



REGLAMENTO OFICIAL

ROBOT MICROMOUSE
AMATEUR + SENIOR

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 Robot MicroMouse 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 Robot MicroMouse?

Un Robot MicroMouse es un robot móvil capaz de llegar, de forma autónoma, a la meta de un laberinto formado por paredes en el menor tiempo posible, sin llegar a chocar con dichas paredes.

IMPORTANTE: El principio de funcionamiento básico del robot es a través del sensado de paredes, por lo cual se debe verificar que el robot detecta correctamente las paredes del laberinto, y que únicamente basa su movimiento en dicho sensado, sin utilizar movimientos pre-programados o control remoto, o el uso de algún otro tipo de sensor.

Esta competencia presenta dos categorías: Amateur y Senior, seleccionando a los competidores de acuerdo a las características técnicas del robot y el grado de experiencia del piloto en torneos oficiales y su grado de estudios.

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.

La categoría en la cual competirá cada piloto con su robot será definida por los jueces de la competencia basados en la fotografía del robot enviada en la inscripción, el grado académico del competidor, y en la evaluación realizada al inicio de la competencia.

Liga	Nivel académico
Amateur	Escolares: Desde 4° de secundaria (Se aceptará grados inferiores sólo si demuestran el conocimiento necesario en la homologación) Universidad/Instituto: Libre, a excepción de: <ul style="list-style-type: none">- Competidores a partir de 7mo ciclo de las carreras de Ing. Electrónica, Ing. Mecatrónica, o similares (salvo criterio del juez).- Competidores con alto desempeño en Liga Amateur en el 2024- Competidores con más de 2 años de experiencia en torneos oficiales en Liga Amateur, independientemente de sus resultados- Competidores que se encuentren compitiendo en Liga Senior o Liga Master en cualquier competencia Egresados: No permitido
Senior	Escolares: No permitido Universidad o Instituto técnico: Libre 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 de liga amateur, que por motivos de fuerza mayor deba ser reemplazado durante la competencia (únicamente bajo la aprobación del juez de la competencia), sólo podrá ser reemplazado por otro competidor del mismo equipo y de la misma liga, sin posibilidad a ser reemplazado por su coach, u otro competidor de una liga superior.
- Un competidor, perteneciente a cualquier liga, sólo podrá presentar un robot como máximo en el nivel correspondiente.

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
Amateur	S/.40
Senior	S/.50

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

<https://bit.ly/InkaChallengeIInscripciones>

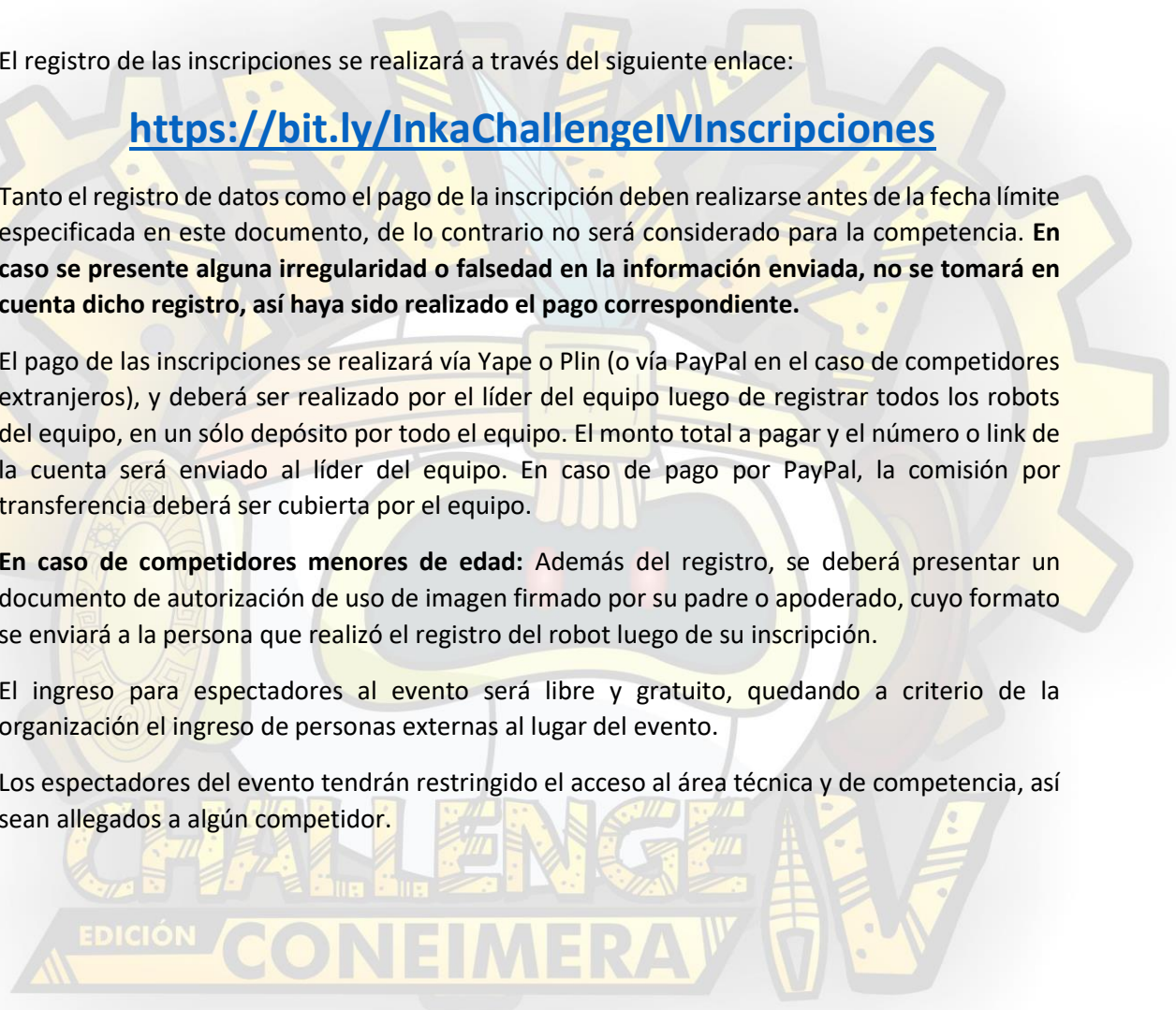
Tanto el registro de datos como el pago de la inscripción deben realizarse antes de la fecha límite especificada en este documento, de lo contrario no será considerado para la competencia. **En caso se presente alguna irregularidad o falsedad en la información enviada, no se tomará en cuenta dicho registro, 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 Amateur	Categoría Senior
Dimensiones máximas	15cm de ancho y 15cm de largo	15cm de ancho y 15cm de largo
Altura máxima	15cm	15cm
Sensores	Máximo 3, sólo ultrasónicos	Libre
Motores	Sólo 2 motorreductores (amarillo o celeste), sin modificar.	Libre
Driver	Libre (Sólo 1)	Libre
Microcontrolador	Arduino UNO Arduino Nano	Libre
Chasis	Impresión 3D MDF Material reciclado	Libre
Montaje de componentes	Protoboard Cableado Directo Shield genérico PCB de diseño propio	Libre
Encoders	No permitidos	Libre
Ruedas y gomas	Por defecto de los motorreductores, sin modificar	Libre
Arranque del robot	Interruptor o pulsador incorporado	Por interruptor o pulsador, o control inalámbrico

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.

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 competencia será realizada dentro de un laberinto hecho de madera o melamine, con el diseño del laberinto diseñado sobre una cuadrícula de 8x8 recuadros, cada uno de 18 a 20cm de lado.

Las paredes del laberinto tendrán una altura de 15cm, con un grosor aproximado de 2cm. La superficie del laberinto será de color negro o color oscuro, y las paredes de color blanco o color claro.

El trazado de la pista podrá incluir bifurcaciones y caminos sin salida. Dentro del laberinto no puede haber dos lados de recuadros consecutivos sin pared, es decir, cada “hueco” en las paredes del laberinto debe medir como máximo el tamaño de un lado de un recuadro (20cm).

El recorrido del laberinto no puede contener bucles, así estos no sean parte de la solución o camino correcto del mismo.

El laberinto debe tener un único camino correcto. La meta del laberinto estará formada por un cuadro formado por 4 recuadros sin paredes en su interior, de una única entrada, y no estará necesariamente al centro ni en uno de los extremos del laberinto.

El laberinto debe tener paredes en todo su rededor, es decir, que todo el laberinto deberá ser cerrado.

El diseño del laberinto será revelado el mismo día de la competencia durante la etapa de preparación, una vez concluida la etapa de homologación. La definición del punto de inicio dependerá del nivel de competencia.

.

VIII. Dinámica de la Competencia

IMPORTANTE: Esta disciplina cuenta con una única modalidad, dividida en tres etapas: Homologación, Preparación y Competencia, para los dos niveles de 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 Preparación

Esta etapa consiste en un periodo de preparación y programación de los competidores en la pista oficial. Es responsabilidad del organizador del torneo ofrecer un ambiente y área de pruebas similar a la que será utilizada en el resto de la competencia. Se recomienda una duración mínima de 2 horas para esta etapa.

Esta etapa será realizada luego de la etapa de homologación, y sólo podrán acceder al área de competencia los pilotos de los robots que hayan sido correctamente homologados. Si un competidor no logró homologar su robot hasta iniciada esta etapa, no podrá participar de la competencia. Es responsabilidad del organizador restringir el acceso a esta área a competidores no inscritos en esta categoría, o a personas externas.

La pista deberá estar abierta a todos los competidores de esta disciplina, pudiendo utilizarse la misma o diferente pista para amateur, senior y master. 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 del circuito.

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.

En la categoría Amateur: Se les mencionará a los competidores cual es el punto de inicio al empezar esta etapa, a fin que puedan realizar una programación secuencial del robot para llegar a la meta.

En la categoría Senior: Los competidores no sabrán el punto de inicio del laberinto (será distinto al de categoría amateur) hasta el inicio de la etapa de competencia.

Importante: Se recomienda y recuerda a los competidores que, en caso observen en la etapa de preparación 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 Competencia

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 la pista desde el punto inicial hacia la meta, en la cual se mide el tiempo y porcentaje de pista efectuado por el robot.

En la Categoría Amateur: La competencia consistirá de 3 rondas intercaladas, dentro de las cuales cada competidor realizará un único intento para llegar a la meta.

En la Categoría Amateur: El competidor podrá reprogramar su robot y realizar reparaciones menores entre rondas, mientras no se encuentre compitiendo.

En la Categoría Senior: La competencia consistirá en un único turno por cada competidor, dentro del cual cada competidor podrá realizar 3 intentos consecutivos, sin posibilidad de realizar reprogramación alguna del robot entre intentos.

En la Categoría Senior: Al inicio de la etapa de competencia, el juez definirá un espacio donde se deben colocar todos los robots participantes. Cada competidor recogerá su robot únicamente cuando le toque su turno de competencia, sin posibilidad de realizar reprogramaciones o reparaciones entre intentos.

Importante: El robot no debe chocar contra la pared durante su recorrido. Si el robot choca por tercera vez con la pared, o se queda más de tres segundos pegado a una pared, se le dará el intento por terminado.

Al terminar cada intento, en cualquiera de los niveles, el juez anotará el tiempo efectuado por el competidor, y otorgará el puntaje correspondiente al robot, el cual será igual al número de recuadros recorridos dentro del camino de solución del laberinto, sin contar los recuadros recorridos fuera de dicha solución, teniendo el mayor puntaje los robots que lograron llegar a la meta.

Cada intento de un robot en una ronda o turno 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 chocar con la pared, se le asignará “nulo” en dicha ronda.

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

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 como “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 elegirán el mejor puntaje realizado por cada robot como “intento oficial”, con su respectivo tiempo, y definirán un orden de mérito según el puntaje efectuado por cada robot, en orden descendente, complementando el orden con el tiempo registrado en dicho intento oficial en caso de empate, posicionando mejor al robot que logró dicho puntaje en el menor tiempo.

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

- El orden de participación se definirá por sorteo, de preferencia días anteriores al evento, luego de la fecha límite de inscripciones.
- Al iniciar cada ronda o turno, 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 robot debe colocarse exactamente en el centro del recuadro asignado como partida, mirando en dirección del camino correcto.
- El competidor deberá energizar el robot, calibrar sus sensores (en caso lo necesite), 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.**
- 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, ya sea de forma manual, o a través del control de encendido/apagado.**
- En caso el robot 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.
- Se considera que un robot ha completado un recuadro, cuando la totalidad del robot ingresa a dicho recuadro. De la misma forma, se considera que un robot ha llegado a la meta cuando la totalidad del robot ingresa al recuadro de meta.
- **Importante: El robot deberá detenerse obligatoriamente cuando ingresa totalmente al recuadro de meta, siendo este requisito indispensable para declarar que el robot ha resuelto el laberinto. En caso el robot no se detenga en el recuadro de meta, el juez considerará el puntaje completado hasta el último recuadro antes de dicha meta.**
- El intento del robot terminará cuando el robot se detenga de forma automática al llegar a la meta, o si el robot se choca con la pared por tercera vez o por más de 3 segundos, o se detiene en medio del recorrido por más de 10 segundos. **El competidor podrá apagar y recoger su robot de la pista únicamente después que el juez haya dado por terminado el intento.**

- **En la categoría Senior:** Al final del primer y segundo intento, el competidor deberá colocar su robot en el punto de partida inmediatamente después de terminar el intento, a fin de realizar su siguiente intento de forma inmediata.
- Luego de recoger su robot, el competidor deberá abandonar inmediatamente el área de competencia para poder dar pase al siguiente competidor.

Al finalizar la ronda, el juez deberá registrar el porcentaje y tiempo efectuado por el robot en su registro de calificación, el cual puede estar en formato digital en un dispositivo electrónico, o de forma física en papel.

- La asignación de porcentaje y tiempo otorgado 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
Amateur	S/.200
Senior	S/.300

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 nivel deberá contar con un mínimo de 5 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

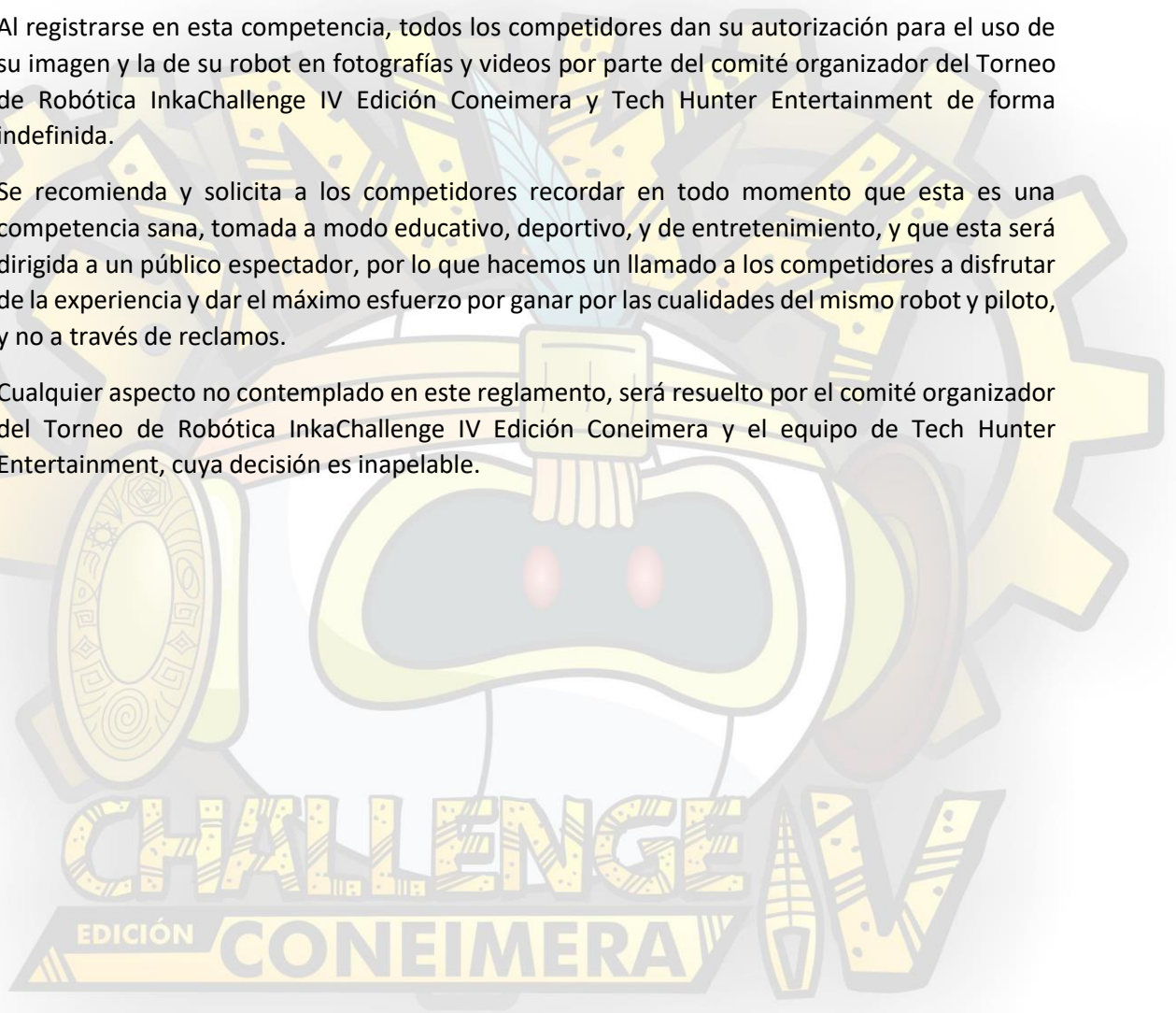
Todo participante, al inscribirse, acepta y se compromete a cumplir con cada uno de los puntos descritos en este documento, caso contrario será descalificado sin opción a la devolución del costo de inscripción.

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.

ANEXO 2: MOTORES Y RUEDAS PERMITIDAS EN LA CATEGORÍA AMATEUR

En el nivel Amateur, sólo serán permitidos los motores comerciales de color amarillo o celeste, en cualquiera de sus presentaciones y reducciones comerciales, sin modificarse.

En caso el juez detecte que un competidor ha modificado el interior de algún motor, puede descalificar a dicho competidor, o solicitarle que reemplace dichos motores por otros que no hayan sido modificados.

En el nivel Amateur, serán permitidas las ruedas comerciales (con su goma por defecto) compatibles con los motorreductores amarillos o celestes.

Se entiende por “rueda comercial” aquella que puede ser adquirida en tiendas de electrónica accesibles a cualquier competidor, y que tengan una distribución a nivel internacional. No se considera comercial a las ruedas que sean vendidas por una única tienda, que sean vendidas de forma regional, o que hayan sido fabricadas de forma personalizada.

En el siguiente cuadro se muestran algunas de las ruedas permitidas:



(Imágenes referenciales)

Observación: Cualquier otra rueda presentada en la categoría Amateur, quedará a criterio del juez su aceptación en la categoría, de lo contrario deberán ser reemplazadas de forma inmediata.

IMPORTANTE: El diámetro total de la rueda con la goma incluida será de 6.5cm, con una tolerancia de 0.5cm. En caso que la rueda o la goma generen una medida mayor, deberán ser reemplazadas de forma inmediata.