



2019 FRC Inspection Checklist

Rev 1.0

Número de equipo: _____ INSPECTOR: _____
Iniciales (después de pasar): _____ Fecha (después de pasar): ____/____/____
Reinspección (Inicial) _____ Inspección Final (inicial) _____

Inspección Inicial

___ **Weight (Peso)**-peso del robot (debe ser ≤ 125 lbs.(56 Kg.) excluyendo los BUMPERS y la batería) <R5> ___ Lbs.

___ **Weight (peso)** .Peso de bumpers (Debe ser ≤ 15 libras (6 Kg.)<R30> Bumper Rojo ___ Bumper Azul ___ Lbs

___ **Configuración de inicio** -las piezas no pueden extenderse más allá de la proyección vertical del **MARCO PERIMETRAL**. <R2>

___ **Volumen inicial** –El **MARCO PERIMETRAL** no mayor a 120 pul. (304 cm.) y no debe ser más alto que 4 ft. (121 cm.)

___ **MARCO PERIMETRAL:** el marco no debe ser articulado <R1>

___ **Configuración en el juego** – El robot, no debe extenderse más allá del marco perimetral, por más de 30 pul.(76cm) <R4>

___ **BUMPERS estándar**-debe seguir todas las especificaciones en sec. 10.5 reglas de bumper

- Los BUMPERS deben proporcionar protección de al menos 6 "(16 cm.) en ambos lados de todas las esquinas exteriores. (madera con ¼" de esquina). <R24>
- Las piezas duras del bumper definidas por refuerzo del BUMPER, no pueden extenderse > 1 "(25 cm) más allá del marco del ROBOT. <R31-B>
- Ningún segmento de BUMPERS puede ser soportado por un armazón de ROBOT para una longitud mayor de 8 "(20cm). Los espacios pueden ser $\leq 1/4$ "(6mm) <R33>
- Los bumper deben estar soportados por al menos ½ "(12,7 mm) de armazón del ROBOT en cada extremo <R33>
- Las esquinas deben llenarse con fideos de piscina de manera que no se exponga ninguna "pieza dura". <R32> y 10.7
- Debe usar madera de ¾ "(~ 19mm) de espesor x 5" (~ 127 mm \pm 12,7 mm) de madera contrachapada de altura o sólido respaldo de madera robusta sin orificios extraños que puedan afectar la integridad estructural. (los bolsillos de separación y/o los orificios de acceso son aceptables). <R30-A>
- Debe usar un par de espaguetis de piscina de 2,5 "verticalmente apilados. Los espaguetis de la piscina pueden ser cualquier sección transversal de la forma, sólido o hueco, pero ambos deben ser idénticos en forma y densidad. <R31-C>
- Debe usar una funda de tela duradera para los espaguetis asegurados como en la sección transversal de la fig 8-5. <R31-D>

- Debe poder mostrar BUMPERS rojo o azul , para el color de la Alianza. <R28>
-



- Número de equipo mostrado con arabic Font min. Font mínimo 4 "(11cm) de alto x 1/2" (13mm) de trazo, en blanco o delineado en blanco con un mínimo de 1/16 "y ser leído fácilmente leído al caminar alrededor del ROBOT. No se pueden utilizar logotipos para numeración. Logotipos FIRST similares a 2019 KOP, están bien. <R28>& <R29>
- Deben ser montado con seguridad y fácilmente desprendibles para la inspección. < R31-G & R27 >
- Cuando esté en el piso plano, los BUMPERS deben residir por completo entre el piso y 7-1/2 "(19cm) sobre el piso (evaluados cuando están plano en el piso) y no pueden ser articulados. < R25 & R26 >

Mecánica.

- ___ BOM Cos.- **El equipo debe presentar una hoja con el costo total <= \$5500, y componentes individuales > \$500. <R12 a R14>**
- ___ **No aristas afiladas o protuberancias que sean un peligro para los participantes, ROBOTS, en la arena o campo. < R7 & R8 >**
- ___ **No materiales prohibidos – por ejemplo, sonido, láser (otro clase 1), gases nocivos o tóxicos o partículas o productos químicos inhalables <R9>**
- ___ **No dispositivos de almacenaje de energía inseguros -considere cuidadosamente la seguridad de la energía almacenada o de los sistemas neumáticos <R9>**
- ___ **No riesgo de daños a otros ROBOTS-p. ej., dañándolo, enredando, volcándolo o adhiriéndolo <G19, G20 & R9 >**
- ___ **No riesgo de daños en el campo – por ejemplo, tacos metálicos en los dispositivos de tracción o puntos afilados en el bastidor. <G15 & R7>**
- ___ **Decoraciones-no puede interferir con la electrónica de otros ROBOTS y los sensores (especialmente a través de la distracción del color) y tener espíritu de "Gracious Professionalism" <R9>**
- ___ **Fin del juego – Los elementos del juego pueden ser removidos del robot y el robot del campo sin energía (desenergizado. <R10 >**


