Competencia Battlebot

Formato de Competición

* El torneo Battlebot se estructura como un torneo por eliminatoria.
* Dos Robots compiten en una “Jaula”. Es una pelea entre robots en donde se intentan quitar banderas. El que se quede sin banderas pierde
* Se define una llave previa donde los equipos serán asignados al azar.
* Los encuentros de dos robots los denominamos "Figth”
* Cada Figth consiste de 3 Rounds (Rondas) de un minuto, con una pausa de medio minuto entre juegos, para ajustes o cambios de estrategia
* La “Jaula” es un ring cuadrado de 2m x 2m , de fondo negro con Cedazo en la orilla. Esto es para que el robot no pueda salir antes de que termine el round

Principios del juego

* La mesa de arbitraje revisará el robot para determinar que sigue las especificaciones requeridas
* Son tres "rounds" por figth , se gana de dos formas. Forma 1: Se quitan todas las banderas Forma 2: El que obtenga más puntos
* Cada batalla tiene una duración máxima de 1:00 minuto
* En caso de empate (no se hayan perdido banderas o quedaron igual), la mesa de arbitraje considerará ganador el robot con mayor número de ataques
* Las 2 acciones de batalla son atacar y defender
* La competencia es por eliminación, y van clasificando en pares hasta la final.
* Se documentará la estrategia de los 2 mejores, así asegurando un nivel más alto cada año

Reglas del Juego

1. Un fiscal revisará cada robot para asegurarse de que cumple con las especificaciones requeridas. En caso de duda, será verificado por jueces.
2. Cada "Figth" consta de tres "rounds". El que quite una banderas obtendra puntos dependiendo del color de la misma. Bandera verde: 10 puntos Bandera amarilla: 5 puntos Bandera anaranjada: 3 puntos
3. Al iniciar la figth, los equipos deben esperar a que suene el silbato para comenzar el round
4. Un robot pierde si este pierde las 5 banderas, también si este mismo obtuvo un puntaje más bajo que el de su contrincante
5. Cada figth tiene una duración máxima de 1 minuto
6. La competencia inicia por grupos, y las siguientes rondas son por eliminación y los equipos avanzan en pares hasta la final.
7. Cada competidor puede elegir como como iniciar la figth, son tres posiciones posibles y cada una se hará en elección de los competidores. Posición 1: Cada uno en una esquina, Posición 2: Espalda con espalda

Posición 3: Uno en un lado y otro en otro lado del cuadrilátero

1. Entre cada combate se tiene 30 segundos para revisar el robot y hacer posibles cambios
2. En caso de que los robots pierdan la última bandera al mismo tiempo, se hará un round de 30 segundos con la bandera establecida por los jueces
3. Si en una partida no se presenta uno de los equipos, ganará el que se presentó (el equipó que se presentó avanzara a la siguiente fase)
4. Si un equipo llega tarde a la primera figth, puede seguir jugando los siguientes round, perdiendo el primer round y rebajándoseles una de las banderas amarillas
5. Los equipos tendrán varios lugares donde colocar las banderas establecidos en la base