

Universidad De Las Fuerzas Armadas ESPE-L

Club De Robótica ESPE-L

Reglamento para la categoría “BATALLA DE ROBOTS SIMULADA (ARENA)”



CAPITULO 1: DE LAS DISPOSICIONES GENERALES.

Artículo 1.1 El jurado calificador podrá aplicar en cualquier circunstancia el presente reglamento y tendrá las atribuciones necesarias para decidir cualquier aspecto o eventualidad que no esté contemplada en el mismo.

Artículo 1.2 Todos los participantes deberán acogerse a lo estipulado en el Reglamento General en cuanto a inscripciones, participación y penalizaciones generales.

Artículo 1.4 El presente reglamento es una evolución sujeta a mejoras continuas que toma como referencia reglamentos presentados por las universidades anfitrionas en eventos anteriores y concursos realizados a nivel mundial.

CAPÍTULO 2: DE LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DEL PROTOTIPO.

Artículo 2.1 Los robots deberán ser contruidos en el laboratorio de cómputo que la sede otorga, en el programa **Robot Arena 2**. Los modelos deberán ser almacenados por los jueces haciendo uso de algún tipo de dispositivo de almacenamiento, y no podrán ser modificados hasta la finalización del evento.

Artículo 2.2 Las dimensiones estarán restringidas de acuerdo a lo que permita el programa, por otra parte el peso máximo sin tolerancia no deberá sobrepasar los 799Kg

Artículo 2.3 La plataforma mecánica, el sistema de control y movimiento así como el tipo y número de armas utilizadas será a libre elección del participante, siempre y cuando el programa lo deje hacer, teniendo en consideración el límite de peso establecido.

CAPÍTULO 3: DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA.

Artículo 3.1 La batalla de robots consiste de un enfrentamiento de dos robots simulados por computadora. Durante la batalla los robots buscarán inhabilitar las funciones de movilidad o destruir total o parcialmente a su oponente.

Artículo 3.2 En el preámbulo de la competencia el jurado entregará los archivos que contengan el modelo del robot creado. El jurado calificador observará que los robots cumplan con las especificaciones técnicas y que no muestren algún tipo de adhesivo o leyenda que pueda atentar con la moral y los buenos principios.

Artículo 3.3 El diseño será entregado una sola vez al jurado de la competencia, luego de esto el participante no tendrá acceso al mismo para realizar cambios.

Artículo 3.4 De acuerdo a las llaves establecidas cada contendiente será llamado para su respectivo enfrentamiento, si transcurridos tres minutos no se presenta el equipo quedará automáticamente eliminado.

Artículo 3.5 Una vez listos para la batalla se iniciará una sesión en Multiplayer, un moderador iniciará el combate y uno de los contendientes elegirá la primera pista la cual

servirá para el primer round, lo mismo hará el oponente para el segundo round, en caso de haber un empate el juez indicará a los contendientes cual será el tercer escenario. El tiempo para cada round se ajustará a tres minutos. Cada combate se completará al terminar todos los asaltos correspondientes.

Artículo 3.6 El combate está programado para dos asaltos, el ganador del asalto será el que logre acumular más puntaje o el que el juego lo dictamine. En el caso de que los contendientes logran ganar un asalto cada uno, se forzarán a un tercer asalto, el cual decidirá el ganador.

Artículo 3.7 Luego de que se finalice cada asalto los competidores deberán dejar observar al juez las puntuaciones adquiridas para que las almacene en su tabla de registro. Si alguno de los participantes ocultare o pasare la pantalla voluntaria o involuntariamente antes de que el juez lo dictamine, se lo declarará como perdedor del asalto y se le anotará un puntaje de cero puntos.

Artículo 3.8 Una vez que los jueces indiquen el inicio del enfrentamiento ningún participante podrá manipular total ni parcialmente el programa, excepto en el caso de que lo indique uno de los jueces, si alguno de los operadores o miembros del equipo incumplen con esta norma el participante quedará automáticamente eliminado.

Artículo 3.9 Será considerado como sanción y por lo tanto, supondrá la eliminación del evento si alguno de los participantes llegara a practicar las siguientes actitudes:

- Insultar verbal, gestual o físicamente al oponente, juez, miembros de la organización o algún espectador.
- Alegar de manera agresiva u ofensiva a un juez o a un miembro de la organización.

Artículo 3.10 Todos los participantes tienen la facultad de alegar cualquier motivo de sospecha de incumplimiento de normativa por parte de su contrincante a cualquiera de los jueces. Si se produce una confirmación de dichas sospechas, el juez tendrá la facultad de declarar nula la competencia entre los robots implicados o proclamar vencedor al participante que haya respetado la normativa. Siempre que se haga antes de la terminación de la batalla, después de esto no habrá ningún reclamo.

CAPÍTULO 4: DETERMINACIÓN DEL GANADOR DE LA COMPETENCIA.

Artículo 4.1 El jurado calificador sumará la puntuación adquirida en cada round y se declarará un ganador por cada uno de estos. El robot que logre ganar dos rounds será el ganador del combate.

Artículo 4.2 Una vez finalizadas las competencias de acuerdo a las llaves establecidas, el jurado calificador publicará entre los presentes el nombre del robot ganador y al que le pertenece, igualmente lo hará para el segundo y tercer lugar.