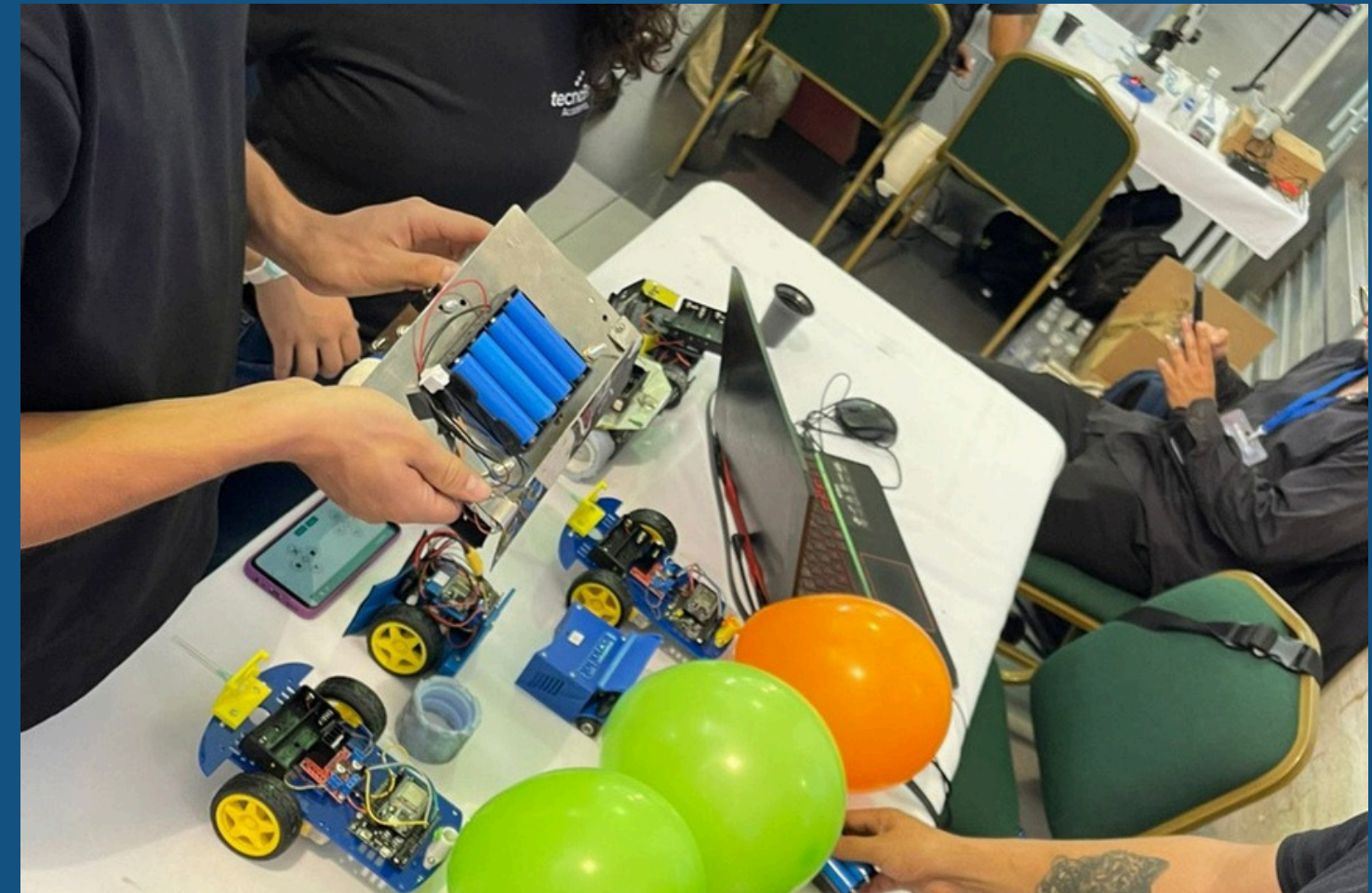


REGLAMENTO
TORNEO
ROBOT BUMPERBOT



CATEGORÍA BUMPERBOT

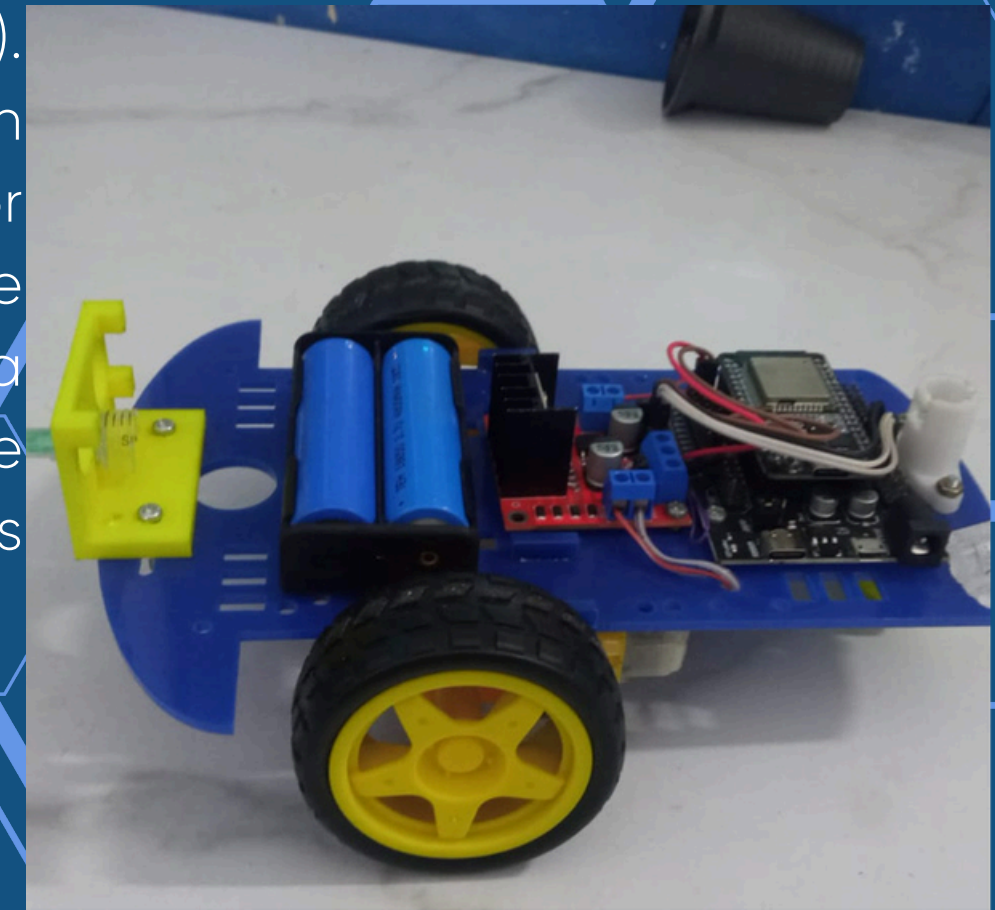


En esta categoría, dos robots se enfrentan en una arena con el objetivo de reventar el globo trasero del oponente utilizando un dispositivo punzante ubicado en su parte frontal. Cada robot lleva un globo sujeto en la parte posterior y debe defenderlo mientras ataca. El diseño, tracción, materiales y sistema de control son completamente libres, lo que permite a los participantes desarrollar soluciones creativas e innovadoras.

Gana el robot que logre estallar primero el globo del rival o conserve el suyo intacto hasta el final del combate.

El tipo de tracción del robot es libre (ruedas, banda tipo oruga, articulado, etc.). Los materiales y el diseño de construcción es libre. Los robots deben tener un sistema indicador de encendido. La alimentación del robot debe ser por baterías. No se permite alimentación externa con cables. El uso de sistemas de arma para estallar las bombas de sus oponentes es libre, pero no puede superar los 15 cm y debe salir de un solo punto y es solo uno (1) ubicado en la parte delantera del robot. Para manipulación del robot en aras de proteger a los participantes se deberá usar guantes.

- El robot deberá tener en su parte trasera un sistema para ubicar la bomba o globo
- El diámetro del globo es de 10 cm aproximadamente
- El color del globo para cada competidor será aleatorio.
- Los globos serán suministrados por la organización y montados por cada competidor.
- El globo no cuenta como parte del tamaño del robot el cual puede ser hasta de 25cm de largo * 10cm de alto y 15cm de ancho.
- El robot puede ser operado mediante cualquier sistema de comunicación, bluetooth, control rf, control ps4 o similares, etc. Está prohibido interferir de forma intencional en las frecuencias de los equipos rivales. El competidor que incurra en una falta de este estilo podrá ser descalificado.





DESCRIPCIÓN DE LA COMPETENCIA

- La competencia es individual
- El área de juego es una superficie plana con paredes laterales que evitan que se salgan los robots tiene cuatro cuadrados que marcan la posición inicial de cada jugador, de 10 cm x 10cm
- Cada partida tendrá una duración máxima de dos (2) minutos,
- La primera fase es de todos contra todos y pasan a cuadrangulares. Posteriormente será eliminación directa.
- No hay extensión de tiempo, tiempo fuera o alargue de tiempo



ASIGNACIÓN DE PUNTOS

- Se darán 3 puntos al competidor ganador, será aquel que logre estallar todos o mas globos que de su rival.
- 1 punto por empate en número de globos estallados (1 – 1 o 0 – 0)
- Cero puntos (0) si ambos competidores no pueden seguir compitiendo.
- Cero puntos (0) para el competidor perdedor
- Cero puntos (0) si ambos competidores no se presentan al combate.
- En caso de que haya empate en la puntuación final en fase de todos contra todos, se definirá el ganador por el mayor número de globos acumulados.
- En caso de que haya empate en la fase de eliminación directa, se reanuda el juego y ganara el competidor que primero estalle una bomba de su oponente.



1. EL JUEGO SE DETIENE:

- Si un competidor estalla un globo.
- Si el árbitro considera que hay una infracción.

2. REANUDACIÓN DEL JUEGO:

- El juego se reanudará en un tiempo máximo de 20 segundos y con los robots en posición inicial, después de estallar un globo, de una falta, o por indicación del juez
- Si un robot queda detenido, o sin control, o por desperfectos, no se detendrá el juego hasta que haya un globo estallado
- No se puede coger o manipular los robots que están dentro de la cancha con el partido en curso a menos de que el juez lo autorice.
- Si un participante toca el robot sin autorización, el robot debe salir inmediatamente del juego, y tiene una sanción de 10 segundos fuera de la cancha. Si no se incorpora inmediatamente después de los 10 segundos queda descalificado. No existe tiempo fuera para reparaciones, de ser necesarias se deben realizar externamente mientras continúa el juego.
- Si un robot pierde una pieza esta debe ser retirada por el juez del partido inmediatamente, siempre y cuando no interfiera con el juego.
- Se considera infracción grave cuando un robot golpea a otro de manera violenta e indiscriminada, con el objetivo de causar daño al robot contrario. El robot infractor recibirá como sanción 30 seg. por fuera del juego.
- En el caso de que un robot quede volteado sin posibilidad de avanzar, el jugador podrá tomar el robot para ponerlo en la posición inicial previa autorización del juez y sin interferir en el juego, si lo hace será sancionado con 30 seg. fuera de la cancha

EL JUEZ



- Cuando el juez indique el inicio del juego, se activarán los robots.
- Los jueces podrán detener el partido cuando lo consideren necesario.
- Cuando el juez de por finalizado el encuentro, los dos capitanes de equipo retirarán los robots de la zona de enfrentamiento
- Al finalizar el encuentro los jugadores del equipo llevarán sus respectivos robots a la zona de mantenimiento.
- Parada y reinicio del partido:
- Los robots de ambos competidores permanecen 15 segundos sin moverse.
- Cuando el juego se detenga, se volverá a empezar inmediatamente desde las posiciones de inicio en un tiempo máximo de 20 segundos a partir de que el juez lo indique.
- Los jueces podrán detener el juego siempre que lo consideren necesario

PENALIZACIONES Y EXPULSIÓN



- Si un competidor tarda más de treinta segundos en volver a empezar el partido después de una parada, será penalizado con un globo en contra por parte del juez.
- Hacer o decir alguna cosa que atente contra la integridad de la competencia, de la organización o de sus oponentes. En este caso, se eliminará al equipo infractor.
- Controlar el robot del equipo oponente de forma deliberada. En este caso, se eliminará al competidor infractor.
- Interferir el robot de un participante de forma deliberada por parte de un competidor que no esté en competencia o por un espectador. En este caso, se eliminará al equipo que se vea beneficiado por esta acción.
- El uso de dispositivos inflamables o que atenten deliberadamente contra su oponente. En este caso, se eliminará al competidor infractor.
- Causar desperfectos de forma deliberada a la cancha o al escenario del evento. En este caso, se eliminará al competidor infractor.
- Insultar al juez o a los competidores oponentes. En este caso, se eliminará al competidor infractor.
- Los jueces se reservan el derecho de expulsar de la competencia a quienes se crean merecedores de dicha sanción y esta no podrá ser apelada.