



REGLAS DEL TORNEO DE ROBÓTICA MÓVIL 16/17

1. Todos los robots móviles podrán llevar en su núcleo una placa Raspberry Pi, Arduino, Lego Mindstorms o microcontroladores similares.
2. Se podrá utilizar un componente adicional para controlar el robot (mando de videojuego, portátil, teléfono móvil o tablet) pero no podrá estar físicamente unido al robot.
3. Todos los robots deberán estar alimentados por baterías y no requerirán red eléctrica salvo para cargar las mismas.
4. Todos los robots tendrán unas dimensiones máximas de 225mm de ancho por 300 mm de largo.
5. Durante la competición se permitirá añadir o quitar componentes del robot para adaptarlo a cada uno de los retos del torneo. Estos accesorios no podrán sumar más de 225 mm de ancho y 100 mm de largo al tamaño máximo original.
6. El torneo constará de una serie de retos que tendrá que afrontar cada robot y cuya puntuación en cada uno de ellos servirá de base para la puntuación total de rendimiento del robot.
7. Cada uno de los retos y su sistema de puntuación serán publicados en la web del desafío.
8. Todos los retos serán obligatorios para los robots finalistas que participan en el torneo.
9. Los robots participarán en tres categorías distintas en función de la etapa educativa de los miembros del equipo: 1.- 4º ESO y Bachillerato; 2.- FP; y 3.- Universidad.
10. Los robots competirán contra otros de su misma categoría.