



# Robot Challenges VI

23 de Noviembre de 2024



**ROBOT SOCCER**  
JUNIOR  
REGLAMENTO OFICIAL



Universidad Peruana  
de Ciencias Aplicadas  
IEEE Student Branch



## I. Presentación

El Torneo de Robótica “Magic Zone Robot Challenges VI” es un festival de Robótica Educativa y Tech Sports, en el cual se reúnen jóvenes estudiantes de diferentes edades en una serie de torneos y competencias basados en prototipos tecnológicos de su propia creación.

Este evento es organizado por el Club Magic Zone Lima, y arbitrada y dirigida por Tech Hunter Entertainment, a través de su marca "Let's Go Robot", la cual garantiza la imparcialidad y transparencia en la calificación de los participantes y el desarrollo del torneo.

El Torneo de Robótica “Magic Zone Robot Challenges V” será realizado de manera presencial en el campus de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas UPC, ubicado en la ciudad de Lima, Perú, el día sábado 23 de noviembre del 2024.

**IMPORTANTE:** Este documento describe el reglamento de la competencia Robot Soccer del Torneo de Robótica “Magic Zone Robot Challenges VI”. Al realizar la inscripción a esta competencia, el participante acepta todos y cada uno de los términos de este documento, y se responsabiliza a cumplirlos, de lo contrario podría ser descalificado sin opción a la devolución del costo de inscripción.

## II. Definición: ¿Qué es un Robot Soccer Bluetooth/RC?

Un Robot Soccer Bluetooth/RC es un robot móvil capaz de jugar un partido de soccer, jugado entre dos equipos de dos robots cada uno, siendo controlado a través de un control remoto, haciendo uso de comunicación inalámbrica.

**Importante:** El principio de funcionamiento del robot es su movimiento a través de un control inalámbrico, calificándose la destreza del piloto en el control de su robot, por lo cual se debe verificar que el robot no haga uso de sensores o rutinas pre-programadas para su movimiento.

Esta competencia presenta únicamente la categoría Junior, en la cual se deben cumplir las características técnicas del robot y el grado de experiencia del piloto en torneos oficiales y su grado de estudios descritos en este documento.

Observación: Este reglamento está basado en el “Libro de Reglas - Let’s Go Robot 2024”, el cual puede encontrarse en el siguiente enlace:

<https://bit.ly/LGRLibroDeReglas2024>

### III. Convocatoria (Participantes y Equipos)

Esta competencia está dirigida a competidores de cualquier edad y grado de estudio (dentro de cada categoría), que cuenten con, al menos, conocimientos básicos sobre robótica, y sobre el funcionamiento y construcción de un robot de competencia, y pueda asistir al evento portando un robot preparado para participar cumpliendo el presente reglamento.

Cada persona puede participar únicamente con un robot como máximo en esta competencia, pudiendo presentar otro robot en otra competencia de este evento. En caso el robot haya sido desarrollado por más de una persona, se debe elegir un único representante o piloto para su presentación. Cada robot en competencia no podrá tener más de un piloto, y este piloto no podrá ser reemplazado durante todo el torneo.

Un participante debe registrarse representando a un equipo de robótica, o a una institución educativa, sin embargo, no puede pertenecer a más de un equipo al mismo tiempo. Cada participante con su respectivo robot debe registrarse de forma individual.

| Categoría | Nivel académico                                                                                                                                               |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Junior    | <b>Escolares:</b> Cualquier grado de estudios<br><b>Instituto técnico:</b> No permitido<br><b>Universidad:</b> No permitido<br><b>Egresados:</b> No permitido |

\*Para la categoría Junior: Cada equipo debe tener sólo 2 pilotos, cada uno con su propio robot. Ambos pilotos deberán cumplir los requerimientos de la categoría Junior. No se permitirá, bajo ninguna circunstancia, la participación de una persona mayor o del asesor como piloto.

#### IV. Proceso de Inscripción

La inscripción para competidores al evento deberá ser realizado a través del siguiente enlace:

**<https://bit.ly/MZRC6Inscripciones>**

**La inscripción tendrá un costo por cada equipo de soccer (los dos robots) de S/. 40 soles**, el cual cubrirá la participación del proyecto y el certificado de participación del competidor en el evento.

**IMPORTANTE:** La inscripción en esta competencia incluye el envío de la fotografía de los robots terminados, por lo cual cada competidor debe tener listo su robot antes de realizar el registro en la competencia.

**El pago de las inscripciones debe ser realizado únicamente por el líder o representante del equipo o club de robótica luego de registrar todos los proyectos del equipo**, en un sólo depósito por todo el equipo, y se realizará vía Yape o Plin en el caso de competidores nacionales, y vía PayPal en el caso de competidores extranjeros.

**El monto total a pagar y el número de la cuenta a depositar será enviado al líder del equipo cuando termine de registrar todos los robots y proyectos de todas las categorías.** En caso de pago por PayPal, la comisión por transferencia deberá ser cubierta por el equipo.

**La fecha límite de inscripciones será el día lunes 18 de noviembre a las 23:59h (Hora de Perú)**, luego del cual no se permitirá el registro de nuevos equipos, ni de proyectos adicionales en ningún equipo. En caso un equipo no realice el pago de la inscripción completo antes de la fecha límite, el comité organizador decidirá los proyectos del equipo que queden fuera de competencia, sin opción a reclamo o prorroga. En caso un equipo no realice pago alguno antes de la fecha límite, no se le permitirá su participación con ningún proyecto, sin opción a reclamo o prorroga.

En caso de competidores menores de edad, se deberá presentar un documento de autorización de uso de imagen firmado por su padre o apoderado, cuyo formato se enviará a la persona que realizó el registro del proyecto luego de su inscripción.

## V. Cronograma de la Competencia

| Actividad                                    | Fecha                  | Hora   |
|----------------------------------------------|------------------------|--------|
| Cierre de Inscripciones y envío de proyectos | Lunes 18 de noviembre  | 23:59h |
| Sorteo de Turnos de Participación            | Martes 19 de noviembre | 18:30h |
| Competencia oficial y Resultados             | Sábado 23 de noviembre | 9:00h  |

| Hora          | Sábado 23 de noviembre   |
|---------------|--------------------------|
| 9:00 - 10:30  | Homologaciones y Pruebas |
| 10:30 - 11:00 | Robot Ranger             |
| 11:00 - 11:30 | RoboJam Biped Race       |
| 11:30 - 12:00 | RoboJam Skill Drive      |
| 12:00 - 12:30 | Robot Soccer Junior      |
| 12:30 - 13:30 | Almuerzo                 |
| 13:30 - 14:00 | Clausura & Premiación    |

**Observación:** El horario asignado a cada competencia es referencial, pudiendo realizarse antes o después de la hora descrita, dependiendo de las competencias anteriores. Todas las competencias serán realizadas de forma secuencial, una tras otra, por lo cual cada competidor deberá estar pendiente al desarrollo de todo el evento a fin de no perder ningún turno de participación.

## VI. Características del Robot

| Criterio               | Junior                                                                                   |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dimensiones máx.       | 15x15cm*                                                                                 |
| Altura máxima          | Sin Límites                                                                              |
| Peso máximo            | 500 gramos                                                                               |
| Sensores               | No permitidos                                                                            |
| Tecnología de com.     | Bluetooth                                                                                |
| Control                | Smartphone                                                                               |
| Motores                | Sólo 2 motorreductores (amarillo o celeste), sin modificar.<br>O de Plataforma Educativa |
| Driver                 | Libre (Max. 1)                                                                           |
| Microcontrolador       | Arduino UNO, Arduino Nano o plataforma educativa                                         |
| Chasis                 | Impresión 3D, MDF, material reciclado, o plat. educativa                                 |
| Montaje de componentes | Protoboard, shield genérico o plat. educativa                                            |
| Disparador             | No permitido                                                                             |
| Ruedas y gomas         | Por defecto de los motores a utilizar                                                    |

**\*Sólo en la categoría Junior: Se dará la tolerancia de medida para los robots Mbot, siempre que sea el mbot estándar (incluyendo ruedas), sin embargo, deberán cumplir el peso especificado.**

**IMPORTANTE – En la Categoría Junior: Se podrá utilizar tanto robots de construcción propia, como el uso de kits educativos comerciales como LEGO o VEX, o robots comerciales como mBot, Robi o similares, siempre que cada equipo de soccer participe con 2 robots operativos. No se permite por ningún motivo que un equipo de soccer preste o intercambie partes de robots o el robot completo a ningún otro competidor, así pertenezcan a la misma institución educativa o escudería de robótica.**

**IMPORTANTE: El robot deberá tener un frente y una espalda fácilmente reconocibles. El robot debe contar con un interruptor en un lugar visible y de fácil acceso para energizarlo.**

**IMPORTANTE: Estará prohibido presentar robots preparados para otras categorías (en caso se utilice la “base” de un Minisumo Bluetooth/RC, este deberá tener su chasis modificado para esta competencia).**

**IMPORTANTE: Cada robot no podrá “encajonar” totalmente la pelota dentro de su estructura, ni engancharla, ni retenerla debajo de su estructura, de manera que la pelota pueda moverse fácilmente hacia afuera del robot.**

**IMPORTANTE: Sólo estarán permitidos los controles de “adelante”, “atrás”, “izquierda” y “derecha”. El cambio de velocidad desde el control, y los controles analógicos, se consideran como comandos adicionales y no son permitidas.**

El robot debe tener una fuente de energía propia e inalámbrica. No se permite el uso de robots conectados a la energía eléctrica. Además, es responsabilidad del competidor tener sus baterías con la carga adecuada al momento de ser llamado a competir, de lo contrario perderá la competencia por “walk over”, sin posibilidad a pedir tiempo extra para recarga de baterías, a menos que el juez lo considere necesario y justificado.

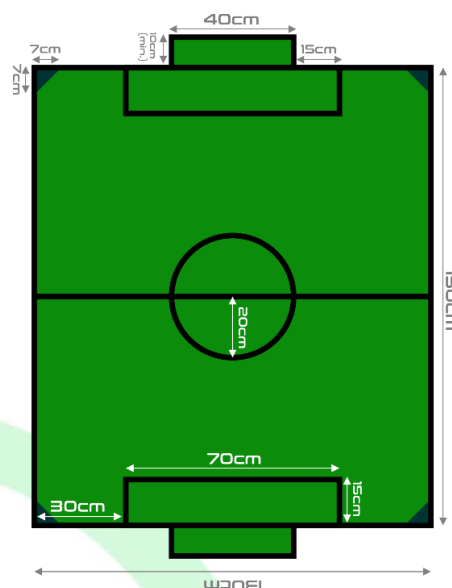
El robot no podrá contener componentes que ensucien o dañen el área de competencia, de lo contrario el competidor puede quedar descalificado del torneo.

**El robot deberá estar preparado para operar en condiciones de luz variables, así como en espacios con o sin techo.** A su vez, es responsabilidad del comité organizador garantizar un ambiente adecuado y limpio para la competencia, por lo cual deberá considerar un personal de limpieza para la pista, y considerar a su vez que un ambiente con sol excesivo puede afectar el funcionamiento de los robots y la salud de los pilotos, así como prever situaciones de lluvia, nieve, granizo u otros factores ambientales.

## VII. Características del Área de Competencia

El escenario de juego estará hecho de madera con superficie de melamine, de superficie plana y lisa, de dimensiones 150x130cm. El contorno del escenario estará cercado por paredes del mismo material de 5cm de altura mínima y 1.8cm de grosor sugerido.

Los arcos o porterías constarán de agujeros rectangulares en las paredes extremas del escenario y deberán tener el piso a la misma altura que el escenario. El arco debe tener 40cm de ancho, una profundidad mínima de 10cm, y estar ubicado exactamente al centro de cada lado de menor longitud del escenario.



El escenario debe contar con dos áreas rectangulares marcadas delante de cada arco, de 70x15cm. El medio campo debe ser marcado con una línea transversal. Adicionalmente, puede colocarse un círculo de 20cm de radio en el centro de la misma. Las líneas que indican las áreas anteriormente mencionadas deben ser de un color que contraste con la superficie del escenario, de grosor entre 2 y 3 cm.

El balón de la competencia deberá ser sólido del tamaño y peso de una pelota de minigolf o fulbito de mesa estándar, con un aproximado de 42.7mm de diámetro y 46g de peso.

## VIII. Dinámica de la Competencia

### ✓ Etapa de Pruebas

Esta etapa consiste en un periodo de preparación de los competidores en la pista oficial, o una pista similar con las mismas características.

La etapa de pruebas se llevará a cabo en paralelo a la etapa de homologación, pudiendo el competidor realizar pruebas antes o después de haber homologado su robot.

Durante esta etapa, sólo los competidores registrados en esta competencia podrán ingresar al área asignada, teniendo prohibido el acceso a participantes no inscritos en esta categoría, asesores o personas externas.

La pista de pruebas deberá estar abierta a todos los pilotos de esta competencia. Durante esta etapa, todos los competidores deberán respetar las pruebas de los demás participantes en el uso de la pista, procurando mantener sólo un robot a la vez dentro de la pista de pruebas.

A pesar de que esta etapa no es calificada, deberá estar supervisada por un juez, quien velará por el orden en el uso de la pista, y podrá descalificar a los competidores que tengan un comportamiento inadecuado durante esta etapa.

**IMPORTANTE:** Se recomienda y recuerda a los competidores que, en caso observen en la etapa de pruebas dificultad para superar a por sus rivales, mantengan el compromiso adquirido en participar en la competencia oficial, y no retirarse del torneo.

✓ **Etapla de Homologación:**

Esta etapa consiste en la evaluación del robot y su piloto por parte de los jueces, con el fin de verificar que el robot cumple con los requerimientos del reglamento, y que el piloto ha sido quien ha construido el robot o ha participado de la construcción del mismo, y este no ha sido adquirido completamente armado de terceros.

Cada robot tendrá un único representante o piloto, a pesar de haber sido construido por varias personas. A su vez, un piloto no podrá presentar más de un robot en esta competencia, pudiendo presentar otros robots en otras competencias de este torneo.

**IMPORTANTE:** La homologación se deberá realizar sin presencia de público, y sólo la podrá realizar el piloto del robot, sin la compañía de algún otro miembro de su equipo, su asesor, o cualquier otra persona, y no podrá recibir asesoramiento de ningún tipo.

La homologación consistirá en la medición del robot por parte del juez. Esta evaluación incluye la verificación del robot presentado con la fotografía enviada en su registro.

Además de la verificación del robot, el juez podrá solicitar al piloto que realice una pequeña demostración en la pista de pruebas, con el objetivo de verificar el correcto funcionamiento del robot, y verificar que su movimiento está basado en su control y no en otro mecanismo. Luego de la verificación del robot, el juez podrá realizar algunas preguntas sobre la construcción, composición, programación o configuración del robot, a fin de verificar la autoría del mismo por parte del piloto.

**Es responsabilidad del competidor mantener los requisitos de homologación y la composición del robot durante toda la competencia,** de lo contrario podrá ser descalificado. En caso se necesite reemplazar algún componente durante el torneo, se deberá consultar al juez correspondiente antes de hacerlo.

**IMPORTANTE:** Si un robot no ha cumplido los criterios de homologación al cierre de esta etapa, o se ha detectado que el robot no es de su autoría, no podrá competir y será descalificado sin opción a reclamo o a prórroga.

✓ **Competencia (Partidos)**

La modalidad en la que se llevará a cabo la competencia (grupos o llaves) será definida al cierre de las inscripciones, de acuerdo a la cantidad de equipos de soccer inscritos.

**Cada partido se realizará en 2 tiempos de 2 minutos,** con un tiempo intermedio de 1 minuto. En cada tiempo, los equipos competidores se ubicarán en una portería diferente, cambiando ambos de lado del escenario en el entretiempo.

Una vez iniciados los partidos oficiales del torneo, no se permitirá el ingreso al área de competencia para realizar pruebas bajo ninguna circunstancia, así se trate del tiempo intermedio entre dos partidos o dos tiempos de un mismo partido.

**Importante: Todos los competidores deberán tener su robot preparado y sus baterías cargadas al inicio de cada enfrentamiento. Una vez que un competidor es llamado a competir, no podrá solicitar tiempo para preparación, reprogramación, o arreglos del robot, ni para carga o cambio de baterías, hasta que todo su partido concluya.**

Los competidores podrán llevar su robot al área de espera asignada mientras no se encuentren compitiendo, y realizar reparaciones menores, reprogramar el robot, o cargar baterías, procurando no afectar los criterios de homologación del robot. En caso se requiera realizar un cambio en la composición del robot, este sólo se podrá efectuar bajo autorización del juez.

Desde el inicio de los enfrentamientos, todos los competidores deberán permanecer en el área de espera asignada cerca del área de competencia. Si un competidor se retira de esta área sin autorización, será considerado como abandono y descalificado de todo el torneo de forma automática, sin opción a reclamo.

**Importante: Cada robot tendrá un único piloto, el cual es el único autorizado a ingresar al área de competencia. El piloto no podrá ser cambiado o reemplazado por otra persona durante todo el torneo, así este se realice en más de una fecha. Cada equipo de soccer tendrá 3 pilotos (o 2 en Junior), cada uno con su robot. Ningún piloto o robot del equipo podrá ser cambiado o reemplazado durante todo el torneo.**

Para iniciar cada partido, el juez hará el llamado a cada uno de los dos equipos a competir al mismo tiempo. Cada equipo tiene un minuto como máximo para presentarse en el escenario con su robot. En caso que un equipo no se presente en el tiempo establecido, se dará como ganador al rival, con un marcador a favor de 3 a 0. En caso un equipo se presente con menos de 3 robots, el partido iniciará únicamente con dichos robots. En caso ninguno de los dos equipos se presente, el encuentro quedará “sin ganador” y se procederá al siguiente.

Para cada partido, se recomienda seguir el siguiente procedimiento:

- El juez hará el llamado a los 2 equipos competidores, según el orden establecido antes de la competencia.
- Al presentarse ambos equipos en el área de competencia, el juez realizará una verificación rápida de todos los robots.
- Los competidores se ubicarán en extremos opuestos del escenario, con sus robots prendidos y listos para competir, y colocarán sus robots dentro del área frente a la portería que defienden.
- **Importante: Los robots deben permanecer inmóviles, totalmente dentro del área, hasta que el juez de la orden de inicio o reinicio del partido. Si un robot se mueve antes de esta señal, podrá ser amonestado por el juez.**

- El partido deberá iniciar con la pelota inmóvil en el centro del escenario. La pelota será colocada por el juez o una persona encargada por el organizador del torneo.
- El juez dará la señal de inicio del partido y encenderá su cronómetro. Luego de la señal, los robots podrán iniciar su desplazamiento.
- Todos los robots deben mantenerse en constante desplazamiento durante el transcurso del partido. Si un robot no se mueve, el robot puede ser expulsado del partido sin posibilidad de retorno. Es decisión de cada equipo si mantendrá uno de los robots en el área a modo de defensa, o si todos sus robots se moverán por todo el escenario, siempre que todos se encuentren en constante movimiento.
- **Importante: Los robots deberán siempre tratar de empujar la pelota hacia el arco rival sin encajonarla, ya sea empujándola con su propio chasis, o haciendo uso del disparador. En caso el juez detecte que un robot embiste o ataca con el disparador a un robot rival, otorgará una amonestación o “falta” a todo el equipo. En este caso, el partido no deberá detenerse. El juez mencionará la sanción en voz alta, sin embargo, el partido deberá continuar con normalidad.**
- En caso la pelota salga del área de competencia, el juez detendrá el partido, pausando su cronómetro, y realizará un reinicio luego de colocar la pelota en el medio del escenario, con los robots de ambos equipos dentro de sus áreas.
- En caso un robot “encajone” la pelota dentro de su chasis, o la mantenga inmóvil contra una pared del escenario por más de 10 segundos, el juez podrá detener el partido y reiniciarlo siguiendo el procedimiento anterior. Si un equipo realiza esta acción de forma reiterativa, el juez podrá dar una amonestación al equipo.
- Si un equipo acumula 3 amonestaciones en un mismo partido, recibirá un gol en contra de manera automática, y su contador de faltas se reiniciará. Las amonestaciones no volverán a cero en el intermedio entre tiempos. Las amonestaciones sólo cuentan para cada partido, por lo cual, cada equipo iniciará con cero faltas en cada partido.
- Para que un gol se considere válido, todo el diámetro de la pelota debe cruzar totalmente la línea de gol marcada en el escenario, sin importar si la pelota regresa al interior del escenario.
- La única persona autorizada para declarar la validez de un gol es el juez, quedando prohibido que un competidor o una persona externa intente influir en la decisión del juez, o solicitar el cambio de esta decisión.
- **Importante: Si un competidor intenta influir en la decisión del juez sobre la validez de un gol, o la sanción de una falta, de forma verbal, o intentando mostrar fotos o videos al juez o a un organizador, podrá ser acreedor a una amonestación, o a la descalificación directa de todo el torneo.**
- Después de haberse efectuado un gol válido, el juez detendrá el partido y pausará su cronómetro, realizándose nuevamente el procedimiento para el reinicio.

- Todos los goles y amonestaciones deberán realizarse dentro del tiempo límite de cada tiempo. El juez tiene la responsabilidad de monitorear constantemente su cronómetro y avisar a los competidores el tiempo restante de partido de manera constante. Al finalizar el tiempo, el juez deberá dar la orden de detención, sin considerar tiempo adicional. Si ocurre un gol luego de la señal de detención, éste no será válido.
- **Importante: Si el torneo se está realizando en modalidad de llaves clasificatorias, y el partido termina en empate, el juez podrá dar un tiempo extra bajo formato de “gol de oro”, en el cual, el primer equipo en marcar un gol válido será el ganador de todo el partido. Este tiempo extra tendrá un tiempo máximo de 1 minuto.**
- Si luego del tiempo extra el partido continúa empate, el juez declarará al ganador bajo su criterio, pudiendo basarse en la cantidad de faltas, el desempeño del equipo en el partido, el desempeño del equipo en etapas anteriores, o en la originalidad de los diseños de los robots. El criterio del juez es totalmente inapelable.

**IMPORTANTE: Si durante el partido, la pelota queda atrapada dentro de un robot, ya sea encima o debajo de su chasis, o por alguna característica no prevista en homologación, el juez podrá realizar un conteo de 3 segundos para detener el partido si la pelota no ha sido liberada. Si ocurre un gol dentro de los 3 segundos mencionados, quedará a criterio del juez la validez de dicho gol.**

Al finalizar cada partido, el juez deberá registrar el resultado final antes de iniciar el partido siguiente, siguiendo los siguientes lineamientos.

- Colocar el marcador de goles del partido en el “fixture” correspondiente.
- En caso el torneo se encuentre en modalidad de grupos, se asignará 3 puntos al ganador y 0 puntos al perdedor, o 1 punto a cada uno en caso de empate, registrando también los goles a favor y en contra de cada equipo.
- En caso el torneo se encuentre en modalidad de llaves clasificatorias, se asignará al equipo ganador a la llave de siguiente nivel.

## **IX. Medidas y Elementos de Seguridad**

Cada competidor tiene la responsabilidad de evitar dañar su robot o el de cualquier rival, y mantener limpio y ordenado el lugar donde realiza sus pruebas y el área de competencia.

Adicionalmente, es responsabilidad del competidor el cuidado de sus pertenencias en todo momento, así como portar implementos de seguridad como guantes o anteojos, y portar en todo momento su credencial o identificación en el evento provista por el comité organizador. La organización no se hace responsable de ningún incidente causado por un participante o por alguna pérdida material.

## **X. Violaciones al Reglamento**

Los participantes que no cumplan con lo descrito en las especificaciones y restricciones del robot o proyecto en cada categoría, o realicen una de las faltas descritas a continuación, se considera que están violando el reglamento y recibirán la sanción correspondiente

- **INSULTOS Y PALABRAS DISCRIMINATORIAS (MUY GRAVE)** Un participante que pronuncie palabras insultantes al oponente, miembro de otro equipo, juez, organizador, o espectador, o coloca dispositivos de voz en un prototipo que reproduzca palabras insultantes, o lo haga desde una computadora, o escribe palabras insultantes en el chasis de un prototipo o en algún lugar de la sede del evento, o realiza cualquier acción insultante, está en violación grave de este reglamento.
- **ACTOS VIOLENTOS (MUY GRAVE)** Un participante que golpee o realice señas obscenas, insultantes o amenazantes al oponente, miembro de otro equipo, juez, organizador, o espectador, o programa un prototipo para realizarlo, o anima al público o terceras personas a realizar actos violentos, está en violación de este reglamento de forma muy grave.
- **FALTAS GRAVES** Se considera mala conducta grave cuando un participante no cumple las indicaciones del juez y organizadores para el correcto desarrollo de la competencia, como su permanencia en áreas señaladas, puntualidad en presentaciones, uso de instrumentos y herramientas, entre otros.
- **FALTAS MENORES** Cualquier insinuación sobre la imparcialidad del torneo, o comentario fuera de lugar sobre cualquier aspecto dirigido a otro competidor, juez, organizador, o miembro del público, o cualquier otra falta que un juez u organizador detecte, será considerada falta menor al reglamento.

## **XI. Sanciones**

Los competidores que realicen una falta menor, serán acreedores de una llamada de atención de advertencia. En caso se reincida en la falta, se convertirá en una falta grave.

Los competidores que realicen una falta grave serán retirados de la competencia, asignándosele derrota en todas sus presentaciones, sin opción a reclamo, apelación, ni devolución de inscripción.

Los competidores que realicen una falta muy grave serán retirados de la competencia y del lugar del evento, asignándosele derrota en todas sus presentaciones, sin opción a reclamo, apelación, ni devolución de inscripción. Además, no será permitida su participación en futuros eventos organizados por el Club Magic Zone Lima, "Let's Go Robot" y Tech Hunter Entertainment.

## **XII. Jueces y Calificación**

La calificación será llevada a cabo por el equipo de Let's Go Robot, perteneciente a Tech Hunter Entertainment. La evaluación y definición de ganadores es totalmente independiente del Club Magic Zone, por lo cual está permitida su participación como competidores, sin que esto afecte la imparcialidad de la competencia.

Las decisiones y criterio de los jueces son totalmente inapelables. Únicamente el representante de un equipo puede comunicar alguna observación sobre el desarrollo del torneo a los jueces antes y después de una competencia, mas no durante la misma. La respuesta a las observaciones presentadas será inapelable y será tomada en cuenta para el reglamento de futuros eventos.

### **XIII. Premios y Reconocimientos**

Los primeros puestos de cada categoría recibirán un premio económico de S/.200 soles, cuyo pago será coordinado con el líder del equipo una vez finalizada la competencia.

Los primeros puestos de cada categoría podrían recibir diplomas, medallas, trofeos o regalos sorpresa, de acuerdo a la gestión del comité organizador, siendo este un premio simbólico adicional.

### **XIV. Recomendaciones y Disposiciones Finales**

Todo participante, al inscribirse, acepta y se compromete a cumplir con cada uno de los puntos descritos en este documento, caso contrario será descalificado sin opción a la devolución del costo de inscripción.

La autoría de los robots presentados en esta competencia será de la propiedad total de su piloto, tanto antes, durante y después del evento.

Al registrarse en esta competencia, todos los competidores dan su autorización para el uso de su imagen y la de su robot en fotografías y videos por parte de Tech Hunter Entertainment de forma indefinida.

Se recomienda y solicita a los competidores recordar en todo momento que esta es una competencia sana, tomada a modo educativo, deportivo, y de entretenimiento, y que esta será dirigida a un público espectador, por lo que hacemos un llamado a los competidores a disfrutar de la experiencia y dar el máximo esfuerzo por ganar por las cualidades del mismo robot y piloto, y no a través de reclamos.

Cualquier aspecto no contemplado en este reglamento, será resuelto por el equipo de Tech Hunter Entertainment, cuya decisión es inapelable.