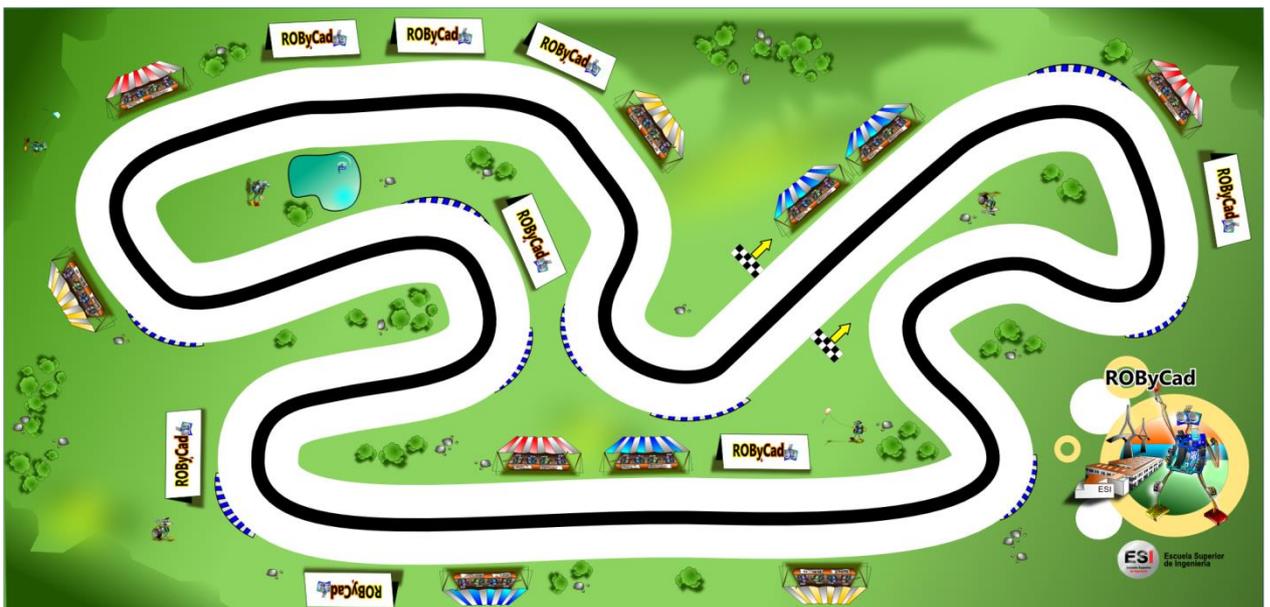


Desafío #1: CIRCUITO DE VELOCIDAD



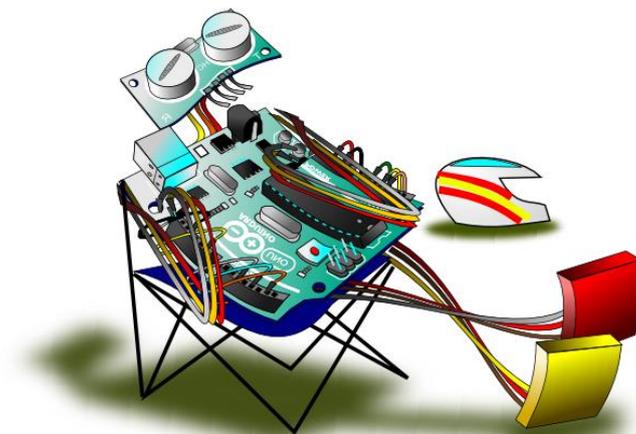
Diseñar, construir y programar un robot que sea capaz de **completar 1 vuelta a un circuito** cerrado formado por una línea negra de 25 mm de ancho (aprox.) sobre un fondo blanco, en el menor tiempo posible.

El tapete con el circuito de velocidad que se empleará el día de la competición es una adaptación del Circuito de Velocidad de Jerez – Ángel Nieto. El tamaño del tapete es el mismo que los tapetes de la First Lego League (2360x1140 mm). Aquí os dejamos una imagen del mismo:



(Se recomienda hacer un calibrado previo a los sensores para no llevarse ninguna sorpresa).

Cada robot participante tomará la salida y se le cronometrará el tiempo que tarda en completar una vuelta completa. Asimismo, dispondrá de una segunda y última oportunidad en el supuesto de que el robot “descarrile” del circuito.



Se realizarán un total de 2 rondas clasificatorias, es decir: cada equipo tendrá 2 oportunidades para conseguir una marca que le permita clasificarse para la final.

Los 4 robots con menor tiempo registrado en la fase de clasificación, **pasarán a la final**. Para la final, la prueba se desarrollará de idéntica manera, pero a una sola ronda, y no se tendrá en cuenta para nada el tiempo conseguido en la clasificación.