

FÓRMULA RESET 2024

1. DESCRIPCIÓN DE LA COMPETICIÓN

1.1. INFORMACIÓN GENERAL Y FECHAS DE INTERÉS

El concurso Fórmula Reset 2024 se celebrará un día en las instalaciones de la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales (ETSII) de la Universidad Politécnica de Madrid (UPM) del 22 al 26 de abril de 2024.

1.2. EQUIPOS PARTICIPANTES

Los equipos deben contar con un mínimo de 1 integrante y un máximo de 6, de los cuales uno deberá ser el representante oficial del equipo.

Cada equipo presentará máximo un único prototipo.

Las noticias y posibles cambios se anunciarán por correo electrónico a, al menos, al representante de cada grupo y en la web oficial del concurso; estando la organización obligada a anunciar cualquier cambio de estas reglas o fechas y acontecimientos de interés única y exclusivamente por dichos métodos y no responderá ante la falta de información mediante otros medios. El representante de cada grupo, tiene la obligación de asegurarse de que, cualquier información recibida por parte de la organización del concurso, está en conocimiento de sus compañeros.

La web oficial de Cybertech 2024 es: <https://www.reset.etsii.upm.es/cybertech/cybertech-2024/>

Los participantes serán dados de alta en una lista de correo electrónico y disponen del siguiente e-mail para consultar lo que consideren oportuno: aereset@gmail.com

2. REGLAS GENERALES

La competición de Fórmula Reset 2024 está formada a una única prueba con características similares con varias fases. Todas ellas con normas similares.

- A. Se darán un máximo de tiempo de 3 a 5 minutos (varía según la fase) para dar un número de vueltas determinado.
- B. Se permitirán paradas en boxes sin parar el tiempo.
- C. El radio medio mínimo de las curvas podrá ser de 20 mm.

La prueba constará de las siguientes pruebas.

- Eliminatorias
- Clasificatoria
- Final

2.1. REGLAS ESPIRITUALES

- A. Regla de la antorcha olímpica: Si un vehículo resulta suficientemente ofensivo para el público, este podrá, siempre que la organización dé la aprobación, prender al robot en llamas y obligar a su creador a recorrer la ETSII con el robot en alto en señal de vergüenza.
- B. Regla de la Mala Idea: Si, durante el diseño de su robot, piensas que algo sería una mala idea, entonces no lo hagas.
- C. ¡No hagas trampas! Esto atenta contra las normas espirituales. No se admitirán comportamientos cooperativos entre varios participantes en perjuicio del resto de concursantes.

2.2. VEHÍCULOS

- A. No está permitida la utilización de robots comerciales, es decir, robots que no hayan sido contruidos en su mayor parte por los participantes. Esto implica que cada equipo deberá construir su propio robot y no comprarlo hecho. Si algún equipo desea utilizar algún tipo de robot comercial, debe consultarlo con la organización del concurso (productos como arrays de sensores o del estilo no entran dentro de esta prohibición). La detección por parte de la organización de cualquier producto comercial que no haya sido comunicado supondrá la descalificación del concurso.
La opción de comprarse partes que requiera el robot (tales como suspensiones) está permitido, pero no se permite que el conjunto sea un kit.
- B. El tamaño del robot deberá ser de un A5.
- C. El robot debe ser radiocontrol.
- D. Peso máximo de 1.5 kg.
- E. El diseño del chasis (si existiera) debe ser propio.
- F. No se permiten sistemas de propulsión basados en proceso de combustión.
- G. Los robots no podrán dividirse Los robots no podrán dividirse en partes ni lanzar objetos o fluidos. La masa del robot deberá permanecer invariante durante el transcurso de una misma prueba y solo se permitirá cambios en la parada de boxes.
- H. Un mismo robot no podrá participar en las categorías Classic, Sumo y Pro dentro de una misma edición.
- I. Tensión máxima de 48 voltios.

Reset no se hace responsable de que los elementos e irregularidades del propio circuito.

Se comprobará antes de la competición que el robot cumple las especificaciones para participar en las pruebas. El incumplimiento de alguna de ellas podrá suponer la descalificación del equipo.

Ante cualquier duda durante el proceso de diseño, se recomienda consultar a la Organización.

Se recuerda que, ante cualquier situación no contemplada en estas bases o cuya interpretación pueda ser dudosa, los organizadores del concurso tendrán la última palabra, intentado siempre tomar las decisiones más justas y acertadas para el bien de todos los equipos y el desarrollo del concurso.

Organiza:

Asociación de Estudiantes Reset



Agradecimientos:

