



Benemérita Universidad
Autónoma de Puebla



Facultad de Ciencias de la Computación

Laboratorio de Sistemas Robóticos SIRO

Reglamento Resuelve el Laberinto



Resuelve el Laberinto

Sección 1. Introducción

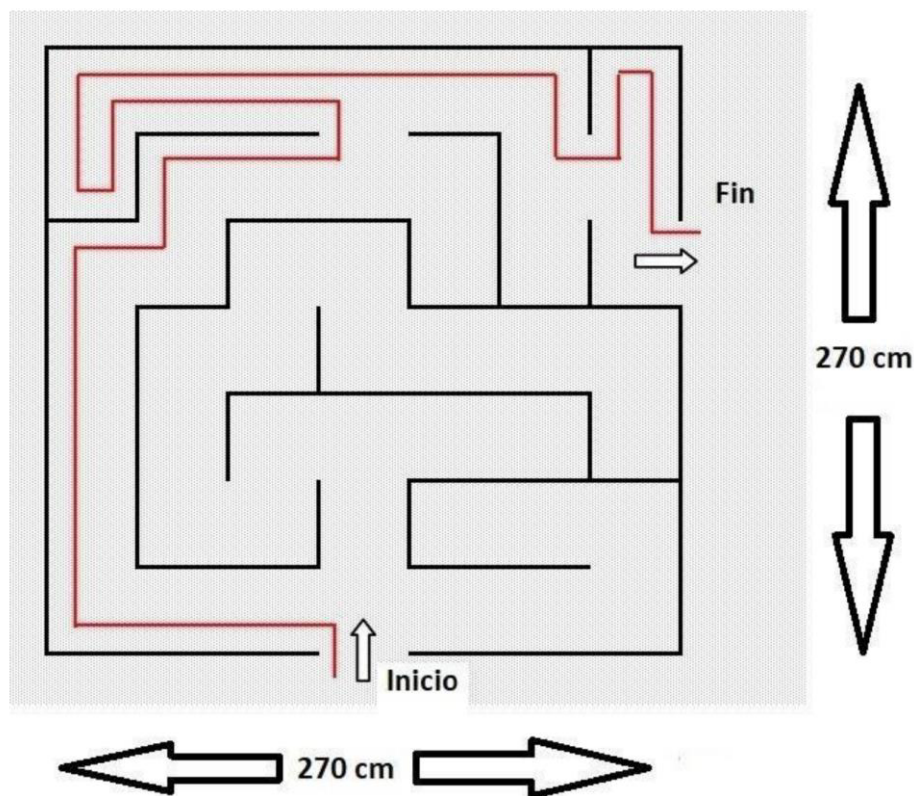
El móvil deberá ser capaz de salir del laberinto de forma autónoma y en un tiempo no mayor a 15 minutos.

Sección 2. Especificaciones

El móvil no está limitado en el número de transductores, sensores, ni dimensiones, largo, ancho o altura. La única restricción es que sea autónomo en cuanto a su desplazamiento.

Sección 3. Pista

El laberinto por resolver se forma con figuras geométricas de 35 centímetros por lado. Estos cuadrados están incompletos en uno o más de sus lados. El laberinto cuenta con una superficie de 270 centímetros cuadrados. Las alturas de las paredes del laberinto son de 15 centímetros y está construido con madera. La figura siguiente ilustra la idea.



Sección 4. Reglas Generales

- La competencia inicia al colocar el móvil en la marca de salida y termina al llegar a la meta.
- Si el móvil detiene su marcha, podrá ser auxiliado y reiniciar en la misma posición de trayectoria sin modificar el cronómetro.
- El competidor puede declinar de la competencia en cualquier instante de tiempo.
- La competencia se realiza con un mínimo de dos competidores.
- Los premios son entregados si y sólo si, se llega a la meta y los lugares se ubican en función del tiempo empleado para resolverlo.
- Toda inconformidad, será resuelta por los jueces y la decisión es inapelable.