



# REGLAMENTO OFICIAL

**ROBOT WALKING-RACE**  
OTTO + HUMANOIDE

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 Walking Race 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 Robot Walking Race?

La competencia “Robot Walking Race”, consiste en una prueba de velocidad y destreza de un robot bípedo, cuyo movimiento se basa en dos extremidades inferiores o piernas, las cuales presentan un movimiento alternado sin tener más puntos de apoyo, preparado para recorrer una distancia recta en el menor tiempo posible.

**IMPORTANTE:** El principio de funcionamiento básico del robot es su movimiento a través de sus articulaciones y extremidades a modo de piernas, sin ningún punto de apoyo adicional, por lo cual se debe verificar que el robot no haga uso de otro tipo de mecanismo para su desplazamiento.

Esta competencia presenta dos categorías: Otto (convalidado en la Liga Senior) y Humanoide (convalidado en la Liga Master), seleccionando a los competidores de acuerdo al grado de estudios del piloto del robot y el tipo de robot a utilizar.

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.

División	Nivel académico
Otto	<b>Escolares:</b> A evaluación del staff de jueces. <b>Universidad o Instituto técnico:</b> Libre <b>Egresados:</b> Con un máximo de 2 años de experiencia en torneos oficiales
Humanoide	<b>Escolares:</b> A evaluación del staff de jueces. <b>Universidad o Instituto técnico:</b> Libre <b>Egresados:</b> Libre

#### OBSERVACIONES:

- La participación de escolares en esta competencia queda totalmente a evaluación de los jueces, los cuales deberán verificar el grado de conocimiento del piloto sobre la construcción del robot, y su habilidad para poder manejarlo correctamente.
- Un piloto puede presentarse en una o en ambas divisiones a la vez, sin embargo, sólo podrá presentar un robot como máximo en cada división.
- Un robot de la división Otto no podrá presentarse dentro de la división Humanoide, y viceversa.

EDICIÓN

CONEIMERA



#### 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
Otto	S/.50
Humanoide	S/.60

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

<https://bit.ly/InkaChallengeVInscripciones>

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.

EDICIÓN

CONEIMERA

## 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	Miércoles 06	Jueves 07	Viernes 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 1libra (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

Los robots deberán cumplir con las siguientes especificaciones técnicas:

Criterio	Otto	Humanoide
Largo máximo	15cm	20cm
Ancho máximo	15cm	20cm
Altura máxima	Libre	60cm (erguido)
Mecánica de movimiento	Por extremidades	Por extremidades
Número de extremidades	2 piernas	2 piernas
Motores	Servomotores (Mínimo 4)	Servomotores
Microcontrolador	Libre	Libre
Fuente de energía	Baterías	Baterías
Elementos de succión o propulsión	No permitido	No permitido
Método de encendido	Botón o interruptor	Botón o interruptor
Movimiento	Controlado por Bluetooth	Control Inalámbrico
Brazos	Opcional (Max. 5cm)	No debe exceder la longitud de una pierna extendida.

**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.

**IMPORTANTE:** Los robots de la categoría Humanoide deberán tener un chasis de material sólido y resistente. No serán permitidos los robots hechos de materiales como cartón, papel o cartulina.

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.

Para la categoría Otto:

- ✓ Se puede utilizar cualquier tipo de robot OTTO o sus variaciones, pudiendo ser OTTO básico, OTTO básico nivel 2, OTTO humanoide, OTTO Li, OTTO ojos, entre otros.
- ✓ **IMPORTANTE:** El robot deberá permanecer completo y totalmente tapado durante todo el recorrido, incluyendo la cabeza del robot. Todos los componentes deberán estar dentro del robot, pudiendo tener opcionalmente un módulo bluetooth o una batería en la parte externa (sólo uno de ellos), debiendo estar correctamente sujetado al chasis.
- ✓ El robot debe ser bípedo lo cual significa que se moviliza por el movimiento de 2 extremidades que actúan como piernas, sin ningún punto de apoyo adicional. Este movimiento debe ser alternado, es decir, primero una pierna, y luego la otra.
- ✓ El uso de ruedas, orugas o mecanismo similares no está permitido.
- ✓ El robot deberá ser controlado vía bluetooth. Además, el robot debe contar con un interruptor, para prender y apagar el prototipo.
- ✓ El robot deberá iniciar y detener su funcionamiento únicamente mediante el control inalámbrico. **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.**
- ✓ El robot deberá tener una fuente de energía propia e inalámbrica, es decir, que no podrá estar conectado mediante cable a la corriente eléctrica, computador, o cualquier fuente de alimentación o artefacto externo.

Para la categoría Humanoide:

- ✓ El robot debe poseer una estructura humanoide, y su modo de locomoción debe cambiar su centro de gravedad para mantener el equilibrio al caminar. Esto implica que el robot necesariamente debe presentar brazos, así estos no tengan uso, y estos deben tener al menos 2 grados de libertad (cada uno).
- ✓ El robot no deberá arrastrar los pies, y no deberá tener ningún mecanismo de deslizamiento o rodamiento.
- ✓ La medida de 20x20 es tomada en la superficie de los pies del robot.
- ✓ El robot debe tener una altura máxima de 60cm en estado totalmente erguido.
- ✓ El robot debe ser controlado de forma remota e inalámbrica, pudiéndose utilizar control Bluetooth, Radio Control, o Wi-Fi.
- ✓ El robot deberá iniciar y detener su funcionamiento únicamente mediante el control inalámbrico. **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**
- ✓ El robot deberá tener una fuente de energía propia e inalámbrica, es decir, que no podrá estar conectado mediante cable a la corriente eléctrica, computador, o cualquier fuente de alimentación o artefacto externo.
- ✓ El robot no debe realizar ningún movimiento mientras el piloto no accione ningún comando en su control.
- ✓ El robot no podrá portar armas u objetos filosos, ni tampoco arrojar proyectiles sólidos, o emanar fluidos o fuego. Tampoco podrá poseer mecanismos para mejorar la tracción o el equilibrio, ni dispositivos electromagnéticos, o mecanismos que obstruyan el control o la visión del rival.
- ✓ Los robots comerciales son permitidos en esta categoría.
- ✓ El presente reglamento está basado en la categoría Lightweight del torneo RoboGames.

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

El escenario de esta competencia estará compuesto por un piso plano de melamine de color blanco.

El área de competencia estará dividida en carriles paralelos, cada uno de un ancho entre 50cm y 60cm, y un largo mínimo de 150cm. Los carriles serán delimitados por paredes de 5cm de altura como mínimo en ambos laterales.

En cada extremo del escenario, se definirá una línea de inicio y meta. El espacio a recorrer por los robots deberá ser de 150cm medidos desde la parte externa de las líneas de inicio y meta.

**Importante:** Dentro del carril se colocarán paredes a modo de obstáculos, en forma perpendicular a las paredes que definen cada carril. Estos obstáculos no podrán abarcar más de la mitad del ancho del carril. La configuración en la cual estarán colocados los obstáculos será la misma para ambos carriles, y se revelará al momento del inicio de la competencia.

## VIII. Dinámica de la Competencia

**IMPORTANTE:** Si una categoría presenta menos de 8 robots, la competencia no presentará etapa preliminar.

Esta disciplina consiste en una serie de carreras entre dos robots, compitiendo ambos a la vez en el escenario, ocupando carriles diferentes. Las carreras se realizarán a un único asalto, pudiendo aumentarse a 3 en casos especiales.

### ✓ Etapa de Pruebas

Esta etapa consiste en un periodo de preparación de los competidores en el escenario oficial, o un escenario 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.

El escenario de pruebas deberá estar abierto a todos los pilotos de esta competencia. Durante esta etapa, todos los competidores deberán respetar las pruebas de los demás participantes en el uso del escenario, procurando mantener sólo un robot a la vez en cada carril.

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. 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 Preliminar:

La modalidad de esta etapa (grupos o llaves) de cada categoría será definida al cierre de inscripciones para la competencia, y será anunciada junto al sorteo de turnos de participación.

En esta etapa se realizarán carreras de dos o más robots, según la modalidad elegida, de manera que se definan un máximo de 8 clasificados a la etapa final.

### ✓ Etapa Final:

Esta etapa será realizada en formato de llaves (cuartos de final, semifinales y final), con enfrentamientos de dos robots en cada uno.

La forma de ubicación de los clasificados en esta etapa será definida e informada a los competidores al momento de realizar el sorteo de turnos de participación.

**IMPORTANTE:** En caso dos o más competidores se nieguen a competir por ser de la misma institución, equipo o escudería, o se detecte que un acuerdo entre dos equipos para definir al ganador, el juez podrá descalificar a ambos equipos de toda la competencia por conducta anti-deportiva, así se trate de la final del torneo.

✓ **Dinámica de los enfrentamientos (Carreras):**

Cada carrera tendrá una duración máxima de 2 minutos (120 segundos). En una carrera, todos los robots participantes de la misma deberán iniciar su movimiento desde la misma línea de inicio, siendo el ganador el robot que alcance más rápido la línea de meta.

**IMPORTANTE:** Cada robot deberá iniciar totalmente detrás de la línea de inicio, con ambas piernas apoyadas en el piso, y la pierna izquierda hacia adelante. El punto de referencia para definir la partida y llegada del robot, es la pierna izquierda. Se considera que un robot llegó a la meta cuando su pierna izquierda toca el extremo exterior de la línea de meta, sin necesidad de que la totalidad del robot cruce esta línea.

Durante la carrera, si un robot se cae, se detiene, o deja de dirigirse hacia la meta, el piloto podrá retirar su robot del escenario y regresarlo al punto de inicio al instante, sin necesidad de apagar el robot ni detener la competencia, y sin opción a realizar modificaciones o reparaciones al robot. En caso un competidor afecta el recorrido de un rival durante este procedimiento, o no devuelve al robot al escenario de forma instantánea, será descalificado de la competencia.

Durante la carrera, todos los robots participantes deben mantenerse dentro del carril asignado por el juez. Si un robot invade el carril contrario, ya sea por acción del robot o del piloto, será descalificado de la competencia.

Los competidores podrán tener su robot en el área de espera asignada y realizar modificaciones menores, reprogramación, y carga o cambio de baterías mientras no se encuentren compitiendo, procurando no afectar los criterios de homologación del robot. En caso se necesite cambiar algún componente del robot, el competidor deberá consultarlo con el juez. Cuando un robot es llamado a competir, no se podrá solicitar tiempo de reparaciones bajo ningún motivo hasta que su carrera haya terminado.

Para cada carrera, se seguirá el siguiente procedimiento:

- EDICIÓN**
- ✓ El juez hará el llamado a los robots competidores, según el orden establecido antes de la competencia.
  - ✓ Los competidores tendrán un tiempo máximo de 1 minuto para presentarse con su robot al área de competencia. Si un competidor no llega en el tiempo establecido, será descalificado de la carrera. Si ninguno de los participantes de la carrera llega en el tiempo establecido, será declarada como “carrera sin ganador”, y se procederá a la siguiente.
  - ✓ El juez asignará un carril a cada competidor, el cual mantendrá durante toda la carrera. Cada competidor deberá colocar su robot detrás de la línea de partida, con ambas piernas sobre el piso, y con la pierna izquierda hacia adelante, para esperar la orden de inicio del juez. El robot deberá estar inmóvil hasta recibir la orden de inicio. No está permitido que el competidor inicie la competencia con el robot sostenido en sus manos, ni con movimiento de sus extremidades.



- ✓ Al recibir la orden del juez, los competidores podrán activar el movimiento de sus robots, a través del control inalámbrico, sin empujarlo, y alejarse de la pista. **Si el juez detecta que un competidor ha empujado o manipulado físicamente a su robot, podrá solicitarle que lo regrese a la partida sin detener la carrera, o descalificarlo según su criterio.**
- ✓ Si un competidor decide retirar su robot del escenario para regresarlo al punto de partida, el robot deberá estar encendido y funcionando en todo momento. En este caso, el competidor deberá colocar su robot totalmente detrás de la línea de partida y soltarlo, sin empujarlo, de lo contrario puede ser amonestado.
- ✓ El juez deberá monitorear constantemente el tiempo de su cronómetro, y registrar el tiempo de llegada a la meta de cada robot.

## 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
Otto	S/.300
Humanoide	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 aperturada, 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**

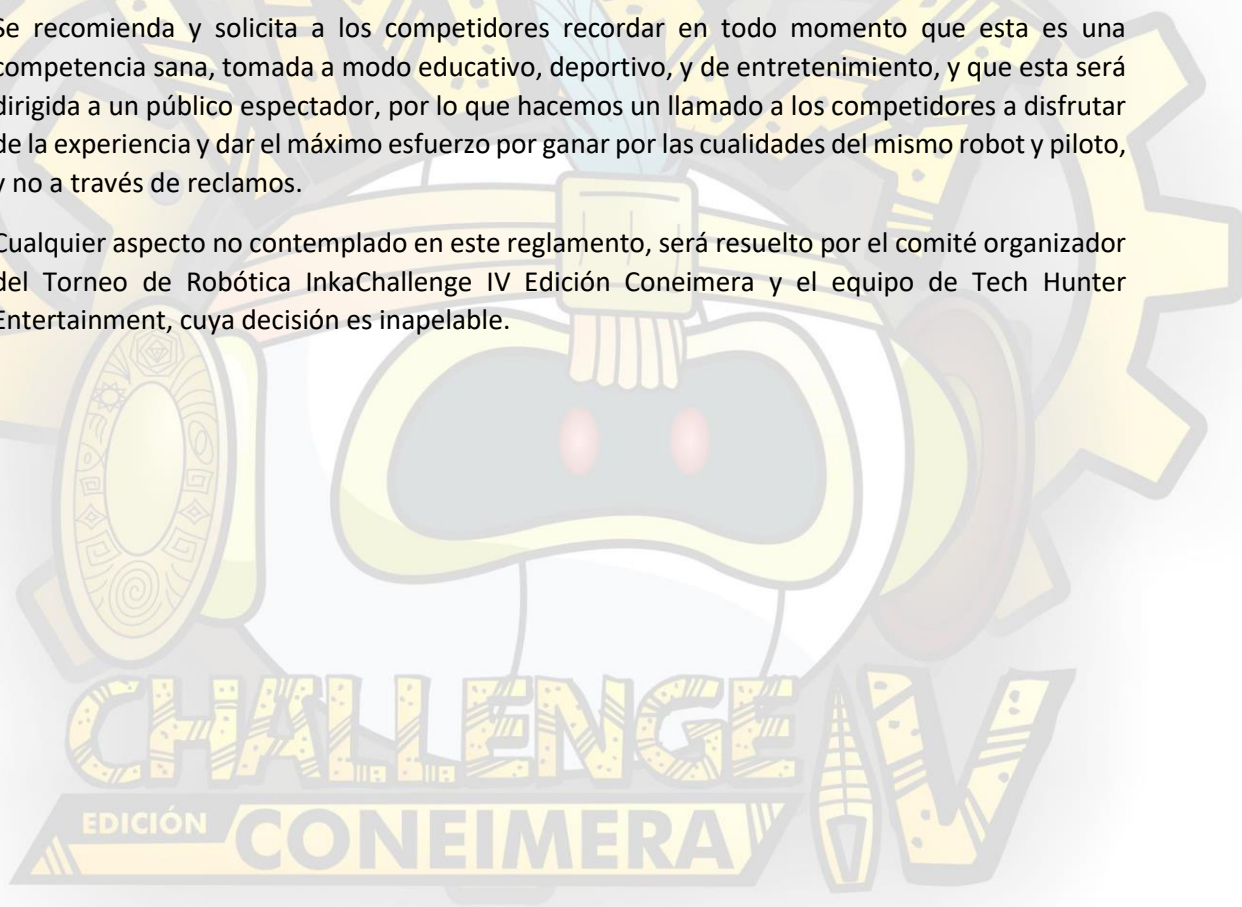
Todo participante, al inscribirse, acepta y se compromete a cumplir con cada uno de los puntos descritos en este documento, caso contrario será descalificado sin opción a la devolución del costo de inscripción.

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.