**REGLAMENTO CARRERA DE INSECTOS**

**DEFINICIÓN GENERAL**

Consiste en desarrollar un robot cuya tracción de movimiento sea diferente a la utilización de ruedas, capaz de desplazarse de la mejor forma posible y siendo veloz en cualquier superficie regular o irregular sea cual sea el material.

**COMPETENCIA**

El concurso de carrera de robots insectos consistirá en lograr recorrer una distancia de 1.5 m lineales, en el menor tiempo posible.

Elementalmente el recorrido será realizado por robots en forma de insecto. Bajo ninguna circunstancia se permitirá el uso de llantas o ruedas para poder desplazarse.

La competencia será entre cuatro robots al mismo tiempo, pasando a la siguiente etapa los dos que lleguen primero en cada una de las eliminatorias. La cantidad de eliminatorias quedará definida por el número de participantes inscritos al mismo.

Los equipos que concursen, por robot, podrán estar conformados por 4 personas máximo, designando a uno de ellos como capitán.

El final de la prueba se considera cuando uno de los robots llega a la meta. Si existe duda de empate, los robots involucrados deben competir solos hasta que exista una diferencia marcada a la llegada a la meta sin permitir el cambio de baterías.

**Requisitos del robot**

El robot deberá tener forma de insecto, totalmente autónomo, sin ruedas y con articulaciones, que sea capaz de avanzar hacia delante.

Los robots participantes deberán ser autónomos en cuanto a su sistema de control y de alimentación (no cables conectados a fuentes de alimentación a distancia).

Las dimensiones máximas del robot serán de 10cm × 10cm por lado, sin haber restricciones en cuanto a altura. Los robots que no cumplan con estas especificaciones serán descalificados.

Al inicio y final de la carrera, todos los robots deberán de contar con las dimensiones máximas, en caso de desplegar mecanismos.

**Amonestaciones**

Las siguientes acciones, hacen acreedor al robot de una amonestación:

1. Iniciar antes de la señal de inicio de los jueces. Salida en falso.

2. Actitudes anti deportivas, así como el uso de lenguaje inapropiado durante la competencia.

3. Maltrato del mobiliario de la competencia.

4. Saboteo de los contrincantes.

5. Reclamos sin justificación a los jueces. Los puntos 1, 2 y 5 hacen al equipo acreedor de 1 amonestación.

En caso de reunir 3 amonestaciones, el equipo será descalificado. En el caso de presentarse las salidas en falso, se volverá a iniciar la carrera. Los puntos 3 y 4 son violaciones que descalifican al equipo que las cometa. En caso del punto 3, se cobrará al equipo los daños ocasionados.

**Pista**

La pista tendrá 20 cm de ancho y 10 cm de alto por cada carril.

**Reclamos**

1. solo el capitán del equipo puede informar a los jueces sobre posibles sospechas de incumplimiento de la normativa por parte de su contrincante, siempre que esto se haga antes de que se haya dado inicio a la competencia entre ellos. El juez de pista deberá decidir si el alegato es fundado e imponer, si es el caso, las respectivas sanciones.

2. Toda reclamación se debe realizar en tono formal y con el respeto debido.