



Convocatoria General

¡Únete a la emocionante dinámica de DestruXion Total!

¡Todos pueden participar!

Objetivo:

Revienta el globo que porta el robot DXT-1, o haz más puntos que tus compañeros para ganar uno de los premios.

Dinámica:

El robot DXT-1 tendrá un globo colocado en su espalda, mientras que los jugadores (carros de control remoto) intentarán reventarlo para poder ganar un premio o pasar a la final. Además, cada golpe que se le haga a cualquier parte del robot con un carro de control remoto se tomará en cuenta y se otorgarán 200 puntos al jugador, sólo se tomarán en cuenta si el jugador golpea al robot en un tiempo de enfriamiento de 10 segundos, es decir, cuando un jugador golpee al robot se le otorgarán 200 puntos y a partir de ese momento se contarán 10 segundos, y durante ese tiempo, los golpes del jugador hacia el robot no serán válidos hasta haber pasado los 10 segundos. Si el jugador vuelve a golpear al robot y no han pasado los 10 segundos desde el último golpe, el tiempo se reiniciará a 0.

Si un jugador logra tocar(golpear) al robot viniendo de una de las rampas de lanzamiento instaladas en el campo, aún sin reventar el globo, el jugador obtendrá 800 puntos (se tomará en cuenta si el golpe provoca que cambie de trayectoria, no se tomará en cuenta el rozamiento sin un impacto notable).

El jugador que salga del área delimitada, se le amonestará con – 1000 puntos, el robot es el único que tiene permitido salir del área, y sin importar el motivo por el que un jugador salga del área, será amonestado sin excepción.

DXT-1 tiene escudos aéreos que protegerán al globo y un arma de ataque letal en su parte frontal, un mal cálculo de los jugadores podría terminar en una destrucción inevitable.

Muerte Súbita:

En caso de que el tiempo de batalla termine, y ningún jugador haya reventado el globo, se realizará una muerte súbita en la que cada jugador se lanzará por la rampa hacia DXT-1 con su arma activada y el jugador que quede más cerca del robot a la redonda, será el ganador, mismo que le brindará pase a la final. Para la muerte súbita no se tomará en cuenta si algún jugador revienta el globo, pero se debe ser muy preciso, ya que un mal calculo podría terminar en una destrucción cayendo directamente al arma principal del robot.

La distancia se tomará en cuenta a partir de que el jugador queda detenido completamente, si se detecta un movimiento anormal del carro de control remoto posterior a la caída, el jugador será eliminado por infracción y trampa. Sólo se permite el movimiento del carro antes de caer o golpear al robot, sin importar que un jugador haya caído cerca del robot y por rebote o inercia termine más lejos, únicamente cuenta la distancia al que quedó el jugador.

Si un jugador termina siendo destruido al caer, partiéndose por la mitad o desprendiendo gran parte de su cuerpo, la única pieza válida para determinar la distancia será la parte que tenga el número de jugador o color, esto aplica para todos los jugadores, es decir; aunque el cuerpo del carro haya quedado cerca del robot, pero la pieza dónde estaba marcado su número termino lejos, la distancia será tomada desde su número.

Para esta muerte súbita el robot DXT-1 permanecerá fijo en un punto determinado, sólo su arma quedará encendida.

Batalla Final:

En DestruXion Total se busca ser una competencia justa, por lo que el juego se divide en grupos de 5 jugadores o más, dependiendo del número total de jugadores.

El primer jugador de cada grupo que reviente el globo pasará a la final, en dónde los finalistas deberán jugar la última ronda.

En la final, sólo contará el primer jugador que reviente el globo, o el que gane en muerte súbita, es importante mencionar que la final se jugará aún habiendo sólo 2 jugadores sobrevivientes.

Si los finalistas no pueden jugar porque sus carros de control remoto terminaron destruidos, deben estar presentes en la misma si quieren ser acreedores a sus premios por pasar a la final.

En caso de que sólo 1 jugador haya sobrevivido y pasado a la final, deberá enfrentarse sólo a DXT-1 haciendo sólo 1000 puntos, es decir, sólo 5 golpes al robot con su tiempo de enfriamiento para ser digno de ser campeón, de lo contrario se realizará el siguiente punto.

Si ningún jugador logra sobrevivir a la final, cada uno deberá jugar muerte súbita, pero esta vez, cada jugador deberá lanzar un objeto asignado hacia el robot DXT-1, desde una distancia determinada, dónde la agilidad será clave para quedar más cerca a DXT-1 y ser nombrado campeón,

Por último, en caso de que en la batalla final, el robot DXT-1 lograra destruir a los jugadores antes de que inicie la muerte súbita, se realizará la dinámica de lanzamiento de objetos mencionada anteriormente, del mismo modo, si ningún jugador puede jugar muerte súbita, se realizará el juego de lanzamiento.

Durante la batalla final, los puntos que se acumulan por los golpes a DXT-1 no contarán, así mismo, el ganador de DestruXion Total no participará por los puntos, ni se le asignarán dos premios, únicamente ganará el premio principal.

Dependiendo de la dinámica puede jugarse en equipos de 2 a 4 jugadores, o contar con dispositivos de ataque más avanzados, sin embargo, estos modos especiales de juego se darán a conocer en la misma convocatoria presentada junto con el lugar y fecha del evento.

Reglas:

Generales:

- Los carros de control remoto(jugadores) deben permanecer dentro del área delimitada, sólo el robot DXT-1 tiene permitido salir, ya que este no participa por puntos.
- Los carros no pueden tener armas activas, es decir, dispositivos que funcionan con energía eléctrica, sin embargo, se permiten escudos, dispositivos de salto, turbos y protecciones que puedan ayudar a los carros a evadir o resistir los ataques.
- Las únicas armas permitidas son aquellas provenientes de material reciclado como: palillos, tenedores, botellas de plástico, tapas de garrafón, hules, etc. No se permite el uso de elementos metálicos o de aluminio, únicamente madera, plástico y papel, todo con la finalidad de reventar el globo al contacto.
- Está prohibido el uso de dispositivos que puedan disparar, inclusive si los elementos lanzados son de material reciclado.
- Cada jugador será identificado con un número, color, u objeto.
- En caso de jugarse en equipos, cada miembro portará el mismo color.
- Ningún jugador tiene permitido reemplazar su carro de control remoto, así haya pasado a la final y quede destruido antes, únicamente están permitidas las reparaciones exprés en los lapsos de tiempo libres.

Dimensiones y peso de los carros de control remoto:

- Longitud máxima: 20 centímetros
- Ancho máximo: 15 centímetros
- Altura máxima: 10 centímetros
- Altura mínima: 5 centímetros
- Peso máximo: 400gr
- Peso mínimo: 50gr

Rampas:

Está permitido usar las rampas de lanzamiento siempre y cuando no impida el acceso a otros jugadores, además de contar con sus áreas delimitadas, recordar que el robot DXT-1 puede atacar a los jugadores aun estando en etapa de lanzamiento.

Hay que tomar en cuenta los bordes que pueden tener entre el piso y la superficie, por lo que la estrategia toma una gran importancia.

Premiación:

- Aquellos jugadores que revienten un globo con un carro de control remoto, serán acreedores a su respectivo premio, de la misma manera, aquellos jugadores que ganen en muerte súbita.
- Los jugadores que pasen a la final serán acreedores a sus premios correspondientes por reventar el globo o ganar en muerte súbita, pero no serán acreedores a los premios por puntos.
- El jugador con mayor cantidad de puntos al término de la ronda en grupo, será el acreedor de su respectivo premio.

Además, habrá premios que se darán al público si participan en una dinámica de redes sociales explicada más adelante, misma que será anunciada en el evento.

Al final del evento, se premiarán aquellos jugadores que hayan reventado el globo, así como a los jugadores que hayan construido su carro con material reciclado (puede hacerse uso de motores, baterías, etc., pero su armadura, estructura debe ser evidentemente construido por el usuario).

La premiación por el mayor número de puntos obtenidos se dará a conocer posterior a la batalla, ya que se debe de analizar el juego para determinar a los ganadores, aquellos que hicieron los mayores puntajes durante la batalla, y para que sea una competencia transparente, el video completo se difundirá en las redes sociales de DestruXion Total, así mismo se anunciarán los ganadores que podrán recoger el premio.

Una vez analizando el video y determinar los puntajes por cada jugador se informará sobre la fecha en la que se harán entrega de los premios.

Límite de tiempo

El límite de tiempo para cada partida no está definido, ya que depende del número de jugadores y otras variables, se dará a conocer el día del evento, sin embargo, el tiempo promedio es de 5 a 10 minutos.

Definición de puntos:

Los puntos se otorgan cuando un jugador hace un golpe al robot en cualquier parte de este cada 10 segundo, estos golpes pueden ser en las llantas, aletas, estructura lateral, posterior y superior.

La parte frontal es válida siempre y cuando no se toque el arma principal del robot DXT-1, si el jugador y el robot se golpean al mismo tiempo, no se otorgarán puntos. Esto aplica incluso si el arma del robot está detenida.

La parte inferior del robot no es un punto válido para la obtención de puntos, en caso de que el robot termine encima de los jugadores y es golpeado por un jugador en la parte inferior, no se tomará en cuenta para su puntuación a menos de que el ángulo del robot favorezca al jugador.

Clausulas:

- 1- Si dos o más carros golpean al robot al mismo tiempo, ambos carros recibirán sus puntajes correspondientes, siempre y cuando su tiempo de 10 segundos hayan pasado, teniendo permitido hacer puntos.
- 2- En caso de existir un choque entre jugadores que se dirigían al robot antes de golpearlo y estos son detenidos por el impacto, pero por inercia ambos golpean al robot, se tomarán en cuenta los puntajes a cada jugador si cumplen con el tiempo de enfriamiento.

- 3- Si un jugador viene directamente a golpear a DXT-1 con más de 10 segundos de enfriamiento, pero choca con un jugador detenido (inhabilitado) y/o obstáculo, se tomará en cuenta el golpe, siempre y cuando el jugador retome la intención de golpear al robot, es decir; debe evadir el obstáculo y golpear a DXT -1.
- 4- Un jugador tiene permitido empujar a otros jugadores que se interpongan en el camino hacia el robot, pero no se tomarán en cuenta los golpes que se hagan al robot con el obstáculo, aunque el jugador lo haya usado como artefacto o extensión, necesariamente el jugador debe golpear a DXT-1 con su propia estructura.
- 5- Si en el trayecto un jugador es derribado por otro jugador a pesar de que un obstáculo y/o jugador (inhabilitado) impidió que pudiera evadir el derribo, se retomará el punto 2, el cual sin importar cual sea el caso, si los jugadores chocan con DXT-1 ya sea por empuje, inercia, choque, derribos, se contarán los puntos siempre y cuando haya cumplido con su tiempo de enfriamiento, al final lo que importa es cuantas veces un jugador golpeo a DXT-1.
- 6- Si un jugador está detenido(inhabilitado) y es empujado provocando que choque con el robot y haya cumplido sus 10 segundos, se tomarán en cuenta los puntos para el jugador detenido a pesar de que haya sido intencional por parte del jugador.


El punto 6 parece ser injusto, ya que los jugadores podrían esperar a ser golpeados, formar alianzas y sumar puntajes, sin embargo, hay que recordar que el robot DXT-1 buscará destruir a los jugadores para proteger el globo, por lo que un jugador detenido es presa fácil para DXT-1, nadie debería de quedarse detenido cerca a menos que quiera ser exterminado.

Se le llama tiempo de enfriamiento al intervalo que hay entre un golpe de un jugador con el robot, que es de 10 segundos.

Puntos adicionales por golpear desde la rampa:

Si un jugador logra golpear al robot desde la rampa de lanzamiento, acumulará 800 puntos, aunque no logre reventar el globo, mientras toque las zonas mencionadas anteriormente (no se contarán los golpes que se realicen por rebote una vez que un jugador haya saltado de la rampa).

Sistema de puntos (resumen):

- +200 pts: golpe directo cada 10 seg
- +800 pts: golpe desde rampa
- -1000 pts: salir del área
-  No se cuentan los golpes entre el robot DXT-1 y un jugador.

Modificaciones a los carros:

Pueden ser contruidos de manera casera, o adquirir carros de control remoto comprados, siempre y cuando cumplan con las dimensiones y peso establecido en la convocatoria, cabe mencionar que aquellos carros que sean hechos de material reciclado serán reconocidos por su esfuerzo.

No hay restricciones en cuanto a la velocidad del carro de control remoto.

Esta permitido hacer uso de dispositivos que sirvan como escudos para no ser destruidos por el robot DXT-1 siempre y cuando se haga uso de materiales reciclados que se mencionaron en las reglas generales, puede hacerse uso de servomotores y mecanismos especiales de defensa o agilidad cómo (suspensiones, resortes, propulsores, turbos, paracaídas, brazos mecánicos, etc.)

No puede hacerse uso de motores cómo arma principal de un jugador, únicamente está permitido usar materiales reciclados en forma de puntas, agujas, estructuras que sirvan para reventar el globo que no tienen una función activa, todas las armas deben ser pasivas y sin movimiento.

Está prohibido el uso de dispositivos que sirvan para dañar a otros como fuego, cierras, taser eléctricos, láseres, resistencias calefactoras, ultrasonidos, etc.

El uso y/o colocación de alguna de estas armas activas en los carros de control remoto y/o los mismos operadores de estos, serán motivos de penalización y eliminación automática de la competencia.

Sólo en casos especiales serán permitidas las modificaciones con armamento activo, pero estas serán determinadas e informadas por la institución y la misma convocatoria.

Se tiene permitido hacer uso de distintos sistemas de desplazamiento cómo patas, llantas, ruedas, orugas, cadenas, etc.

Queda prohibido el uso de hélices y/o alas que permitan a los carros de control remoto mantenerse en el aire, además de los drones y cualquier dispositivo volador, a menos que la institución informe sobre su permiso, y la categoría permita el uso de drones.

En DestruXion Total, nos esforzamos por minimizar nuestro impacto ambiental y promover prácticas sostenibles. Por eso, hemos diseñado nuestro robot DXT-1 utilizando materiales reciclados y ecológicos, como un ejemplo de nuestro compromiso con la sostenibilidad.

Límite de participantes:

El límite de participantes se asignará de acuerdo con la institución, mismos que serán anunciados al momento de lanzar la convocatoria general por parte de esta.

Premios para el público:

Al comienzo del evento se invitará a todo el público a participar por premios, la foto o video de la dinámica que se publique en redes sociales y tenga más interacciones como likes, comentarios y compartidos, será el ganador de los premios anunciados, con el requisito obligatorio de hacer uso de la etiqueta [#destruxiontotal] y de [# -----] esto para poder encontrar las publicaciones y que se puedan determinar el mayor número de interacciones de manera transparente. Sólo serán válidos comentarios de perfiles diferentes, no contarán las conversaciones entre sí, ni comentarios sin sentido.

Además, es importante mencionar que las publicaciones no deben estar restringidas o privadas, ya que, en caso de perfiles restringidos, las publicaciones no pueden verse, impidiendo la contabilidad transparente.

La publicación puede contener más de 1 foto o video por perfil, así mismo, un perfil puede realizar las publicaciones deseadas para participar, ya que sólo se tomará en cuenta la publicación con más interacciones.

Sólo 1 perfil será acreedor a un premio, aunque sus publicaciones hayan superado el número de interacciones de sus competidores.

Las únicas participaciones válidas serán las que se publiquen a más tardar un día después del evento, aquellas publicaciones que se realicen al segundo día del evento, no serán tomadas en cuenta.

Además, todos los que participen entrarán al sorteo para ganar el premio o los premios mencionados con anterioridad, mismos que serán entregados junto con los ganadores de la dinámica que acumularon más puntos.

Las únicas redes participantes para los premios principales por interacciones son Facebook e Instagram.

La acumulación de interacciones entre las 2 redes puede ser sumada por perfil, mientras que las redes llamadas: TIKTOK, FACEBOOK, INSTAGRAM son validas para participar en el sorteo si cumplen con la etiqueta (#destruxiontotal) y de [# -----].

Se compartirá un enlace y/o QR para aquellos que participen por premios en las redes sociales para dejar su información de contacto, junto con sus nombres de perfiles que participarán, aquellos que no se registren no podrán ser tomados en cuenta; el tiempo de registro máximo será de 1 semana.

Clausula:

- Para que pueda realizarse la premiación por interacciones, debe haber más de 10 personas registradas en el enlace y/o QR.

El sorteo se realizará en vivo, anunciado con anterioridad, y el video se difundirá en las redes de DestruXion Total, y de la Institución si así lo desea.

Toda la información adicional respecto a esta convocatoria será publicada en las redes sociales de DestruXion Total, y de la Institución.

¡No te pierdas la oportunidad de unirte a esta emocionante dinámica!

¡prepárate para la batalla!

¡DestruXion Total te está esperando!