

## TORNEO REGIONAL DE ROBÓTICA

### CATEGORÍA

RoboLine Kids

### PARTICIPANTES

2 -5 POR EQUIPO

### TIEMPO DE DURACIÓN

2 MINUTOS

### NUMERO DE OPERADORES

1 p/ronda

### DESCRIPCIÓN

- Esta categoría se basa en los principios de un robot seguidor de línea.
- El objetivo es que el robot pueda seguir la línea adecuadamente.
- Los participantes deberán tener entre 6 y 11 años de edad.
- Para poder participar en el torneo y en esta categoría en particular debe ser acompañado por un padre de familia o bien un tutor responsable.
- Debe tener en cuenta que esta categoría no tiene trascendencia es única participación.

El robot deberá ser:

- **Autónomo en todo momento**

### REGLAS

1. El capitán colocará su robot en la marca de inicio, el robot deberá ser orientado hacia la derecha.
2. La ronda iniciará con el robot en la marca de inicio, una vez puesto el robot en la pista no se le podrán hacer modificaciones físicas, ni de programación.
3. Al llegar a cada uno de los módulos correctamente, recibirá 100 puntos.

**NOTA:** los módulos están marcados con líneas negras en la parte externa de la pista.

4. En caso que el robot pierda la línea, el juez le **indicará** al participante que tome su robot y lo regrese al módulo anterior donde perdió la línea.
5. Cada vez que el robot no siga la línea, se **tomará** como una falta de progreso, en la cual cada intento reducirá la puntuación de cada módulo.

---

Oportunidad

Puntos

Primera	100
Segunda	50
Tercera	25

**NOTA:** cada equipo tiene 5 oportunidades dentro de toda la pista, por lo cual la **estrategia** a utilizar dependerá de cada uno de los equipos.

6. Al realizar todo el recorrido el equipo recibirá bonos o puntos extra.
  - a. Los bonos o puntos extras **dependen** de que el robot logre hacer todo el recorrido, además de que el tiempo no haya excedido al reglamentario.

Oportunidad	Puntos
Primera	300
Segunda	200
Tercera	100

7. En caso de haber un empate en puntuación, se **tomarán** en cuenta los siguientes criterios para lograr el desempate:
  - a) El tiempo de la ronda.
  - b) Las oportunidades o faltas de progreso.

NOTA: en caso que el empate siga existente, se correrán rondas hasta lograr el desempate, mayor puntuación o menor tiempo.
8. En caso de tomar el robot o el material sin aviso, se le sancionará con una amonestación verbal y se le añadirán 3 segundos al tiempo final de la ronda.
9. Se considera ronda finalizada cuando:
  - a. Cuando el capitán lo indique en cualquier momento dentro del tiempo permitido
  - b. Cuando el robot es llevado a la Zona Final
  - c. Cuando se agota el tiempo de la pista
  - d. Cuando se acumulan dos amonestaciones
  - e. Cuando el robot haga todo el recorrido y el **capitán lo indique**.
  - f. Se acumulen 5 Faltas de progreso.

#### PUNTUACIONES / AMONESTACIONES

Modulo Avanzado [ ] X 100

