



REGLAMENTO OFICIAL

SEG. DE LÍNEA NAT-CAR

6, 7 Y 8 DE AGOSTO 2025
UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO, PERÚ

I. Presentación

El Torneo de Robótica “InkaChallenge IV Edición CONEIMERA” es un festival de Robótica y Tech Sports, en el cual se reúnen jóvenes de diferentes ciudades y países latinoamericanos en una serie de torneos y competencias basados en prototipos tecnológicos de su propia creación.

Este evento es organizado por el Club de Robótica Robotronics-UNT de la Universidad Nacional de Trujillo, en el marco del XXXI Congreso Nacional y Exposición Internacional de Ingeniería Mecánica, Mecatrónica, Eléctrica, Electrónica y Ramas Afines CONEIMERA Trujillo 2025. La competencia es arbitrada y dirigida por Tech Hunter Entertainment, a través de su programa "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 “InkaChallenge IV Edición CONEIMERA” será realizado en el campus de la Universidad Nacional de Trujillo, en la ciudad de Trujillo, La Libertad, Perú, los días miércoles 6, jueves 7 y viernes 8 de agosto del 2025.

IMPORTANTE: Este documento describe el reglamento de la competencia Seguidor de Línea Nat-Car del Torneo de Robótica “InkaChallenge IV Edición CONEIMERA”. 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 Seguidor de Línea Nat-Car?

Un Seguidor de Línea Nat-Car es un robot móvil capaz de seguir, de forma autónoma, un recorrido trazado por una línea, ayudándose de pequeños segmentos de línea ubicados a los lados del circuito, a fin de “memorizar” la ruta y optimizar su recorrido.

IMPORTANTE: El principio de funcionamiento básico del robot es a través del sensado de líneas, por lo cual se debe verificar que el robot detecta la línea del trayecto y que únicamente basa su movimiento en dicho sensado, sin utilizar movimientos pre-programados o control remoto.

Esta competencia presenta una única categoría (convalidada en el Nivel Master), la cual no hace distinción de edad o grado de estudios del competidor. Cada competidor podrá participar del torneo con un único robot, el cual no podrá ser presentado por otra persona dentro del evento.

Observación: Este reglamento está basado en el “Libro de Reglas - Let's Go Robot 2025”, el cual puede encontrarse en el siguiente enlace:

<https://bit.ly/LGRLibroDeReglas2025Peru>

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 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.

Liga	Nivel académico
Master	Escolares: No permitido Universidad, Instituto técnico y Egresados: Libre

OBSERVACIONES:

- Un competidor con el nivel adecuado para competir en las ligas senior y master, no podrá competir en la liga amateur, en ninguna de las competencias, así nunca haya competido en dicha competencia anteriormente.
- Un competidor que participa en la Liga Amateur en otras competencias del torneo, no podrá competir en esta competencia, al estar convalidada en el nivel Master.

IV. Proceso de Inscripción

La inscripción a la competencia se realizará por cada robot, siendo su piloto la persona encargada de realizar el registro correspondiente.

El costo de inscripción es descrito en la siguiente tabla:

Categoría	Precio
Master	S/.60

El registro de las inscripciones se realizará a través del siguiente enlace:

<https://bit.ly/InkaChallengeIVInscripciones>

Tanto el registro de datos como el pago de la inscripción deben realizarse antes de la fecha límite especificada en este documento, de lo contrario no será considerado para la competencia. **En caso se presente alguna irregularidad o falsedad en la información enviada, no se tomará en cuenta dicho registro, así haya sido realizado el pago correspondiente.**

El pago de las inscripciones se realizará vía Yape o Plin (o vía PayPal en el caso de competidores extranjeros), y deberá ser realizado por el líder del equipo luego de registrar todos los robots del equipo, en un sólo depósito por todo el equipo. El monto total a pagar y el número o link de la cuenta será enviado al líder del equipo. En caso de pago por PayPal, la comisión por transferencia deberá ser cubierta por el equipo.

En caso de competidores menores de edad: Además del registro, 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 robot luego de su inscripción.

El ingreso para espectadores al evento será libre y gratuito, quedando a criterio de la organización el ingreso de personas externas al lugar del evento.

Los espectadores del evento tendrán restringido el acceso al área técnica y de competencia, así sean allegados a algún competidor.

V. Cronograma de la Competencia

Actividad	Fecha	Hora
Cierre de Inscripciones	Viernes 1 de agosto	23:59h
Sorteo de Turnos de Participación	Domingo 3 de agosto	19:00h
Competencia oficial	6, 7 y 8 de agosto	9:00h

Hora	Jueves 06	Viernes 07	Sábado 08
9am a 11am	Homologaciones día 1 Pruebas	Homologaciones día 2 Pruebas	Homologaciones día 3 Pruebas
11am a 1pm		Velocista (Master) MicroSumo Robot Kung-Fu	Velocista (Amateur) Combate 3D y 1 libra (1ra Ronda)
1pm a 2pm	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
2pm a 5pm	Inauguración Combate 3 libras MiniSumo Autónomo (Master, Senior, Amateur)	Robot Soccer (Amateur) Seg. De Línea Enhanced Robot Walking-Race	Velocista (Senior) Combate 3D y 1 libra (2da Ronda)
5pm a 7pm	Robot Soccer (Senior) Robot MicroMouse (Amateur, Senior)	MiniSumo Bluetooth/RC (Amateur, Senior, Master) Seg. De Línea Turbo	Seg. De Línea Nat-Car Combate 3D y 1 libra (Finales) Premiación y Clausura

Observaciones:

- Los horarios son referenciales. 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.
- Se procurará en lo posible de no realizarse categorías en paralelo. En caso suceda, se comunicará con anticipación a los líderes de equipo para evitar cruces.
- Cada día de competencia presenta una etapa de homologación, sin embargo, en caso el competidor desee realizar una homologación anticipada, puede realizarla en coordinación con los jueces.
- El horario de cierre de homologación es fijo. Los competidores que no lleguen a tiempo a la etapa de homologaciones no podrán competir en las categorías del día correspondiente.

Es posible que el cronograma sufra variaciones de acuerdo a la cantidad de inscritos en cada categoría, en cuyo caso será notificado durante el sorteo de grupos y turnos de participación

VI. Características del Robot

Criterio	Categoría Master
Dimensiones máximas	30cm de ancho y 30cm de largo
Altura máxima	Sin Límites
Sensores	Libre (sólo de detección de líneas)
Motores	Sólo 2. Según lista de motores permitidos (Anexo 1)
Driver	Libre
Microcontrolador	Libre
Chasis	Libre
Montaje de componentes	Libre
Turbina	Libre
Ruedas y gomas	Libre
Encoders	Libre (máx. 1 por motor)
Buzzer	Obligatorio
Arranque del Robot	Por interruptor o pulsador, Control IR o por Bluetooth
Detención del Robot	Automático

IMPORTANTE: No se permite el uso de kits educativos comerciales como LEGO o VEX, o robots comerciales como mBot, Robi o similares, ni robots que se hayan adquirido totalmente contruidos. Si los jueces de la competencia detectan que un robot no es de la autoría de su piloto, o que este no participó en la construcción del mismo, podrá descalificarlo sin opción a reclamo o devolución de la inscripción.

Para el encendido y activación del robot:

Si el robot se activa con un control inalámbrico o vía bluetooth, el juez deberá verificar durante la competencia que dicho control no sea utilizado en el recorrido del robot.

En caso el robot utilice un pulsador o interruptor incorporado, este deberá estar en un lugar visible y de fácil acceso.

No se permitirá por ningún motivo que un robot inicie su participación con los motores encendidos o con el competidor sujetando su robot en el aire.

Uso del Buzzer: El robot deberá activar un pitido del buzzer cada que detecta uno de los marcadores laterales del circuito, ubicados a ambos lados del circuito, y únicamente deberá sonar cuando pase por dichos marcadores. Si el buzzer suena mientras el robot no pasa por ningún marcador, o pasa por una intersección, o en caso no suene en alguno de los marcadores, el juez podrá descalificar al competidor o dar por nulo su recorrido.

No se permite el uso de sustancias pegajosas para mejorar la tracción. Las llantas y otros componentes del robot en contacto con la superficie de competencia no deben poder levantar y sostener por más de dos segundos una hoja de papel estándar (80g/m²).

El robot no podrá dejar atrás o desprender ninguna parte de su estructura durante su funcionamiento, de lo contrario deberá reiniciar su participación, o será descalificado según criterio de los jueces de la competencia.

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

La pista o escenario de competencia tendrá una superficie aproximada de 12m², y su diseño sea revelado el día de la competencia durante la etapa de pruebas.

Importante: La línea que sigue el recorrido deberá ser de color negro (C: 75, M: 68, Y:65, K:90; HEX: #282829) con el fondo blanco, o de color blanco si el fondo es color negro, de 1.9cm de ancho.

La superficie de la pista podrá ser de melamine de color original (sin pintar), con el grosor necesario para evitar ondulaciones y se mantenga totalmente plana, con el trayecto trazado con cinta adhesiva aislante, o de lona vinílica (gigantografía) con el circuito impreso en ella.

Importante: Es responsabilidad del organizador garantizar que, en caso la pista sea de lona vinílica, la superficie sobre la que se colocará será totalmente lisa y plana, y en caso sea de melamine, que no presente “planchas” unidas a desnivel.

El circuito podrá tener curvas circulares, de diámetro no menor a 30cm. El recorrido también podrá presentar intersecciones en forma de cruz, las cuales siempre deberán ser formadas por dos líneas rectas perpendiculares (formando 90°).

En todo el trazado del circuito, todas las líneas del recorrido principal (sin considerar los marcadores laterales) deberán estar separadas no menos de 30 cm desde el centro de las líneas, a menos que estas se crucen en una intersección.

El circuito deberá contar con, al menos, una parte totalmente recta y sin intersecciones de no menos de 100cm, en la cual se colocarán dos marcadores laterales en el lado derecho (con referencia al sentido del recorrido), de medida 4x1.9cm, ubicados a 4cm del extremo de la línea principal. Estos marcadores representarán el inicio y meta del circuito.

El circuito presentará un marcador de medida 4x1.9cm, ubicado a 4cm del extremo de la línea principal, en el lado izquierdo de la línea (con referencia al sentido del recorrido) en cada cambio de curvatura, es decir, en cada uno de los siguientes casos:

- Si el circuito pasa de recta a curva, o viceversa
- Si la curva pasa de sentido horario a anti-horario, o viceversa.



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, sin embargo, **el acceso al área de pruebas se dará exclusivamente a los competidores que hayan finalizado la etapa de homologación correctamente.**

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 alcanzar o superar los tiempos marcados por sus rivales, mantengan el compromiso adquirido en participar en la competencia oficial, y no retirarse del torneo.

✓ Etapa 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 y verificación de componentes 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 sensores 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 la autoría de su piloto, no podrá competir y será descalificado sin opción a reclamo, prórroga o devolución de la inscripción.

✓ Etapa de Competencia

En esta etapa, cada robot competirá de forma independiente en la pista, sin ningún otro robot en el área de competencia. Esta modalidad consiste en un recorrido de una vuelta a la pista, en la cual se mide el tiempo efectuado por el robot.

Esta etapa se realizará en 3 rondas, en cada una de las cuales cada robot realizará un único intento en dar una vuelta a la pista (con una segunda oportunidad en caso el juez lo considere pertinente, o por alguna falla en la medición del tiempo). El tiempo oficial asignado a cada robot al final de esta etapa será el menor tiempo de las tres rondas.

Cada intento de un robot en una ronda tendrá un tiempo máximo de 2 minutos (120 segundos). En caso el robot no llegue a la meta, ya sea por superar el tiempo máximo o por salir de la pista, se le asignará un tiempo “nulo” en dicha ronda.

IMPORTANTE: Durante esta etapa, no se permitirá a ningún competidor realizar pruebas de ningún tipo en la pista oficial.

Durante la competencia, el competidor podrá llevar su robot al área asignada a competidores, y hacer reparaciones menores, reprogramar o cargar las baterías de su robot, procurando no modificar su composición ni afectar las condiciones de homologación.

Al momento de ser llamado a realizar su intento, el competidor deberá presentarse al área de competencia en un tiempo máximo de 1 minuto (60 segundos) con su robot completamente listo para competir, e iniciar su intento a la señal del juez.

IMPORTANTE: En caso un competidor o su robot no se encuentre listo al ser llamado a competir, no podrá pedir prórroga ni tiempo para reparaciones al momento del llamado ni durante su intento, y se le asignará “walk over” en la ronda, sin descalificarse del torneo (es decir, podrá participar de las siguientes rondas en caso no sea la última).

Al finalizar todas las rondas, los jueces definirán un orden de mérito según los tiempos oficiales de cada robot.

Cada participación (ronda) de cada participante seguirá la siguiente dinámica:

- Al iniciar, el juez llamará al área de competencia a cada competidor de acuerdo al orden establecido.
- **El competidor tendrá un minuto como máximo para llegar al área de competencia al ser llamado.** En caso el competidor no llegue en el tiempo establecido, perderá su derecho a efectuar su intento, y se le asignará “walk over” en la ronda.
- Luego de entrar al área de competencia, el juez hará una revisión rápida del robot, y el competidor deberá colocar su robot en la pista, detrás del indicador de inicio.
- El competidor deberá energizar el robot, calibrar sus sensores, colocarlo en el punto de partida, y esperar la orden de inicio de parte del juez. **El robot no debe iniciar su funcionamiento hasta no recibir la orden del juez,** ni ser colocado en la pista con los motores activos. En caso el robot cuente con turbina, esta puede ser encendida al energizarse el robot, de acuerdo a la elección del competidor.
- **IMPORTANTE:** El competidor tendrá un tiempo máximo de 1 minuto desde que ingresa al área de competencia hasta que coloca su robot listo para iniciar su recorrido, este tiempo incluye la calibración de sensores, y/o reparaciones menores necesarias. Si el competidor no está listo en este tiempo, no podrá realizar su ronda, y se le asignará “walk over” en dicha ronda.
- Luego de ser colocado el robot en la pista, el juez dará la orden de inicio, luego de la cual el competidor deberá activar el movimiento del robot, sin empujarlo,

y apartarse de la pista. El competidor no podrá tocar ni influir en el recorrido del robot hasta que el juez lo permita.

- En caso el robot salga de la pista, se quede dando vueltas en el mismo punto, o se quede detenido, puede retornar su recorrido de forma autónoma (sin intervención del piloto) en un máximo de 10 segundos, sin haberse saltado un sector importante del trazado de la pista.
- El intento del robot terminará luego que el robot cruce la línea de meta, o si ocurre alguno de los casos descritos en el punto anterior por más de 10 segundos. **El competidor podrá recoger su robot de la pista únicamente después que el juez haya dado por terminado el intento.**
- Luego de recoger su robot, el competidor deberá abandonar inmediatamente el área de competencia para poder dar pase al siguiente competidor.
- La asignación de tiempo otorgada por el juez debe registrarse inmediatamente después de finalizado cada intento, y es totalmente inapelable. **No está permitido que ningún competidor ni persona externa busque inducir la decisión del juez de manera verbal, con otro cronómetro, mostrando videos, o bajo ningún otro medio.**

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 "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 comité organizador del InkaChallenge IV Edición Coneimera, por lo cual está permitida la participación de miembros del comité organizador 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 monetario, de acuerdo a la siguiente tabla:

Categoría	Premio
Master	S/.350

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

Adicionalmente, los 8 primeros puestos de cada categoría recibirán el puntaje correspondiente para el Ranking Oficial 2025 de Let's Go Robot.

IMPORTANTE: Cada categoría o nivel deberá contar con un mínimo de 6 robots debidamente inscritos para poder ser apertura, caso contrario, se realizará a modo de exhibición, y el monto del premio será el total del monto recaudado por las inscripciones del mismo nivel y categoría.

XIV. Recomendaciones y Disposiciones Finales

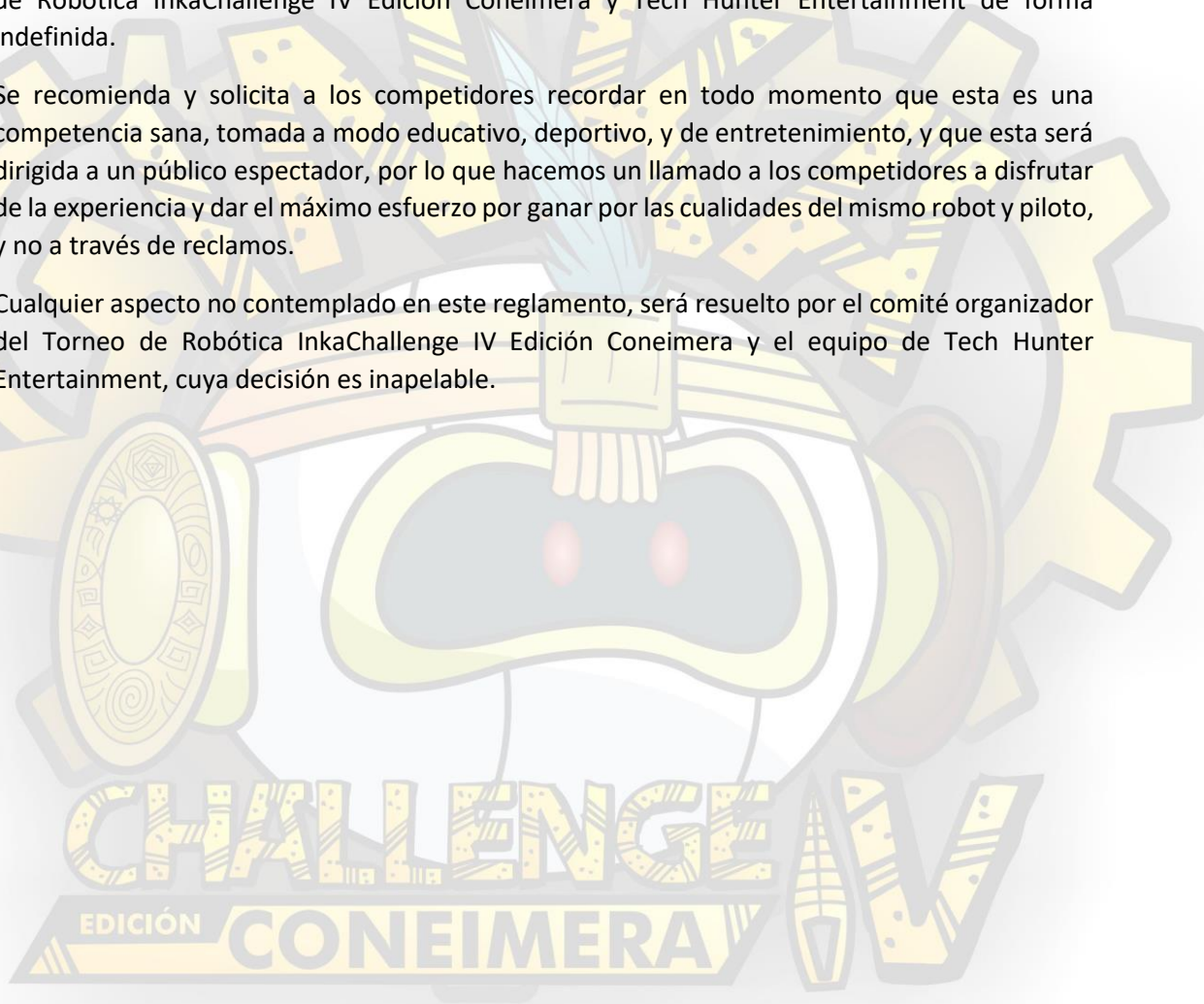
Todo participante, al inscribirse, acepta y se compromete a cumplir con cada uno de los puntos descritos en este documento, caso contrario será descalificado sin opción a la devolución del costo de inscripción.

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 del comité organizador del Torneo de Robótica InkaChallenge IV Edición Coneimera y 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 comité organizador del Torneo de Robótica InkaChallenge IV Edición Coneimera y el equipo de Tech Hunter Entertainment, cuya decisión es inapelable.



ANEXO 1: PROCESO DE HOMOLOGACIÓN

- El proceso de homologación consiste en la evaluación de cada robot y piloto antes de la competencia, a fin de asegurar el correcto cumplimiento del reglamento.
- **Para la etapa de homologación de cada categoría, será asignado un horario y una zona del área de competencia.** Bajo ninguna circunstancia se permitirá la homologación de prototipos fuera del horario o lugar establecido.
- **Cada competencia del evento tendrá su etapa de homologación el mismo día que será realizada,** concluyendo como máximo 30 minutos antes del inicio de todas las competencias a realizarse durante tal día.
- Sólo en casos muy puntuales, y a criterio del juez encargado de la homologación, se puede dar un tiempo adicional a la homologación de algún competidor, siempre y cuando lo solicite con un día de anticipación como mínimo fundamentando las razones de dicha solicitud. Esta petición únicamente se podrá solicitar por problemas en horarios de viajes desde otras ciudades o países, o motivos de fuerza mayor (como, por ejemplo, citas médicas documentadas). No se podrá realizar esta petición por cruces con horarios de clases, laboratorios o exámenes, o motivos personales que no puedan justificarse con algún documento.
- **IMPORTANTE: El proceso de homologación se debe realizar con el robot totalmente ensamblado, y contando con todos sus componentes. No se aceptará, bajo ningún motivo, la homologación de robots incompletos, o robots cuya composición difiera con la fotografía enviada durante la inscripción.**
- En cada evento, las pistas de competencia o de pruebas serán colocadas por zonas. No se garantiza que todas las pistas se encuentren disponibles durante todo el día, sin embargo, siempre serán colocadas con un tiempo prudencial para realizar pruebas. Dentro de cada zona de competencia, se colocará una mesa donde el juez encargado de la homologación evaluará los robots de las categorías asignadas a la zona.
- **IMPORTANTE: Es responsabilidad del competidor identificar la mesa de homologación correspondiente a su categoría. No todas las categorías serán homologadas en la misma mesa o en la misma área.**
- Al finalizar la etapa de homologación de un robot, se le colocará un sticker con un número asignado, y se le tomará una fotografía. **Sólo los robots que hayan sido correctamente homologados a tiempo, y cuenten con su sticker correspondiente, podrán ingresar al área de pruebas, y podrán competir de manera oficial.**
- La mesa de homologación cerrará a la hora asignada, y sólo se considerará en competencia a aquellos robots que lograron homologarse antes de dicha hora. En caso el juez lo considere adecuado, podrá homologar a los robots que hayan llegado al área correspondiente a la hora de cierre, pero no lograron homologar por la presencia de otro competidor que llegó minutos antes, sin embargo, **bajo ninguna circunstancia, se aceptará la homologación de competidores que llegaron al área de homologación pasada la hora límite.**
- En algunos eventos, en caso se dé la posibilidad, se puede establecer una etapa de “homologación anticipada”, en la cual se puede homologar el robot durante el primer día de evento, independientemente del día en que se realice dicha competencia.