en cualquier parte del recorrido, siempre y cuando no sea el que en ese momento haya recorrido mayor distancia que su adversario. En este último caso, se deberá esperar que sea superado por el adversario y recién en ese momento comenzar con la cuenta de 10 segundos.
- Utilice pegamentos de cualquier tipo para lograr mayor adherencia a la pista.
- Sea alcanzado, en una pista con cruce, antes de cumplir las 2 vueltas al circuito.

Artículo 12. Desarrollo de las pruebas

La competición se disputará en Fase de Grupos, Fase de Eliminación Directa, Carrera por el Tercer Puesto y Final por el Campeonato. A partir de las Semifinales, la definición será al mejor de 5 recorridos.

- Fases de Grupos

Los grupos podrán estar formados por cuatro ó cinco equipos. La cantidad de grupos de cuatro ó de cinco equipos dependerá de la cantidad de Robots que asistan a la competencia.

Los equipos se ordenarán en los grupos a través de los tiempos obtenidos en la Prueba de Homologación. Por Ejemplo: el mejor tiempo integrará el primer lugar en el primer grupo. El segundo mejor tiempo integrará el primer lugar en el último grupo. El tercer tiempo integrará el primer lugar del segundo grupo y el cuarto tiempo será el equipo cabecera del anteúltimo grupo. De esta manera se irán ordenando los equipos en los grupos hasta que todas las vacantes queden cubiertas.

Se jugará con el sistema de campeonato; cada equipo correrá contra cada uno de los otros equipos del mismo grupo. Una carrera ganada vale 3 puntos y una perdida 0 puntos. Si un equipo decide no participar en cualquier momento de esta instancia, automáticamente se dará la carrera por ganada al contrario.

El orden de clasificación de los equipos en cada grupo se determinará por los puntos obtenidos. A igual cantidad de puntos se tendrá en cuenta un coeficiente llamado "Promedio". Este valor saldrá de hacer la división entre las carreras ganadas y la cantidad de carreras realizadas. Por Ejemplo: Un Robot que obtuvo doce puntos y lo logró en cuatro carreras tendrá un promedio de tres. Otro equipo que obtuvo seis puntos y lo logró en tres carreras tendrá un promedio de dos.

Por último a igualdad de promedio, el orden de los equipos en la clasificación quedará determinado por el menor tiempo en la Prueba de Homologación.

- Fases de Eliminación Directa

La cantidad de equipos en esta fase será igual a un número exponencial a 2, mayor igual a cuatro (4, 8, 16, 32, 64, 128). El valor será determinado por la organización dependiendo del número de participantes.

Los primeros de cada grupo clasifican siempre a esta instancia. La cantidad de segundos y terceros dependerá de las vacantes para completar el número antes dicho. La selección de los segundos y los terceros se hará teniendo en cuenta primero el promedio y a igual promedio se tendrá en cuenta el tiempo de la Prueba Homologación.

Teniendo ya la cantidad de participantes procedemos a ordenarlos primero por promedio y luego por Tiempo de Homologación empezando por los líderes de los grupos y siguiendo con la misma modalidad con los segundos y terceros. La cantidad de estos últimos dependerá de las vacantes para completar las llaves.

En el Anexo I se describe como se realizarán las Fases de Eliminación.

Ganará la llave el Robot que gane la carrera.

Los equipos que ganan pasan a la segunda Fase de Eliminación y el orden de las carreras será el ganador de la primera llave contra el ganador de la segunda llave. Se repetirá este procedimiento con las llaves restantes y también con las siguientes Fases de Eliminación.

- Carrera Final y por el Tercer puesto

Los perdedores de las semifinales disputarán el Tercer y Cuarto puesto. Los ganadores de las semifinales disputarán la final y el ganador de esta instancia se declara campeón de la Competencia de Robótica mientras que el perdedor será el Subcampeón del evento.

ANEXO I

Llave de 16 Equipos

- Orden en la Clasificación según el Promedio y el Tiempo de Homologación

8vos de Final		4tos de Final		Semifinal		3er Puesto /Final	
1°	1	Ganador 1	9	Ganador 9	13	3° Puesto: Perdedor 13 vs Perdedor 14	
16°							
8°	2	Ganador 2					
9°							
5°	3	Ganador 3	10	Ganador 10			
12°							
4°	4	Ganador 4					
13°							
3°	5	Ganador 5	11	Ganador 11	14	FINAL Ganador 13 vs Ganador 14	
14°							
6°	6	Ganador 6					
11°							
7°	7	Ganador 7	12	Ganador 12			
10°							
2°	8	Ganador 8					
15°							

Llave de 8 Equipos

- Orden en la Clasificación según el Promedio y el Tiempo de Homologación

4tos de Final		Semifinal		3er Puesto /Final	
1°	1	Ganador 1	5	3° Puesto: Perdedor 5 vs Perdedor 6	
8°					
4°	2	Ganador 2			
5°					
3°	3	Ganador 3	6	FINAL Ganador 5 vs Ganador 6	
6°					
2°	4	Ganador 4			
7°					

Llave de 4 Equipos

- Orden en la Clasificación según el Promedio y el Tiempo de Homologación

Semifinal		3er Puesto /Final	
1°	1	3° Puesto: Perdedor 1 vs Perdedor 2	
4°			
2°	2	FINAL Ganador 1 vs Ganador 2	
3°			