

REGLAMENTO DE ROBOT MÁS FUERTE

(DEFINICION DEL COMBATE)

Artículo 1.

En el juego luchan dos equipos, cada equipo está formado por un microbot y uno o máximo 3 jugadores (de los que han hecho el luchador). Los equipos compiten dentro del Área de Combate, según las normas que a continuación se expondrán.

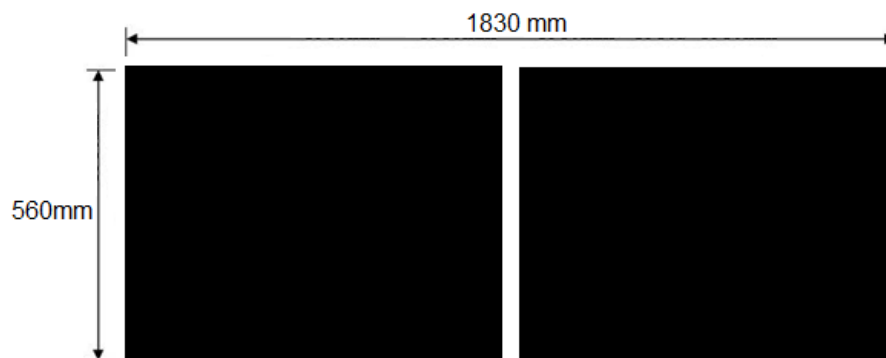
(CARACTERISTICAS DEL AREA DE COMBATE)

Artículo 2.

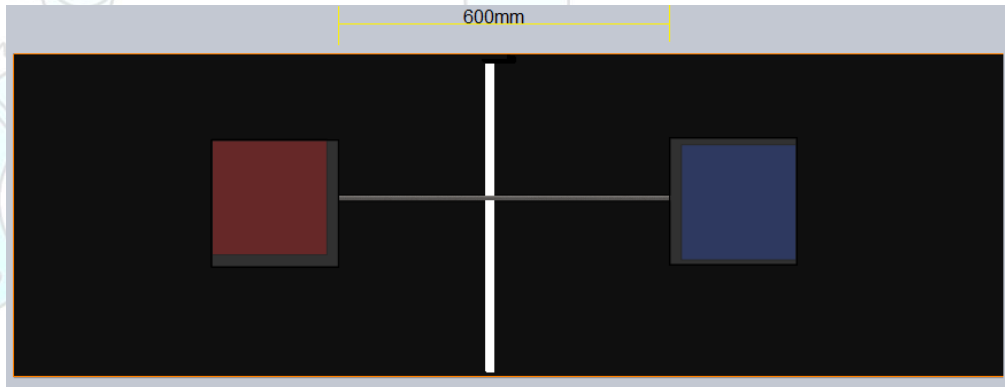
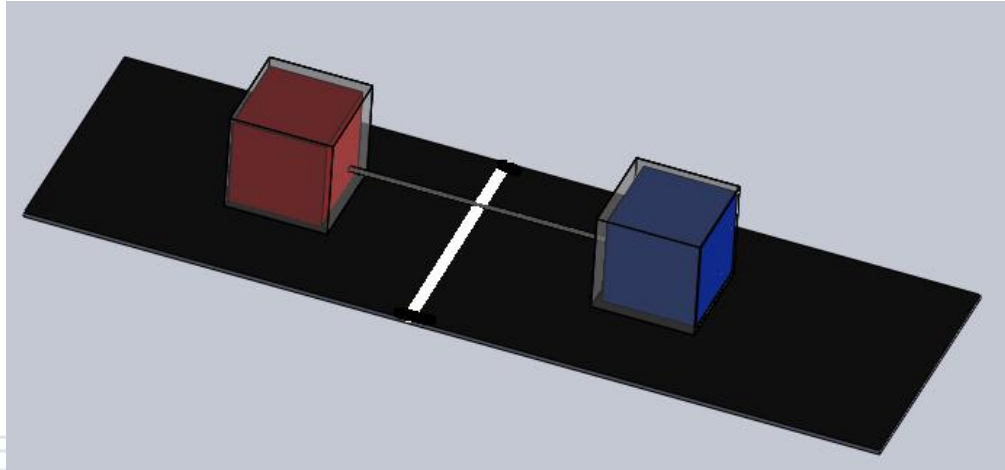
Entendemos por Área de Combate la tarima de lucha (Ring) y un espacio reservado alrededor del Ring. Cualquier espacio fuera del Área de Combate se denomina área exterior.

Artículo 3.

1. El Ring será rectangular con unas dimensiones de 1830x560mm, de color negro, que estará dividida en dos partes iguales por una línea de color blanca.
2. En el combate cada robot se encontraran a una distancia de 300mm de la línea que divide el área.
3. La posición de inicio de los microbots la marcará el juez en cada uno de los asaltos.



4. Para la competencia se tendrán dos cajas de 21x21mm que estarán unidas por una cuerda de 60mm, en cada una de las cajas se colocaran los robots ubicados a 30mm de la línea central.



3. (PROPIEDADES DEL MICROBOT)

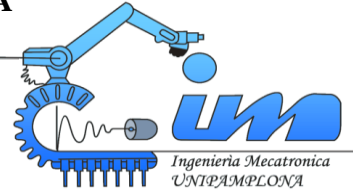
Artículo 5.

1. El microbot debe tener unas dimensiones tales que quepa dentro de una caja de 21x21cm con los sensores de contacto cerrados sí fuera necesario y con una tolerancia del 5% en sus dimensiones.

Su altura puede ser cualquiera..

2. El peso máximo de los microbots será de 3000 gramos incluyendo todas las partes con una tolerancia del 1%.

3. El microcomputador o micro-controlador del microbot puede ser de cualquier fabricante, y se puede usar cualquier tamaño de memoria, el cual no podrá ser modificado ni retirado dentro del concurso para realizarle variaciones y en caso de que se hiciere será descalificado o perderá la prueba automáticamente.



Igualmente no se permite el cambio de partes durante el transcurso del día de la prueba ni durante la realización de esta, solo se permiten cambios de baterías.

4. Los microbots han de diseñarse de forma que pasen 5 segundos desde que se presione el botón para activarlos hasta que comienzan a moverse; este intervalo es el llamado Tiempo de Seguridad.

5. El microbot debe ser diseñado y construido por los participantes en caso de notarse que sea comprado o adquirido por Internet u otro tipo de mercado será descalificado del combate.

Artículo 6.

1. Ganará el encuentro el microbot que arrastre a su oponente después de la línea que divide el área, el microbot que se salga del área de combate perderá el encuentro.

3. Ganará el combate aquel microbot que antes consiga dos puntos en el transcurso de los 3 asaltos. Si se llega al final del combate ganará aquel microbot que tenga un punto.

4. En caso de empate se realizará un asalto extra donde el ganador será aquel que primero consiga un punto. Si continúa el empate los árbitros decidirán el ganador ateniéndose a: Violaciones en contra. Méritos técnicos en los movimientos y operación del microbot (actitud de lucha). Actitud deportiva de los jugadores durante el combate. En este caso se otorgará un punto al ganador.

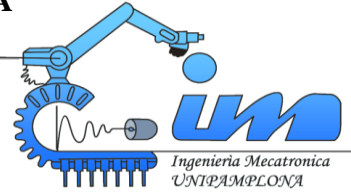
Artículo 7.

1. Siguiendo las indicaciones de los jueces, los equipos se saludarán en el Área Exterior. A continuación entrarán en el Área de Combate únicamente el responsable de cada equipo y situará el microbot donde lo considere pertinente.

2. Cuando el juez lo indique se activarán los microbots. Los microbots, no deberán comenzar a moverse hasta que hayan pasado 5 segundos (Tiempo de Seguridad).

3. Los jueces podrán detener el combate siempre que lo consideren necesario, y permitir, si fuera pertinente, la entrada de los responsables de cada equipo en el Área de Combate.





4. Cuando el juez dé por finalizado el combate, los responsables de cada equipo retirarán los microbots del Área de Combate y se saludarán.

Artículo 8.

El combate se detendrá cuando:

- Se otorgue un punto
- Cuando el combate se detenga se reanudará inmediatamente desde las posiciones de inicio.

5. (PUNTUACIÓN)

Artículo 9.

1. Se otorga un punto cuando:

- El microbot contrario toque el espacio fuera del Ring.
- Por acumulación de 2 violaciones del equipo contrario durante el combate.

2. Se otorgarán 2 puntos directos si el contrario es penalizado.

3. En un combate se ganarán máximo, 2.5 puntos .

6. (VIOLACIONES)

Artículo 10

1. Que los jugadores entren en el Área de Combate sin autorización previa del juez.

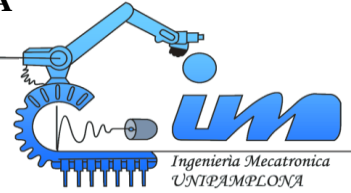
2. Petición injustificada de detención del combate.

3. Tardar más de 30 segundos en reanudar el combate tras una detención.

4. Activar el microbot antes de que el juez lo indique.

5. Hacer o decir alguna expresión que atente contra la integridad de la competición y/o la organización.





7. (PENALIZACIONES)

Artículo 11.

Se considera alguna penalización (implica la pérdida del combate):

1. Separación en diferentes piezas del microbot.
2. Provocar desperfectos al Área de Combate.
3. Fijar el microbot al Ring mediante dispositivos de succión, colas,...
4. Insultar al juez, a los oponentes, así como utilizar palabras que denoten insulto en el microbot o en el nombre del equipo.

Artículo 12.

En casos extremos, los jueces se reservan el derecho de expulsar de la competición a aquellos que consideren merecedores de dicha disposición.

Artículo 13.

En caso de duda, los jueces tienen la última palabra.

8. (ACCIDENTES DURANTE EL JUEGO)

Artículo 14.

Un jugador puede pedir que se pare el juego cuando su microbot ha tenido un accidente que impide que el juego continúe.

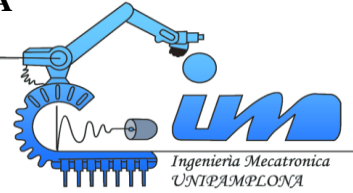
Artículo 15.

Cuando el juego no puede continuar porque un microbot ha sufrido un accidente, pierde el combate el equipo causante de este mal o accidente. Cuando no está claro quién o qué es el causante, el equipo que no pueda continuar el juego, o el que haya pedido pararlo, será declarado perdedor.

Artículo 16.

(Tiempo necesario para tratar un accidente) En caso de accidente los jueces decidirán si el juego se reinicia o no. En cualquier caso esta decisión no puede detener el combate más de 5 minutos.





9. (EQUIPOS)

Artículo 17

Los concursantes pueden presentar sus objeciones a los jueces si tienen cualquier duda en el cumplimiento de las normas.

Artículo 18.

Por equipo se entiende al grupo de personas que presentan un microbot, junto con dicho microbot. El número máximo de personas por equipo será de 3.

Artículo 19.

Nadie podrá pertenecer a equipos diferentes que concursen en la misma categoría

Artículo 20.

1. La persona que conste en la inscripción como responsable del equipo lo será durante toda la competición, y no se podrá cambiar sin una causa de fuerza mayor que lo justifique.
2. Como máximo un jugador puede ser responsable de un equipo.

10. (CONCURSO)

Artículo 21.

1. Cada categoría se dividirá en diferentes grupos para realizar la fase previa en forma de liga. El número de equipos por grupos y las clasificaciones que darán derecho a pasar a la fase final se decidirán en función del número de inscritos. Los grupos y turnos de combate se sortearán ante representantes de cada equipo la misma tarde del concurso.

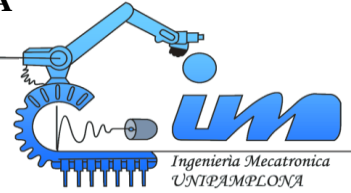
2. La clasificación de las ligas atenderá a los puntos a favor conseguidos por cada microbot. En caso de empate, se realizara otro combate donde el ganador clasificara.

3. La fase final será del tipo eliminatorias.

Artículo 22.

1. La organización convocará una reunión con los participantes el día que ella acuerde.





2. La asistencia de los responsables de cada equipo será obligatoria. La no asistencia implicará la descalificación del equipo.
3. En esta reunión se informará de las características de la fase eliminatoria (nº de grupos y nº de equipos por grupo), y se realizará el sorteo.
4. En esta reunión se realizará una primera clasificación de los equipos para el concurso del día de combate.

Artículo 23.

1. La presentación del robot es obligatoria. La no asistencia implica la descalificación del equipo.
2. Durante la organización podrá fotografiar y/o filmar los microbots, comprometiéndose a no hacer público el material hasta el día del concurso.
3. Los microbots deberán tener la misma apariencia externa que el día del concurso.
4. El no cumplimiento del punto anterior puede suponer sanciones por parte de la organización.

Artículo 24.

Estas normas se tienen como fundamentales en el juego del robot más fuerte y hay que respetarlas.

Artículo 25.

Cualquier cambio en las reglas del juego, puede ser decidido por la organización y se comunicará adecuadamente.

11. (SUGERENCIAS) Con la intención de buscar la máxima eficiencia del microbot, desde la organización nos permitimos dar ciertas recomendaciones que pensamos pueden ser muy útiles.

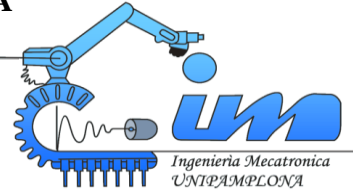
1. Buscar la máxima fiabilidad del luchador microbot. Durante el concurso no dispondrán prácticamente de tiempo para hacer grandes reparaciones y/o variaciones.
2. El día del concurso por la mañana se podrá visitar el lugar de celebración para conocer las condiciones exactas del Certamen.





CENTRO DE ESTUDIO INGENIERIA MECATRONICA

Universidad de Pamplona, La academia al servicio de la vida



3. Buscar la máxima adherencia de sus microbots, ya que en el concurso acostumbra a ser un factor clave.

4. Llevar todo el material que sean necesarios para verificar y/o reparar el microbot.

5. Para cualquier duda y/o sugerencia, no dude en ponerse en contacto con nosotros. Rogamos que toda la gente que tenga previsto participar (aunque no sea seguro) mantenga contacto activo con la organización lo antes posible.

12. Premiación

NOTA ACLARATORIA: para contar como robot participante, el robot debe pasar la prueba de clasificación.

PARA CLASIFICAR: deberá estar inscrito, y la prueba de clasificación consistirá en cumplir con, el tiempo de encendido reglamentario y permanecer en el ring por 30 segundos sin salirse de la plataforma, además la ubicación del robot en el ring lo decidirá el jurado.

NOTA: A los tres primeros puestos se le entregará trofeo o medalla.

ING. HAROLD ALBERTO RODRIGUEZ ARIAS

robotica.unipamplona@gmail.com

cel: 316 6983171

