

ACTUALIZACIÓN DE NORMAS

Los siguientes puntos cancelan y sustituyen la información relacionada con reglas o normas dadas previamente para la prueba EUROBOT'03.

II.C./ Fichas

El diámetro de la ficha se fija ahora en 12.2 cm

III.A.2/ Equipo

Un soporte para baliza, que debe permanecer fijo en el robot durante todo el partido. La altura debe ser de 40cm desde el suelo y debe ser fija, y no se permite rotación alguna entre el robot y el soporte para la baliza. La responsabilidad del respeto de esta norma recae sobre cada equipo a la hora de diseñar el robot. El soporte deberá ser suficientemente robusto para permitir al contrario situar su baliza sobre él y poder procesar convenientemente los datos.

Añadido:

Un equipo puede decidir no equipar su robot con un soporte de baliza empotrado. Pero este equipo será descalificado en el caso de competir contra un oponente que necesariamente requiera uno.

III.A.3/ Restricciones espacio-temporales

En todo momento, no se permiten más de 4 fichas en el perímetro del robot. El resto deben permanecer estrictamente fuera del mismo. Durante el partido, cualquier ficha recogida por un robot que tenga 4 fichas puntúa como punto de bonificación para el contrario.

Sustituir por:

El robot debe estar diseñado de forma que no transporte más de 4 fichas de una vez. Los árbitros pueden comprobar esto minuciosamente en cualquier momento, especialmente durante los partidos y pruebas. También podrán imponer puntos de penalización si alguna de estas normas no fuese respetada.

IV.A./ Puntuación

Los puntos van siendo asignados a cada equipo dependiendo de la validez de las fichas (ver IIC). Una ficha puntúa para un equipo solo si es válida y si ninguna otra ficha válida es depositada, incluso parcialmente, sobre ella. Esta ficha puntuará:

- 1 punto si está sobre el suelo
- 3 puntos si está en el primer nivel de fichas válidas
- 5 puntos si está el segundo nivel de fichas válidas
- 0 puntos si está en el tercer o superior niveles de fichas válidas

Estas normas de puntuación y posiblemente los puntos de bonificación determinarán al ganador del partido

Sustituir por:

Una ficha puntúa si es válida y si ninguna otra ficha es depositada sobre ella incluso parcialmente. Los puntos son asignados al equipo que lucha por el color del lado visible de la siguiente forma:

- 1 punto para aquella ficha que puntúe, cuya parte inferior se encuentre entre 0 y 3cms por encima del campo de juego
- 3 puntos para aquella ficha que puntúe, cuya parte inferior se encuentre entre 3 y 6cms por encima del campo de juego
- 5 puntos para aquella ficha que puntúe, cuya parte inferior se encuentre entre 6 y 9cms por encima del campo de juego
- 0 puntos para aquella ficha que puntúe, cuya parte inferior se encuentre a una altura superior a 9cms sobre el campo de juego
-

Anexo A.III/ Pintura de referencias

Las pinturas empleadas para las fichas son todas mate: verde esmeralda (mate) y rojo fuego (mate)