

# 7° ROBO-ONE LATINOAMÉRICA

Copyright © 2014 Biped Robot Association. Todos los derechos reservados.



Reglas de competición

Redactado: Biped Robot Association

Traducido y adaptado al idioma español por Robo-One Latinoamérica

Traducidas de Japonés a Inglés y posteriormente de Inglés a Castellano

Actualización 14 de Noviembre 2024 para Latinoamérica.



**INTRODUCCION AL TORNEO 2025 DE ROBO-ONE LATINOAMÉRICA**

## **a. PUBLICACIÓN DE LAS REGLAS DE COMPETENCIA**

Las reglas de la competencia generalmente se publican en el sitio web oficial de ROBO-ONE Latinoamérica. ( [www.robo-one.la](http://www.robo-one.la) )

### **Publicación de las bases del concurso**

Las reglas del concurso generalmente se publican en el sitio web oficial de ROBO-ONE ([http:// www.robo-one.com](http://www.robo-one.com)).

## **b. SOLICITUDES DE PARTICIPACIÓN**

Cualquier persona puede participar en ROBO-ONE, independientemente de su nacionalidad. Sin embargo, existen algunas excepciones:

Si eres de Corea del Sur, debes presentar la solicitud a través del sitio web de Korea Robot Education Content. Asociación ([www.reca.or.kr](http://www.reca.or.kr)).

Si eres de Taiwán, debes presentar tu solicitud a través de la Oficina de Promoción de la Industria Robótica de la Asociación de Computadoras de Taipei ([www.robo-one.tw](http://www.robo-one.tw)).

Si eres de Latinoamérica debes postularte a través del sitio web de ROBO-ONE Latinoamérica (<https://www.robo-one.la>) y obtener su consentimiento.

Si eres de otro país, puedes inscribirte directamente a través del sitio web oficial de ROBO-ONE (<https://www.robo-one.com>). Deberás registrarte tanto para jugar como para participar.

Lea atentamente las reglas del concurso y asegúrese de que su robot cumpla las normas.

- La participación en ROBO-ONE está abierta a todos los competidores de Latinoamérica.
- Las solicitudes de participación solo se aceptan en el sitio web oficial de ROBO-ONE Latinoamérica (<http://www.robo-one.la>) y en link enviado por la organización.
- Debe registrarse como competidor y registrarse para participar. Complete el registro siguiendo las instrucciones que salen en el formulario.
- Las solicitudes no se examinan, por lo que, al construir su robot, asegúrese de leer las reglas de la competencia cuidadosamente para evitar infracciones.
- Los nombres de equipos y robots deben tener 14 letras o menos.
- Además, asegúrese de registrar la foto del robot antes del día de la competencia.
- Cada equipo puede registrar un operador o piloto por cada robot, y solo esa persona podrá manipular el robot en pruebas o match.

**Explicación:** Los nombres de equipo y de robots pueden estar en Castellano, Inglés o Japonés pero, en cualquier caso, en competencias internacionales fuera de Latinoamérica, sólo se usará el nombre en Inglés. Éste debe ser fácil de entender y pronunciar. Poner especial atención a este punto puesto que, en caso de confusión, simplemente se usará la pronunciación sugerida por el traductor de Google.

### c. EXAMEN DE ESTÁNDARES

En el examen de estándares, los robots se evalúan para determinar si se han creado de acuerdo con las reglas de la competencia. Los límites de peso para esta competencia son 4 kg o menos para los robots certificados por ROBO-ONE que pueden participar en todas las clases si cumplen con los estándares de robots certificados.

Si su robot falla en el examen de estándares, no podrá participar en la competencia, así que asegúrese de revisar cuidadosamente las reglas y normas con anticipación.

**Explicación:** Si participa en modalidad ROBO ONE Light AUTO, se asume que el peso superará los 1,2 kg al agregar nuevos sensores y tableros para robots oficiales de 1,2Kg o menos y robots que hayan participado en pasadas ROBO ONE Light, etc. con 1,2 kg o menos. Teniendo en cuenta esto, si el peso del robot que participa en auto es de 1,5 kg (1,2 kg + 300 g) o menos, el peso estándar del robot es de 1,2 kg o menos. Es decir, si suma sensores, no se cuenta como peso del robot y no afecta el peso máximo de ROBO ONE Light,

### d. PRELIMINARES

ROBO-ONE llevará a cabo una división **Performance** recientemente establecida y no realizará preliminares.

### e. DIVISION PERFORMANCE

En la División **Performance**, nuestro objetivo es crear actuaciones de robots geniales, hermosas y divertidas que emocionen a la audiencia y produzcan interés en volver a verlas. Las actuaciones serán puntuadas por dos o más jueces, y los premios se otorgarán en orden de mayor puntuación.

Los 36 mejores robots de la división de Performance competirán en la división de lucha. Además de esto, el robot que haya ganado para la División de Lucha del año anterior, también puede participar en la División de Lucha.

Si no participa en la división de Performance, será incluido en el ranking con el puntaje más bajo de esta división.

Esta vez, no estableceremos un tema para la Performance, así que configúralo libremente y actúe.

[Acerca de abstenerse de participar en la División de Lucha] Incluso si ganas el premio mayor en la categoría de Performance y obtienes el derecho a participar en la categoría de lucha, no te obliga a participar en la categoría de lucha. Si participa únicamente en la división Performance también es bienvenido.

**Si hay una retracción de algún robot, el siguiente participante clasificado puede participar en la División de Lucha.**

#### **f. QUÉ ES LA CLASIFICACIÓN**

Después del torneo ROBO-ONE organizado por Biped Robot Association, se clasificarán los robots en el ranking.

En las clasificaciones de ROBO-ONE, categoría de Performance, final, categoría de lucha, los puntos serán añadidos con una duración de hasta 3 años.

La División de Lucha se llevará a cabo con los mejores robots ganadores en la División de Performance, los 3 mejores robots en el ranking y los robots que hayan calificado para ingresar.

Sin embargo, solo un robot por operador puede participar en la División de Lucha.

El juego será un sistema de 1 ronda de 3 minutos, y dependiendo de la situación, puede haber 2 minutos de tiempo extra, o una re-prórroga, así que por favor preparen sus baterías.

Sin embargo, debido a razones operativas como el número de participantes, el tiempo de juego puede establecerse en 1 ronda de 2 minutos. En este caso, la prórroga será de 1 minuto sin tiempo de mantenimiento. Además, el tiempo extra puede no ser implementado.

#### **g. BENEFICIOS**

Se aplican beneficios a los robots clasificados hasta el 3er lugar en cada clase y que participen en la próxima competencia.

La cuota de participación para el torneo correspondiente será gratuita.

Pueden participar en el torneo final o división de pelea sin importar los resultados de las divisiones de calificación y rendimiento.

#### **h. ACERCA DE LAS FINALES, DERECHO DE PARTICIPACIÓN DE LA DIVISIÓN DE LUCHA**

Los mejores robots pueden participar en ROBO-ONE oficial, que se realizará después del torneo LATINOAMERICANO, estos tienen derecho a participar en el torneo final o en la división de lucha, independientemente del resultado de la clasificación o la actuación. Se otorgan derechos a robots y pilotos. No se permiten cambios de robot y piloto. Sin embargo, se permite la remodelación del robot.

Serás premiado si obtienes excelentes resultados en un torneo certificado. Durante un torneo certificado, puedes obtener premios de clasificación al torneo ROBO-ONE oficial si los jueces y árbitros así lo certifican.

#### **i. REGLAS DEL TORNEO CERTIFICADO**

Un torneo certificado, es un torneo que permite a un equipo que ha logrado excelentes resultados en dicho torneo tenga derecho a competir en las finales o en la división de lucha de ROBO-ONE Latinoamérica. (Finales, división de lucha derecho de participación). Se aplica este sistema para los concursos de robots bípedos en varios lugares.

Es necesario contar con un árbitro certificado en el torneo certificado. También es un requisito utilizar las últimas reglas de competencia.

Organizar un torneo por cuenta propia: Hasta ahora, ha estado en manos de empresas asociadas, pero ahora es posible tener una acreditación para un torneo por compañías generales, universidades y/o grupos, las cuales para ejecutar cumplirán las reglas del torneo. Solicite a Robo-One Latinoamérica en su sitio web y será evaluado. La organización proporcionará árbitros certificados a un costo adecuado.

#### **j. SISTEMA OFICIAL DE ÁRBITROS**

Se considera como el sistema oficial de árbitros de 3 Clases de grado: Especial A, grado A y grado B.

Clase especial A: puede referirse a todas las competencias, incluidos los partidos internacionales. el árbitro puede responder a los jugadores en inglés en el juego.

Clase A: Puede referirse a torneos oficiales en cada país.

Clase B: Puede referirse a torneos certificados y ROBO-ONE Light.

Aquellos que hayan pasado un año o más en cada clase, que hayan experimentado 2 o más torneos certificados, o que tengan 20 o más partidos en el C-Ring pueden obtener una calificación A o superior.

## **REGLAS DE LA COMPETENCIA ROBO-ONE LATINOAMÉRICA 2024**

### **1. Preámbulo:**

El propósito de ROBO-ONE es difundir la "diversión y aprendizaje junto a los robots" a tantas personas como sea posible.

Enfóquese en realizar una competencia de robots donde los espectadores puedan disfrutar de los robots, junto a las pruebas técnicas y motivar a los participantes. Por lo tanto, enfatizamos el esplendor técnico y el entretenimiento en lugar de ganar o perder un partido.

Además, la información técnica se divulgará en la mayor medida posible para promover la difusión y el desarrollo sólido de la tecnología robótica.

### **2. Normas de participación en competencia:**

- Los nombres de equipo y de robots deben estar compuestos por 14 caracteres o menos.
- Los nombres de equipo y de robots pueden estar en Castellano, Inglés o Japonés pero, en cualquier caso, en competencias internacionales sólo se usará el nombre en Inglés. Éste debe ser fácil de entender y pronunciar. Poner especial atención a este punto puesto que, en caso de confusión, simplemente se usará la pronunciación sugerida por el traductor de Google.
- No puede utilizar nombres para su robot como marcas registradas o ya existentes, que no sean originales, si esto ocurre, podrá ser descalificado.
- Cada equipo debe asegurarse de traer una foto impresa del robot en el día

de competencia.

- Cada equipo puede registrar un operador o piloto por cada robot, y solo esa persona podrá manipular el robot en pruebas o match.

### **3. Sobre el espíritu de ROBO-ONE**

ROBO-ONE respeta las siguientes aspiraciones para que muchos participantes puedan aprender y divertirse juntos acorde a lo siguiente:

- Diviértete construyendo robots.
- Aprender nuevas tecnologías e incorporarlas activamente.
- Crear un robot que impresionante.
- Lucha justa y divertida.
- Construya robots que sean seguros y que no lastimen a las personas.
- Respeta los robots de los demás y puedes utilizarlos como referencia.

### **4. Examen estándar:**

El examen estándar evalúa si el robot está hecho de acuerdo con las reglas de la competencia. El peso máximo de los robots de este torneo es de:

- 5 kg o menos para ROBO-ONE AUTO
- 4 kg o menos para ROBO-ONE
- 1,2 kg o menos para ROBO-ONE Light o el peso del robot certificado.

Los robots certificados pueden participar en todas las clases si cumplen con los estándares de los robots certificados.

Si está descalificado del examen estándar, no podrá participar en el partido, así que verifique con anticipación el cumplimiento del examen estándar.

### **5. Normas para los robots certificados**

Los robots certificados están disponibles para el comercio por la "Biped Robot Association":

- Cumplen con las reglas de cada robot certificado que aparece en el listado oficial del website de Robo-One.la.
- No usar partes opcionales además de las que opciones certificadas que aparecen en el listado oficial del website de Robo-One.la

- Cuando se agreguen partes a los brazos, el peso no debe aumentar más del 20% y el largo de los brazos no debe aumentar más de 10 mm. cada uno. De todas formas el peso no puede exceder 1 kilogramo si es que lo ha modificado en hardware o software.
- No hay problema en modificar creativamente su robot certificado, incluyendo stickers o vestuario.
- Las modificaciones que se permiten al robot certificado pueden incluir el añadir partes a la cabeza que no mejoren su rendimiento, decorar con papel, plástico, esponja y cambiar el software. Añadir luces decorativas y sensores. También se permite cambiar el control del microcontrolador.
- Si tu robot no cumple con las normas, no tendrás permiso para participar en la competencia, debes estar completamente seguro revisando las reglas y las normas.
- El robot debe ser certificado y oficialmente inscrito en territorio latinoamericano.

## 6. Sobre la Competencia

La competencia consiste en partidos en un ring preestablecido, en las cuales participan robots bípedos creados por los participantes o con robots certificados. **Los ganadores y perdedores son determinados por la decisión de los árbitros y jueces.** La competencia consiste en una etapa previa de certificación de los robots, una ronda preliminar o de performance que la precede y un torneo de lucha de artes marciales por rondas, que determina si un robot está o no calificado para seguir compitiendo en el torneo, hasta obtener un ganador y un ranking.

## 7. Preliminares

ROBO-ONE llevará a cabo una división **Performance** recientemente establecida y no realizará preliminares.

## 8. Calificación de ROBO-ONE

En la División **Performance**, nuestro objetivo es crear actuaciones de robots geniales, hermosas y divertidas que emocionen a la audiencia y produzcan interés en volver a verlas. Las actuaciones serán puntuadas por dos o más jueces, y los premios se otorgarán en orden de mayor puntuación.

## 9. Calificación de ROBO-ONE Light

En la División **Performance**, nuestro objetivo es crear actuaciones de robots geniales, hermosas y divertidas que emocionen a la audiencia y produzcan interés en volver a verlas. Las actuaciones serán puntuadas por dos o más jueces, y los premios se otorgarán en orden de mayor puntuación.

## 10. Qué es el derecho a participar en la final?

Se aplica para el torneo latinoamericano de cada año. Es el derecho a participar en el torneo final del torneo latinoamericano, al ganador del torneo local de cada país en cada categoría. Es independiente del resultado de la clasificación preliminar en ROBO-ONE. la del año en curso, realizado después del torneo de certificación. Se otorgan derechos a robots y operadores. No se permiten cambios de robot o el operador. Sin embargo, se permite la modificación del robot.

## 11. Beneficio

A los robots que hayan obtenido hasta el 3er lugar en cada clasificación de clase (por temporada de competencia) se aplicarán los siguientes beneficios cuando participe en el próximo torneo.

1. La cuota de participación a la convención ( conferencias y charlas) correspondientes al año del beneficio es gratuita.
2. Puede participar en las finales independientemente del resultado de la clasificación preliminar.
3. La tarifa de entrada al próximo torneo o temporada será gratuita si eres premiado con el primer lugar.

Serás premiado si obtienes excelentes resultados en un torneo certificado.

El robot ganador del torneo latinoamericano de cada categoría, tiene derecho a participar en el torneo internacional en Japón u otro país, del año siguiente en el formato virtual o presencial. **Puede haber un premio especial determinado por Team 628 Robotics Lab Scl.** Si por fuerza mayor, el piloto del robot ganador no es parte del equipo al momento de asistir al torneo del año siguiente, el equipo puede determinar quién es el controlador o piloto de su robot, siempre y cuando el siguiente piloto haya participado como piloto en un torneo certificado.

## **12. Sobre el Ranking**

Se aplica a los robots latinos que compiten en Japón. Los robots serán clasificados después del torneo ROBO-ONE realizado por la BIPED ROBOT ASSOCIATION. Se agregará puntos de preliminares, finales y de ROBO-ONE con duración de 3 años.

## **13. Reglas en Torneos Certificados**

Un torneo certificado es un torneo que permite a los equipos que han logrado excelentes resultados en el torneo tengan derecho a competir en las finales de ROBO-ONE (sistema de derecho de participación en las finales).

Los concursos de robots bípedos de todo el mundo aplican este sistema.

El torneo acreditado debe ser realizado por un juez y árbitro oficial. También es una condición para la certificación utilizar las últimas reglas de competencia.

## **14. Sistema oficial de árbitros (referees)**

El sistema oficial de árbitros considera de 3 rangos: grado especial A, grado A y grado B.

Al principio, examinamos al árbitro en torneos certificados, etc. y son asumidos en el sistema de registro.

- Clase especial A: puede referirse a todas las competiciones, incluidos los partidos internacionales. El árbitro requiere poder responder a los jugadores en inglés en el juego.
- Clase A: puedes referirte a torneos oficiales en cada país.
- Clase B: puedes referirte a torneos certificados y ROBO-ONE Light.

Aquellos que hayan pasado un año o más en cada clase, que hayan experimentado 2 o más torneos certificados, o que tienen 20 o más partidos en el C-Ring pueden tomar una calificación A o superior.

## **15. Torneo Final**

El torneo final de Robo-One y Robo-One Light se hará con todos los robots que hubiesen superado la etapa preliminar de forma completa.



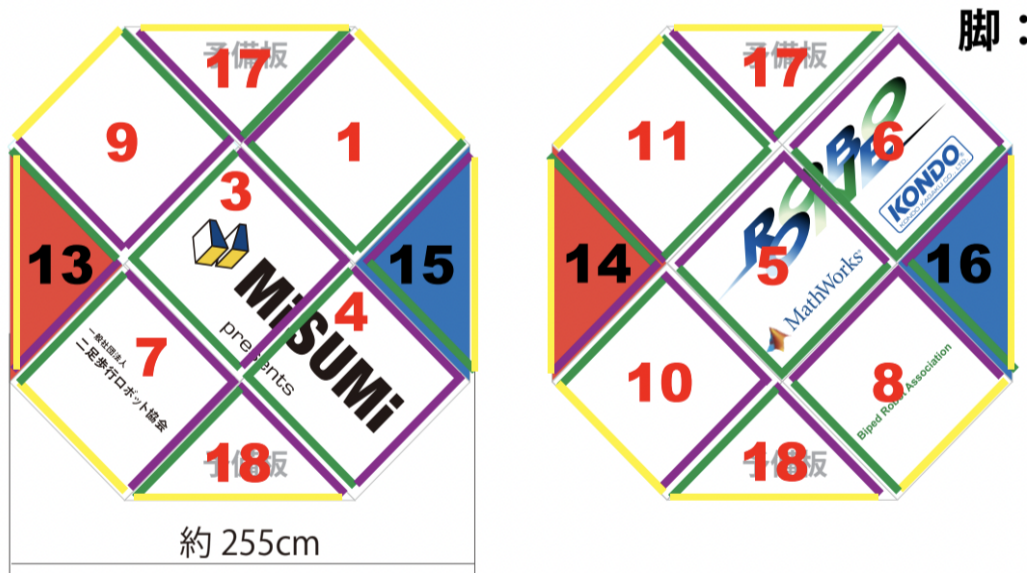


Diagrama 2

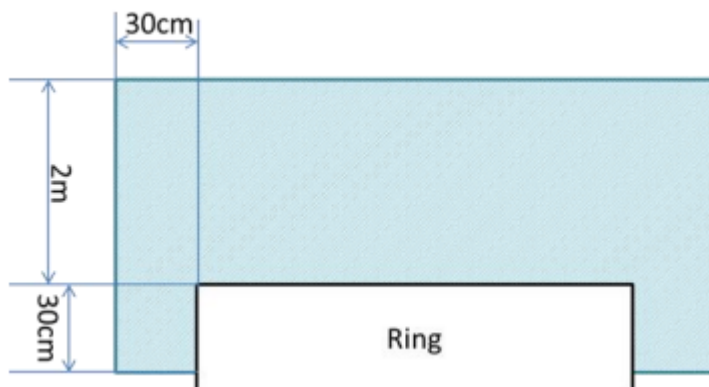


Diagrama 3

Siga las instrucciones del encargado de seguridad para garantizar la seguridad de los participantes y espectadores.

## 17. Disturbio Exterior

No hay regulaciones específicas en el equipo fotográfico usado por los espectadores, prensa u oficiales de la competencia. Por esta razón, si un robot participante es impactado por una luz de interior, luz solar, luces infrarrojas, flashes, etc, el participante es el responsable de tomar las medidas necesarias para que ninguna de estas situaciones afecte el desempeño de su robot.

## 18. Reglas del Robot

Método de movimiento

Los robots deben ser bípedos capaces de caminar con pasos levantando la suela del pie 10 mm o más.

#### Explicación

Si un Juez considera que su robot no da los pasos dentro de la medida que se pide, la competencia será interrumpida y se revisará la medida solicitando desplazar el robot hacia la derecha, izquierda, adelante y atrás, con pasos de 10 mm o más. Se recomienda a los participantes cerciorarse de esto antes de asistir al torneo.

El no poder cumplir este requerimiento puede entregar una TARJETA ROJA (1 Down) dando paso a una pausa de máximo 2 minutos, concebida por y a criterio del árbitro, para reparar el desperfecto. Si este desperfecto no se resuelve en el tiempo concebido el robot será descalificado. Mismo criterio se aplicará en otros casos donde se incumplan los estándares mínimos de la competencia, siendo ésta una facultad discrecional que recae únicamente en el Juez.

Se recomienda a los participantes tomar las precauciones necesarias para que sus robots cumplan con los estándares mínimos del torneo en todo momento, o su participación podrá verse interrumpida o impedida por descalificación.

Al caminar, las manos del robot deben encontrarse a una distancia de por lo menos 50 mm del suelo del ring.

### 19. Dirección de movimiento

La dirección delantera y trasera del robot está definida por la posición perpendicular a los ejes transversales y verticales de las piernas del robot (como se muestra en figura D-1). Además, el lado frontal, trasero, lateral izquierdo y lateral derecho estarán definidos por la orientación de la suela del robot al momento de que el robot se encuentre parado verticalmente. (como se muestra en la figura D-2).

Cuando el robot camina en dirección delantera/trasera se le llamará *movimiento hacia adelante* y *movimiento hacia atrás* respectivamente. Para la dirección izquierda/derecha se le llamará *movimiento hacia la izquierda* y *movimiento hacia la derecha* respectivamente. Además, las reglas para lado frontal, trasero, lateral izquierdo y lateral derecho también aplican para cada ítem de esta regla de competencia.

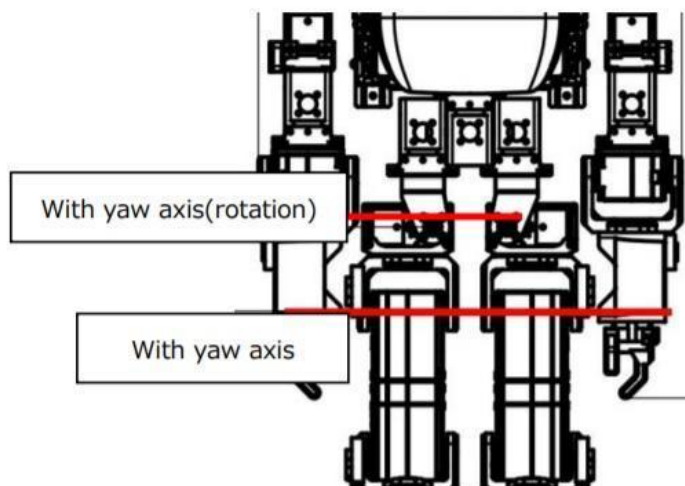


Figure D-1

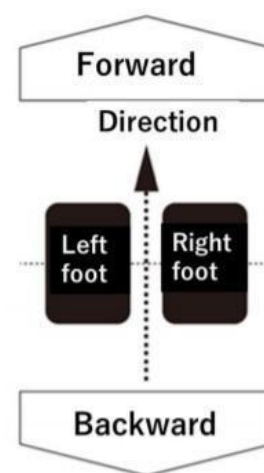


Figure D-2

#### Comentario 4.2-1

Dado que esta provisión es una regla para determinar el lado frontal, trasero, lateral izquierdo y lateral derecho, no está prohibido que el robot camine con pies no paralelos. Está definido para artículos que tienen provisiones delantera y trasera, como la dirección de movimiento y dirección de ataque.

## 20. Reglas del Robot

La forma del robot es libre siempre y cuando se sigan las reglas entregadas. En cualquier caso, siempre debe ser posible distinguir PIES, DOS PIERNAS, DOS BRAZOS, TORSO y CABEZA. El tamaño de la cabeza debe ser de al menos 2 centímetros arriba y abajo, izquierda y derecha, adelante y atrás. Cada brazo debe tener al menos UN eje funcional.

La cabeza debe ser una parte separada del torso. No se permiten ojos ni boca en el torso.

Además, es posible instalar una cola para ataques.

## 21. Reglas sobre pies y piernas

El tamaño de las plantas de los pies está estipulado según la categoría en que se encuentra su peso, que en este caso corresponde a Robo-One Light: 1,2 kg o menos o el peso del robot certificado. El largo de la planta del pie desde adelante hacia atrás debe ser 55% o menos del largo de la pierna. De todas formas, no pueden ser más

largas que 10 cm. El ancho de la planta desde derecha a izquierda debe ser 35% o menos que el largo de las piernas. El largo de la pierna es medido desde el eje de movimiento hacia adelante y atrás desde la parte más alta hasta la planta del pie cuando la pierna está totalmente extendida.

De acuerdo con la Tabla 1, el tamaño de la suela (la parte que toca el suelo) se especifica de acuerdo con el peso del robot. La longitud de la parte delantera y trasera de la suela es la longitud de la pierna X% o menos Y. Sin embargo, la longitud máxima es Y cm.

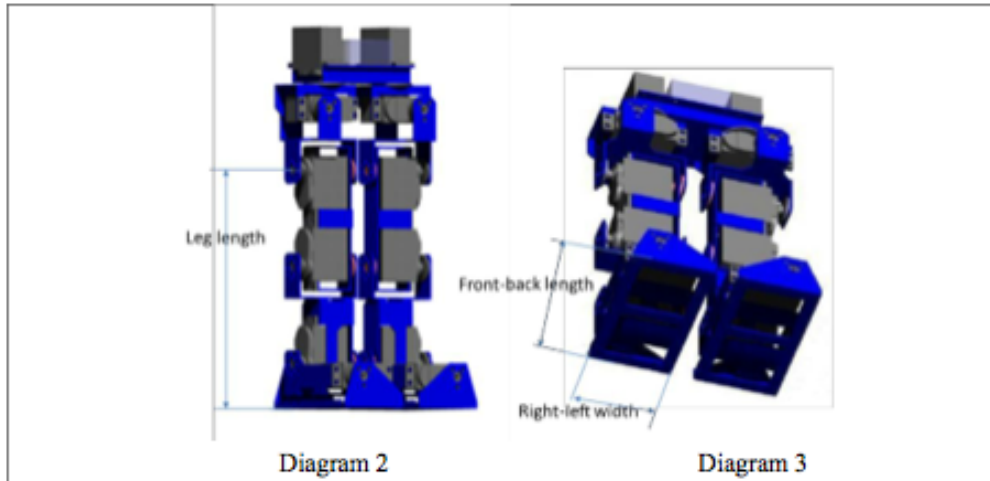
La longitud izquierda y derecha de la suela es la longitud de la pierna Z % Menos que Y. La longitud de la pierna es la longitud desde el eje que se mueve hacia adelante y hacia atrás hasta la planta del pie en la parte superior de la pierna, y la longitud se mide con la pierna extendida.

Tabla 1 Suela del robot por peso

| Peso del robot                                                   | incógnita | Y              | O   |
|------------------------------------------------------------------|-----------|----------------|-----|
| 1,2 kg o menos (ROBO-ONE y Light)<br>1,5 kg o menos (automático) | 55%       | 10 centímetros | 35% |
| 2 kg o menos (ROBO-ONE y auto)                                   | 50%       | 11 centímetros | 30% |
| 3 kg o menos (ROBO-ONE y auto)                                   | 45%       | 12 centímetros | 25% |
| 5 kg o menos (ROBO-ONE automático)                               | 40%       | 13 centímetros | 25% |
| 7 kg o menos                                                     | 35%       | 14 centímetros | 20% |
| 10 kg o menos                                                    | 30%       | 15 centímetros | 20% |
| Más de 10 kg                                                     | 25%       | 16 centímetros | 15% |

(Las cifras para pesos superiores a 5 kg son de referencia).

Como se muestra en la Fig. diagrama 2, la longitud de la pierna es "la longitud desde el eje que se mueve hacia adelante y hacia atrás hasta la planta del pie". El tamaño del pie se mide como se muestra en la Figura Diagram 3. Si el eje que se mueve hacia adelante y hacia atrás es un vínculo paralelo, mida desde una posición de eje más alta.



(b) Si la forma tiene una obstrucción, el largo de la base será medido como el largo de la línea roja.



Diagrama 4

Cuando el robot está de pie, las líneas que están trazando el perímetro más exterior de las plantas del pie izquierdo y derecho no deben estar en superposición cuando son mirados desde encima o el frente.

En la estructura de la Fig. Diagrama 5, las líneas que conectan la circunferencia más externa de la planta del pie se superponen, por lo que no es posible participar. (Se considera que las partes azul oscuro se superponen).



Diagrama 5

**ATENCIÓN:** Los aparatos de succión/absorción (incluyendo materiales adhesivos) no deben ni pueden ser puestos en la planta de los pies.

## 22. Brazos, Colas, etc.

El largo de las partes que van fuera del torso deben medir 26 cm o menos. Para las partes que van fuera del torso del robot, excluyendo las piernas, tales como los brazos, cola, cuello, etc., la máxima distancia desde una posición arbitraria fija en la línea central de la dirección izquierda-derecha, visto desde arriba del robot, debe ser dentro del 120% del largo de la pierna. El centro de la dirección izquierda-derecha es el punto central entre las piernas izquierdas y derecha. (Ver diagrama 7).

| Peso del robot                                                   | O              |
|------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1,2 kg o menos (ROBO-ONE y Light)<br>1,5 kg o menos (automático) | 26 centímetros |
| 3 kg o menos (ROBO-ONE y auto)                                   | 30 centímetros |
| 5 kg o menos (ROBO-ONE automático)                               | 35 centímetros |
| 7 kg o menos                                                     | 40 centímetros |
| 10 kg o menos                                                    | 45 centímetros |
| Más de 10 kg                                                     | 50 centímetros |

(Las cifras para la categoría de más de 5 kg son de referencia).

(7 kg o menos de clase a 10 kg por encima de la clase es un valor de referencia)

### Explicación

Para las partes que van fuera del torso, el largo es medido cuando la parte está totalmente extendida, como se muestra en el diagrama 6. Incluso si el robot está cubierto, la estructura será chequeada y las partes movidas para ser medidas por los jueces

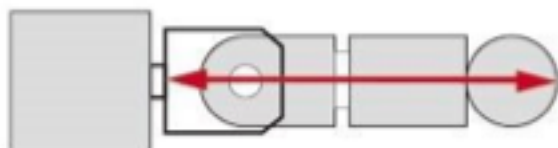
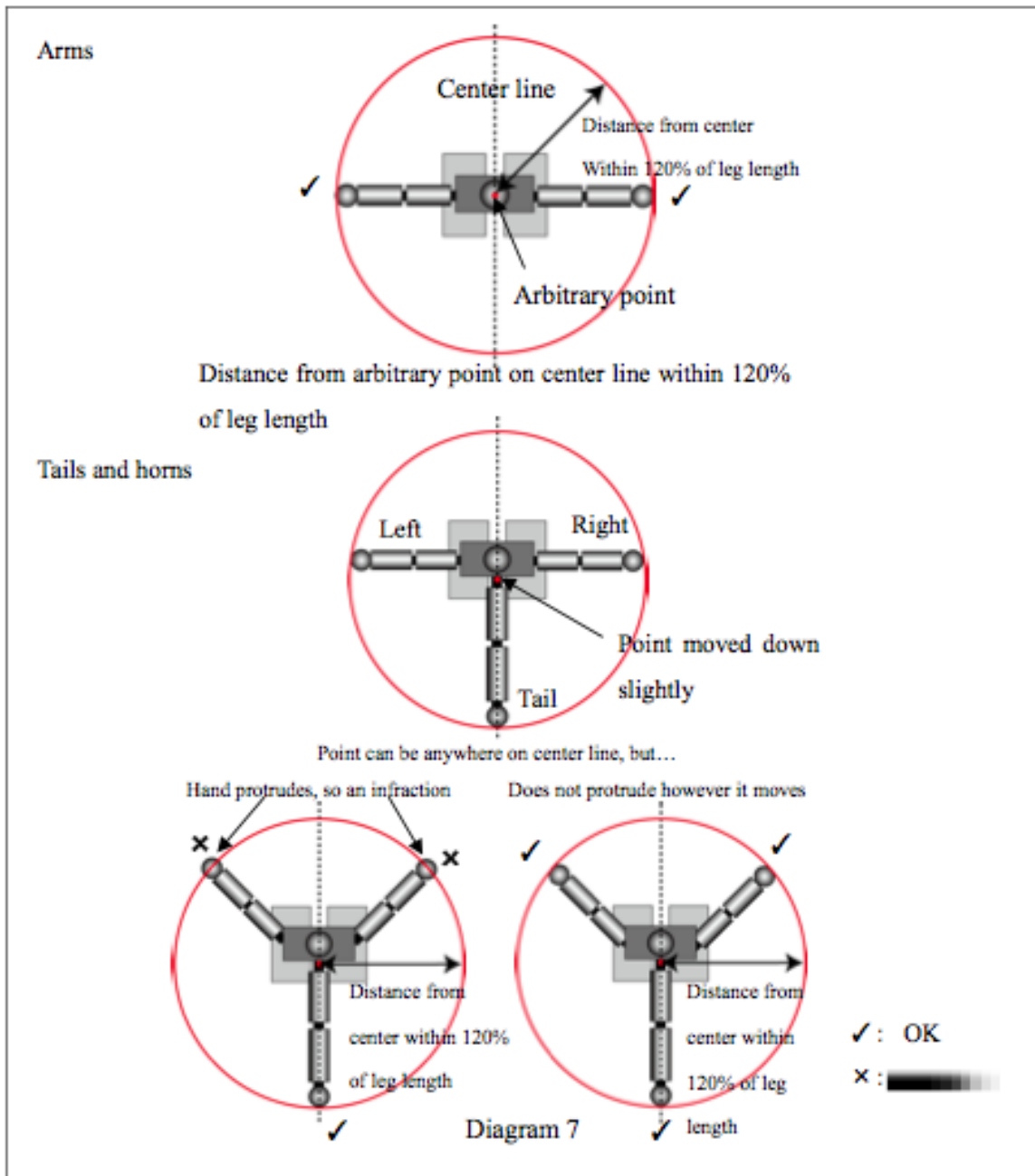


Diagram 6

Rango de movimiento será medido como se muestra en el diagrama 7 (robot visto desde arriba).



Al usar materiales transparentes como pletinas de acrílico en las manos del robot, se debe usar cinta o pintura de manera que sean fácilmente visibles, para que así los árbitros y jueces puedan chequear correctamente su posición.

## 23. Gestión de la seguridad de la batería

Para la gestión de la seguridad de las baterías, traiga todas las baterías utilizadas en el lugar, antes del inicio de la competencia y sométase a un examen. (Los detalles se basan en la guía del participante) Si el cuerpo de la batería está muy inflado o si se considera que existe un riesgo de accidente grave, ya sea el cable o el conector, no se puede utilizar. Para las baterías cuya seguridad ha sido confirmada, adjunte una "etiqueta de confirmación". Si no está disponible, no se puede utilizar, así que péguelo hasta el final del evento. Se suspenderá al robot cuando se descubra que la batería se encuentra sin la etiqueta de confirmación.



## 24. Prohibiciones

Respecto a las baterías o fuentes de poder del robot:

- La fuente de poder debe ser montada dentro del robot.

Explicación:

Si la batería está expuesta afuera del robot o a la vista, hay riesgo de corto circuito e incendio. Por lo tanto, la posición de la batería debe ser interna, para prevenir cortes y el daño de ésta en partidos normales entre robots hechos de metal, plástico, etc.

También debemos proteger adecuadamente las placas de circuito y las líneas de alimentación.

Si los jueces consideran que está en una posición peligrosa, deberá ser reparada, y si no es reparado en dentro de dos minutos, será evaluado como un knockout técnico.

Si es que hay humo o fuego, será evaluado como knockout técnico inmediatamente.

Por ejemplo, si la cubierta de la batería se cae durante el partido y se expone la batería, el árbitro juzga que es un riesgo y ordena que debe ser reparado, el tiempo de reparación es de dos minutos, lo mismo que estando fuera de un partido.

En este momento el participante no está autorizado a aumentar el peso del robot o cambiar la posición del centro de gravedad. La reparación puede incluir atornillar la cubierta o afirmar esta con cinta adhesiva, etc.

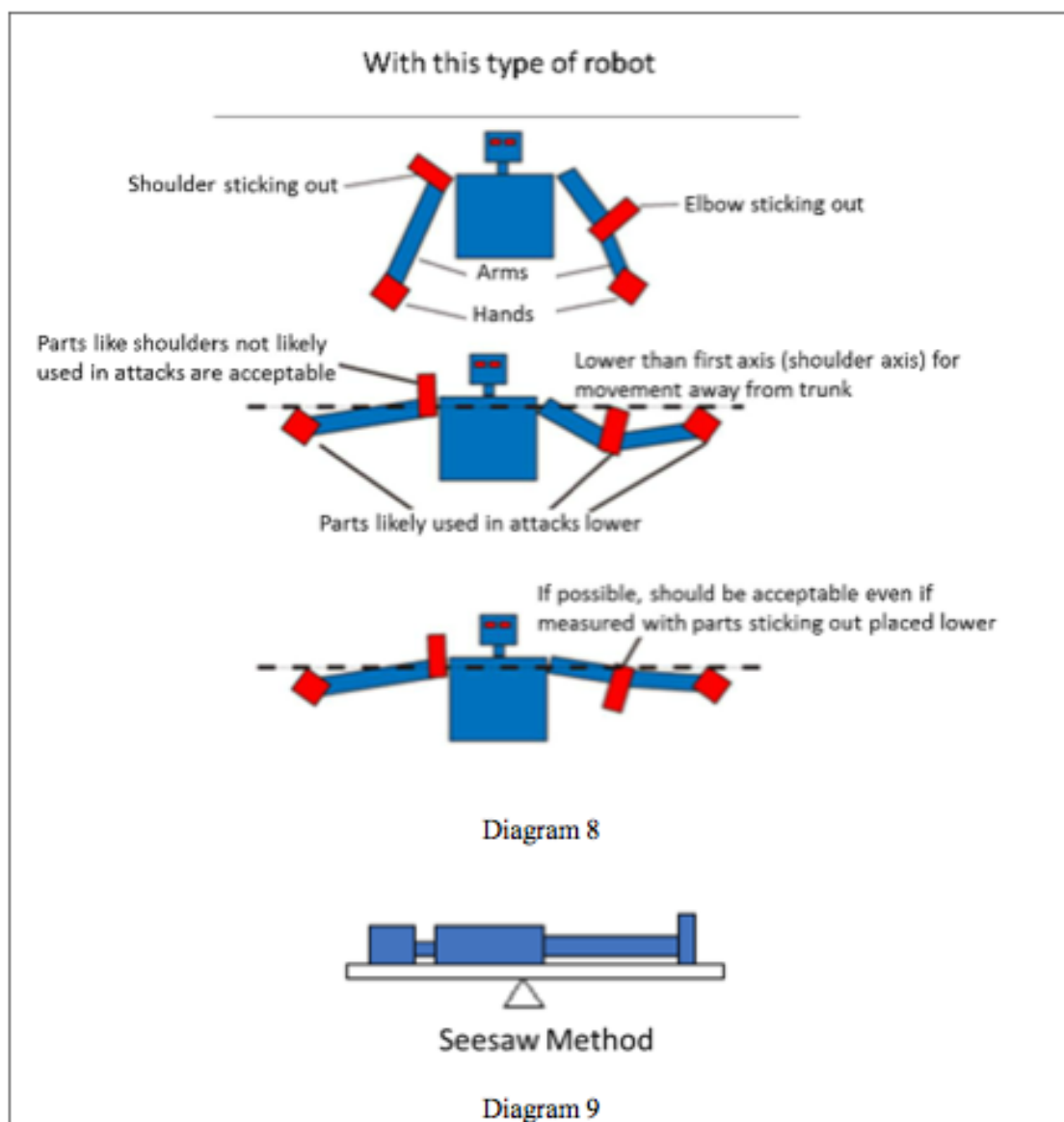
Se debe instalar un POWER SWITCH (INTERRUPTOR) en un lugar de fácil acceso (se puede cubrir o proteger para evitar que sea utilizado de forma incorrecta durante los rounds). En cualquier caso, el juego va a continuar aún si el interruptor es accionado por contacto entre robots durante el round.

## **25. Reglas del Centro de Gravedad**

La altura del centro de gravedad del robot debe estar claramente por encima del eje anteroposterior en la parte superior de las piernas. Además, la parte utilizada para ataques como las manos, al medir el centro de gravedad debe colocarse debajo del eje que se aleja del torso. El método del balancín se utiliza para medir el centro de gravedad.

### **Explicación**

El centro de gravedad es medido con las piernas totalmente extendidas y las manos puestas más abajo cuando estas últimas, están horizontalmente extendidas (ver diagrama 8). Programa el robot de tal manera que pueda ponerse en la posición que se necesita para poder medir su centro de gravedad (ver diagrama 9).



Recuerda: Al usar materiales transparentes como pletinas de acrílico en las manos del robot, se debe usar cinta o pintura de manera que sean fácilmente visibles, para que así los árbitros y jueces puedan chequear correctamente su posición.

## 26. Las partes que puedan dañar a alguien no están permitidas:

El árbitro revisará que las partes cumplan las normas tomándolas directamente, y si juzga que puede ser peligroso, se le pedirá al participante que lo repare. Si no puede ser reparado, el robot es descalificado.

Los robots no deben tener aparatos que interfieren a otros aparatos y que intencionalmente interrumpan el control por parte del oponente como lasers o luces estroboscópicas. En cualquier caso, equipos de sensores que se utilizan láser (como

de un medidor láser de distancia) sí están permitidos.

**27. Los robots no deben usar ninguna parte que pueda dañar o ensuciar el ring.**

Los robots no deben tener objetos como polvos o líquidos que puedan estropear al oponente.

Los robots no deben tener aparatos que se enciendan (produzcan algún tipo de combustión: chispas, fuego).

Los robots no deben tener armas que puedan dañar al oponente o el ring. Objetos peligrosos como cuchillas o cosas que giren a altas velocidades están prohibidas.

Los robots no tienen permiso para volar o moverse usando ventiladores o hélices que giren a grandes velocidades.

Además de lo anterior, si un árbitro o juez juzga algo como anti ético hacia el espíritu de Robo-One, es designado como algo no compatible.

Los robots no deben tener estructuras que enganchen otras cosas o tener manos, brazos o colas que contengan materiales altamente adhesivos, que enganchen, entre otros.

Al decorar el robot, es responsabilidad del competidor cerciorarse de que los agregados estéticos no toquen el suelo al encontrarse el robot de pie o caminando.

**Explicación**

Cuando un robot agarra y derriba a su oponente usando una estructura de gancho o con sus manos hechas con un material altamente adhesivo, el ataque no es válido.

Si un juez decide que un ataque de estas características no es válido, otorga al robot 01 down y otorgará hasta 2 minutos para que el jugador modifique su robot de acuerdo con las normas del torneo.

Es deseable que la estructura sea aproximadamente de 120 grados o más en el caso de curvarse.

Sin embargo, no prohíbe movimientos como agarrar, pellizcar y abrazar.

En el examen de estándares e inspección, los jueces juzgan estrictamente si el papel se adhiere a la pegajosidad

Luces deslumbrantes (sean LED u de otro origen) pueden ser consideradas molestas para los conductores de los robots y es deseable que exista la opción de bajar su intensidad o apagarlas, de ser necesario.

## **28. La forma del robot no debe ser alterada:**

Los robots no deben ser modificados para alterar su forma en ningún momento durante la etapa preliminar y finales.

## **29. Las réplicas no están permitidas:**

Los robots que replican la forma o figura de personajes o personas existentes no están autorizados por The Biped Robot Association, así como sus ilustraciones o imágenes están prohibidas.

Música, voces, nombres de marcas y otros equivalentes tampoco deben ser usados.

Cuando sea necesario, el participante debe obtener un permiso. En adición a esto, para recibir el permiso es necesario contactar primero A Robo-One LATINOAMERICA para elevar la solicitud a The Biped Robot Association

Se prohíben expresiones relacionadas con ideas y contenidos políticos que atenten contra el orden público y la moral.

Se prohíbe lo siguiente. Cualquier violación resultará en la descalificación inmediata y expulsión del recinto.

- (a) Decoración de robots, vestuario de participantes, espectáculos, etc., con la finalidad de promover demandas o publicidad política o religiosa.
- (b) Nombres de personas no reconocidas por la Biped Robot Association, artículos que promuevan un país en específico, región, organización, etc., decoraciones de robots, ropa de participantes, espectáculos, etc. con fines publicitarios.
- (c) Decoraciones de robots, ropa de participantes, actuaciones, etc. que sean ofensivas para el orden y moral del público.

## **30. Estándar para Robots Certificados**

Robots Certificados son robots disponibles de forma comercial por la Biped Robot Association y mediante el distribuidor oficial en Latinoamérica. Y que cumplen con las reglas estipuladas para cada robot certificado en el sitio oficial de ROBO-ONE Latinoamerica.

No es posible usar partes opcionales más que las partes opcionales certificadas y

enlistadas en el sitio oficial de ROBO-ONE Latinoamerica. Sin embargo, se permite unir algún tipo de material a la planta del pie para mejorar el agarre. Si las piezas de opción oficial ya no están disponibles por el proveedor fabricante, puede instalar piezas de fabricación propia de la misma forma y peso.

Al agregar partes opcionales, el tamaño de los brazos no debe aumentar más de un 20% de izquierda o derecha. Los brazos no deben exceder los 260 milímetros cada uno. Sin embargo, el robot no podrá pesar más del peso permitido por categoría.

Las modificaciones podrán incluir agregar colores, stickers y partes a la cabeza (siempre que no agreguen o mejoren funcionalidades), decoraciones con papel, plásticos, esponjas, así como cambiar el software. Agregar luces y sensores decorativos, así como cambiar el microcontrolador, también está permitido.

Al participar en Robo-One Auto, considerar que estará permitido agregar hasta un 20% +500 grs. de peso, debido a la posible adición de placa CPU y cámara. En adición a estas adiciones, si se cumplen todas las regulaciones de seguridad se podrán permitir otras modificaciones (informar y solicitar cuando corresponda).

#### Consideraciones:

- (a) El robot debe encontrarse comercialmente disponible para Latinoamérica mediante su distribuidor oficial y certificado por Biped Robot Association.
- (b) Debe cumplir con las reglas estipuladas para cada robot certificado, las cuales están publicadas en sitio web oficial de ROBO-ONE Latinoamerica.
- (c) NO usar piezas opcionales que no sean las piezas opcionales publicadas en la página web oficial de ROBO-ONE. Si estas piezas ya no están disponibles porque se encuentran agotadas, podrás instalar partes hechas por ti mismo de la misma forma y peso.
- (d) Cuando se instale una pieza a los brazos, el peso no debe ser mayor al 20% y el largo no debe superar 260 mm cada uno. De todas formas, el peso no debe superar los 2 kg. Las modificaciones pueden ser incluir colores, stickers, añadir partes a la cabeza que no mejore el rendimiento del robot, decoraciones con papel, telas, plásticos o esponjas, y cambiar el software. Añadir luces decorativas, sensores y cambiar el control del microprocesador también está permitido.
- (e) Mediante la modificación o decoración (dentro de las reglas de homologación), el aumento en el peso puede ser hasta un 20% como máximo, y el largo de los brazos (izquierdo y derecho) debe estar dentro de 260mm como máximo.

De todas formas, el peso no debe exceder 2kg.

- (f) El torque de los servos será menor a 20KgCm.
- (g) Si usas un robot certificado y participas en Auto, se permite un aumento de peso hasta el 20% + 300gr del predeterminado definido en el ítem (e) debido a la instalación de una placa CPU y cámara adicional.

Para instalar estas, las modificaciones son permitidas dentro del rango que satisfaga las regulaciones de seguridad. Cuando se participe en Auto, el peso máximo es de 2.3Kg.

### **31. Participantes experimentados en ROBO-ONE Light:**

Un equipo con un robot certificado para ROBO-ONE Light que tenga 400 o más puntos de ranking no podrá participar en ROBO-ONE Light con ese robot. En cualquier caso esto no aplica para estudiantes. <http://www.robo-one.com/en/rankings/light>

Explicación

Abstenerse de participar con robots certificados tanto como sea posible. Para excelentes robots con puntos de alto rango y participar con robots de 1,2 kg o menos.

### **32. Control del Robot**

Durante las preliminares, finales, performance y combates, los robots deben ser controlados de manera autónoma por un computador o manualmente por un operador humano. Si es controlado manualmente, debe ser utilizado mediante comunicación inalámbrica (radio, infrarrojo, etc.). Los participantes deben considerar las condiciones de la competencia (luz, sonido, ondas de radio) y tomar medidas para impedir la obstrucción de señales por el oponente, incluso si es que usan el mismo sistema. Si se usa un control RC débil, de bajo poder, se requiere un sistema inalámbrico con al menos 8 canales de frecuencia. Además, si se usa un controlador RC proporcional, debes tener al menos 8 osciladores de cristal disponible.

Utilice las siguientes frecuencias para modelos controlados por radio:

Los controladores RC deberían usar las siguientes frecuencias:

Banda de 27MHz 26.975 a 27.255MHz (12 bandas de 01 a 12) Banda de 40MHz 40.61 a 40.75MHz (8 bandas de 61,63,65,67,69,71,73,75) Banda AD (25MHz banda débil 20))

Banda de 2,4 GHz, banda de 5 GHz

También se pueden utilizar LAN inalámbricas autorizadas, Bluetooth, Zigbee, etc. Está prohibido el uso de radio que no esté aprobado en el país anfitrión. Utilice un sistema que pueda utilizar ocho sistemas inalámbricos al mismo tiempo. Puedes prepararte con amigos o en equipo. Una vez que se decidan los concursantes del torneo final, se asignará la frecuencia de radio a cada robot. En ese momento, prepare un canal para el control de radio.

### **33. Método de operación de ROBO-ONE Autónomo**

Durante las preliminares y el torneo final, el robot debe estar configurado para movimiento autónomo por un computador y un sensor instalado en el robot durante el juego. De todas formas, el robot estará conectado a la red y el robot puede intercambiar información sin el operador humano.

El robot es diseñado para comenzar su movimiento con la señal inicial del árbitro y detenerse el mismo con una señal de espera o de detenerse, en este punto la manipulación del robot será permitida.

De todas formas, deberá estar equipado con controles inalámbricos que correspondan a "inicio", "detenerse" y un mecanismo de pérdida de energía. No se puede tocar el robot hasta que esté completamente detenido.

Además, no tocar el controlador del robot durante el juego. Por lo tanto, tomar medidas como colgar el controlador desde el cuello para detener o quitar la energía del robot.

Si tocas el controlador sin que sea indicado durante el combate, podrás recibir una tarjeta amarilla. Además, si el árbitro o el juez juzgan que la situación es peligrosa, como que el robot salga de control durante la competencia, el robot será indicado para detenerse. En este caso, el operador deberá detenerlo de manera inalámbrica o manual inmediatamente. Si los humanos se encuentra en riesgo, podría ser descalificado como resultado de una evaluación entre árbitro y juez.

### **34. Formato de Preliminares**

Esta vez se implementará la sección Performance

### 35. División de Performance

#### Detalles de la Competencia

- (a) Los robots se presentarán por un tiempo máximo de 2 minutos y competirán en un ranking basado en los puntos que consigan.
- (b) Los participantes pueden expresarse libremente respecto al tema elegido y anunciado previamente.
- (c) Comenzará el juego una vez que sea señalado por el árbitro y se iniciará el temporizador de 2 minutos.
- (d) Mientras el robot se encuentre presentando, los participantes podrán presentar verbalmente el contenido o contexto de la presentación, respecto a el mecanismo del robot, movimiento, y los puntos ideados. Si incumple las reglas resultará en una descalificación inmediata.
- (e) La postura del robot, posición de pie, etc. al comienzo de la presentación son libres. De todas formas, está prohibido comenzar fuera del escenario o tocar el robot.
- (f) El robot deberá funcionar automáticamente durante la presentación.
- (g) Básicamente, no tocar el robot durante la competencia. De todas formas, la recuperación del robot después de una caída, cuando se deja de mover, cuando cae del escenario, o prevenir su caída, pueden suceder de acuerdo al juicio del participante. Por seguridad, detener la operación del robot antes de tocarlo. Un controlador inalámbrico o PC pueden ser utilizados para comenzar la presentación y para detener el robot.

Todas estas situaciones serán sujetas a revisión.

- (h) El reloj no será detenido, a menos que el árbitro lo indique.
- (i) El orden de las divisiones de Performance serán determinadas por números aleatorios y sucederán en el orden determinado. Una multa de 10 puntos será entregada por cada vez que llamen al robot y pasen su lugar por no presentación oportuna. Solamente será permitido perder un puesto del orden determinado.

Explicación: El uso de accesorios es permitido durante la presentación. También es permitido entregar estos accesorios al robot ( lanzarle una pelota). De todas formas, tus puntos serán quitados si es que tocas el robot.

Observa “Robot Estándar y Materiales Prohibidos” para los accesorios. De todas formas, pelotas de Ping-pong, balones de goma suaves, etc. pueden ser utilizados como accesorios y ser lanzados. Incluso si es que no está explícitamente enlistado

en los artículos prohibidos, si los jueces y árbitros lo consideran peligroso, como puntas y flechas, no podrán ser usadas. Escaleras, balancines, etc. pueden también ser instalados siempre y cuando puedan ser instaladas y removidas inmediatamente.

### 36. Método de Anotación Performance (Puntuación)

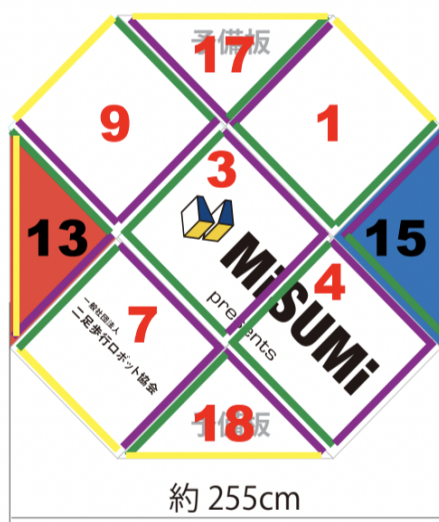
Los puntos en Performance están basados en:

- Genialidad
- Divertido
- Habilidades técnicas
- Ideas
- Diseño

Serán 3 o más jueces juzgarán cada presentación con 100 puntos en total. No se recibirán objeciones respecto a los resultados de la evaluación.

Ring - Estadio para performance

Vea el diagrama abajo (Ring ) para el estadio donde se realizará la Performance.



### **37. Rumble**

Al final del torneo, un “rumble” existirá para aquellos participantes que no cumplan con las condiciones para participar en la división de combate, pero que aún deseen participar en ella. Alrededor de 10 robots entrarán al ring y pelearán en “rumble”..

“Rumble” durará 3 minutos por juego.

Antes del comienzo del “Rumble”, los árbitros designarán una de las áreas rojas y azules de las cuatro esquinas como el punto de meta y dará inicio al “Rumble”. El ganador será el robot más cercano al centro del punto de meta designado después de 3 minutos.

En “Rumble”, no se juzgarán “Downs” ni “Slips”, y será necesario derribar al contrincante del ring.

Está permitido atacar a un robot caído, moverse agachado, atacar agachado y atacar lateralmente.

Si el árbitro considera que un robot no se puede mover o levantar, o si es que se encuentra fuera del ring, ese robot será eliminado en el momento.

El operador humano debe estar al menos a 50cm de distancia del ring durante el combate.

### **38. Torneo Final, División de Combate**

Los partidos generalmente son de 1 round de 3 minutos y se ganan por knockout o por número de “downs”. Dependiendo del número de participantes y de otras circunstancias, el tiempo del partido puede cambiar.

El árbitro puede emitir tarjetas amarillas y rojas de acuerdo a las circunstancias. Dos tarjetas amarillas equivalen a una tarjeta roja y esta última, en cualquier circunstancia, equivale a un “down” (robot derribado).

#### **Explicación**

Un punto de diferencia en el número de tarjetas amarillas no puede determinar una victoria. Sólo la diferencia entre número de “downs” (incluyendo dos tarjetas amarillas) determina que robot ganó. De todas formas, esto no se aplica en el tiempo agregado (overtime).

Cuando ningún robot asegura la victoria en un round, hay un round de overtime de

dos minutos donde esta se decide por muerte súbita---cualquier robot que marque primero un “down” gana. Si después del overtime no hay ganador, la victoria será determinada por los jueces según los puntos. Sin embargo, si es la competencia final, dependiendo de la situación, puede haber otro overtime. También, cuando hay una gran cantidad de participantes, la decisión será determinada sin ir a un overtime.

Cuando ninguno de los robots asegure la victoria en un round, habrá un tiempo extra de 2 minutos en el que la victoria se decidirá por muerte súbita - cualquiera de los robots que anote un “Down” primero, gana.

Si no existe un ganador, incluso después del tiempo extra, la victoria será decidida por los jueces de acuerdo a los puntos. De todas formas, si está en el Torneo Final, dependiendo de la situación, podrá haber otro tiempo extra. Además, cuando hay un gran número de participantes, la victoria pasará a ser decidida por los jueces sin existir el tiempo extra.

Si el tiempo del encuentro es de 2 minutos, la extensión y la re-extensión del tiempo debe ser de 1 minuto

El tiempo de preparación del combate será dentro de 2 minutos, si excedes este tiempo, serás derrotado. De todas formas, si es apelado un comienzo tardío por un participante o un agente durante el tiempo de preparación, se esperará a que los participantes estén preparados. Cuando el tiempo de preparación haya pasado, corresponderá a un “Down” y se entregará una tarjeta roja cada dos minutos que transcurran.

Explicación: El orden de combate está publicado en el calendario del torneo, por lo tanto mantente preparado en tu lugar de combate correspondiente al comienzo del 3er combate anterior al tuyo. Una vez llamado, el combate procederá acorde a las reglas de competencia que se encuentran en el cuadro superior.

El Progreso podrá ser chequeado mediante la actualización de la tabla del torneo, publicado en un lugar visible durante el torneo

El cuadrilátero o “Ring” tiene una esquina roja y una esquina azul; el lado izquierdo del calendario del torneo es rojo y el lado derecho es azul. Cuando el calendario se encuentre escrito verticalmente, el lado superior es rojo y el inferior es azul.

Durante los combates, existen reglas respecto a dónde se posicionarán los

participantes para permitir a los espectadores disfrutar del destello tecnológico y valor de entretenimiento de los robots, y grabar los procedimientos con fines de distribución. En los torneos finales (no incluyendo tiempos fuera) y los preliminares, los participantes no deben entrar al “Ring” ni tocar los robots. Tocar el robot resultará en una tarjeta amarilla

Explicación: Los participantes son todos aquellos que se encuentren alrededor del “Ring”, incluyendo a las personas operando o controlando a los robots, las personas participantes de los equipos y otros que estén apoyando, etc. Las personas que no estén controlando al robot pueden no estar de pie. Por favor, también mantenerse al menos a 30cm de distancia del “Ring”. Por favor seguir las instrucciones del árbitro, respecto a donde deben pararse los participantes en el lugar de la convención.

### **39. Acudir a un segundo operador o apoyo**

Evitar algún apoyo que pueda afectar el juicio del árbitro y administración de la situación. Podría resultar en una tarjeta amarilla.

El juicio de los combates será de la siguiente manera.

### **40. En el Round**

El número de “Downs” (incluyendo tarjetas rojas) determinará el resultado. El ganar o perder no se decide por la diferencia de tarjetas amarillas.

### **41. Round de Tiempo extra u “overtime”**

Si el ganar o perder no puede ser decidido, los jueces anotarán puntos de acuerdo en el número de tarjetas amarillas, el número de “Slips” y el número de ataques dentro del tiempo extra y se decidirá al ganador y al perdedor. En este momento, las tarjetas amarillas en el round se entregarán. El número de “Slips” y ataques no se entregarán.

### **42. 2do Round de Tiempo extra o “Re-overtime”**

Si el juez no puede decidirlo, existirá un 2do round de tiempo extra, pero esta vez no existirá un tiempo de mantenimiento (cambio de batería no será permitido), se extenderá inmediatamente por 2 minutos.

Si no hay un “Down”, se decidirá el resultado de acuerdo al nombre de “Slips”. En

caso de que sean la misma cantidad de “Slips”, se decidirá por el número de ataques. Si tienen el mismo número de ataques, existirá más tiempo extra sin mantenimiento.

#### **43. En el Round sin Overtime**

Justo como en el “round de tiempo extra” de arriba, los jueces anotaran puntos de acuerdo al número de tarjetas amarillas, el número de “Slips” y el número de ataques decidirán al ganador y al perdedor.

Si es imposible juzgarlo de cualquier forma, se llevará a cabo un Round de extensión de la misma manera que el “Re-overtime” de arriba.

#### **44. CONCEPTOS CLAVES:**

**DOWN:** Caída. El robot cae al suelo, por movimiento válido del oponente. Normalmente los rounds permiten hasta 2 DOWNS por robot (un tercer DOWN otorga la victoria al rival).

**SLIPS:** Resbalón. El robot cae al suelo, por responsabilidad del operador humano o por un movimiento mal ejecutado.

**TARJETA AMARILLA:** se otorga a criterio del árbitro, en caso de falta. Dos tarjetas amarillas equivalen a una TARJETA ROJA.

**TARJETA ROJA:** se otorga a criterio del árbitro cuando el robot presente algún desperfecto que requiera detener el round; o en caso de faltas graves y por conducta anti-deportiva que atente contra el espíritu de la competencia. Una TARJETA ROJA equivale a un DOWN.

El juzgamiento de cada round se realiza de la siguiente forma:

#### **45. En un round regular**

El número de “downs” (incluyendo tarjetas rojas) determinan al ganador. La diferencia de tarjetas amarillas individuales entre los competidores no afectará este cómputo (recordar, en cualquier caso, que dos tarjetas amarillas SIEMPRE equivalen a una tarjeta roja).

#### **46. Overtime round (en tiempo agregado)**

Si no se puede definir un ganador por “downs”, los jueces revisarán el puntaje considerando el número de tarjetas amarillas, slips (resbalones) y el número de faltas

dentro del tiempo agregado. El número de tarjetas amarillas en el match será contados durante el overtime para ser tabulados en el puntaje final. El número de SLIPS y ataques no serán tabulados (pero serán considerados para casos de empates).

#### **47. Re-overtime round (tiempo extra)**

Si transcurrido el tiempo regular y el overtime aún no se puede definir un ganador, se realizará un re-overtime round de dos minutos (sin espacio para mantención o cambio de baterías).

Si no se concreta ningún DOWN se contará el número de SLIPS. En caso de continuar el empate, se decidirá por el número de ataques. Si el empate se mantiene se extenderá el round hasta que exista un único ganador, sin considerar el tiempo.

#### **48. Rounds sin tiempo agregado**

Al igual que en el tiempo agregado, el número de tarjetas amarillas en el match será contados durante el overtime para ser tabulados en el puntaje final. El número de SLIPS y ataques no serán tabulados (pero serán considerados para casos de empates).

Si resulta imposible determinar un ganador se jugará un tiempo extendido en la misma modalidad del tiempo extra (re-overtime round).

El tiempo de preparación hasta que el partido empiece es de menos de dos minutos, y una tarjeta roja será entregada si este tiempo es excedido. Una tarjeta roja es considerada un "down". Después de eso, tarjetas amarillas serán entregadas cada minuto, dos tarjetas amarillas se vuelven una tarjeta roja.

#### **Explicación**

El orden de los partidos estará calendarizado en el torneo, entonces debes estar listo en el lugar de tu partido al comienzo de tres partidos anteriores al tuyo. Después de que seas llamado, el partido comenzará siguiendo las reglas de la competencia.

El calendario del torneo será actualizado en tiempo real, entonces debes ir revisándolo para confirmar el progreso de los partidos.

El ring tiene una esquina roja y otra azul, el lado izquierdo de la mesa del torneo es rojo y el derecho es azul. Cuando la mesa del torneo está en vertical, la parte superior es roja y la parte inferior es azul.

Durante los partidos finales (no incluye timeouts) y las preliminares, los participantes no deben entrar en el ring o tocar los robots.

#### **Explicación**

Participantes son todos los que están alrededor del ring, incluyendo a las personas

operando o controlando los robots, personas participando en equipos y otras áreas, etc.

Personas externas a las que controlan el robot no podrán permanecer en el área del ring.

Las instrucciones serán entregadas el día del evento sobre el ring y el área en que deben estar los participantes en este torneo.

Solicitud de segundo operador o partidario

Evite el apoyo que pueda afectar el juicio y la gestión del árbitro.

Puede ser penalizado con una tarjeta amarilla.

## **49. Reglas de los Partidos**

Caminando

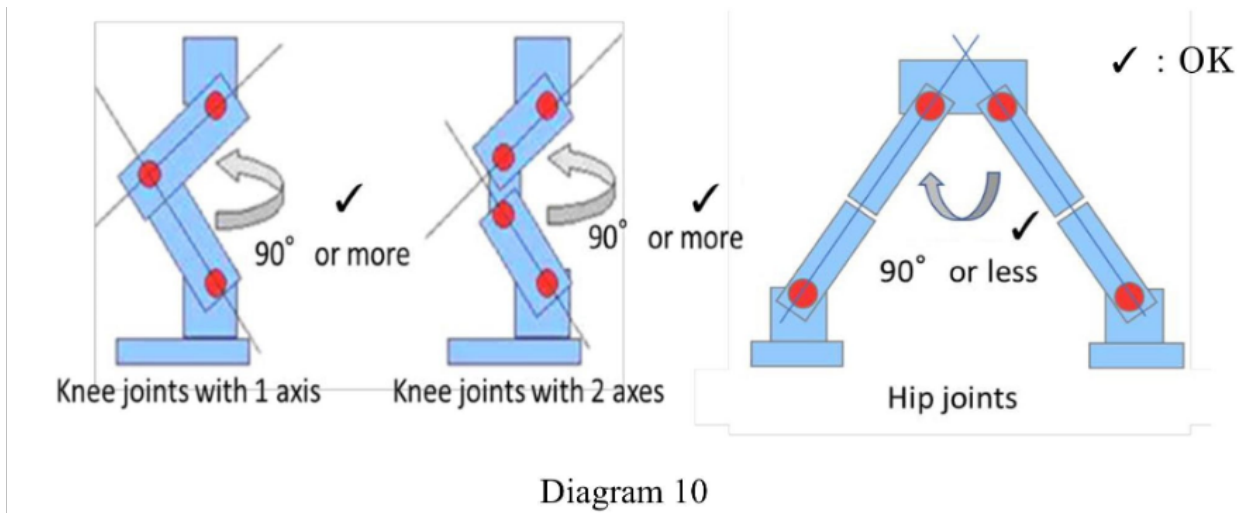
Si es ordenado por el árbitro, el robot debe levantar la planta de sus pies al menos 10 mm del piso y avanzar, retroceder, moverse a la derecha y a la izquierda al menos tres pasos.

Si esto no puede realizarse se entregarán dos minutos para reparaciones. Si transcurrido ese tiempo el robot no puede realizar esta tarea será descalificado.

Los robots no tienen permitido caminar en cuclillas, y el juicio sobre esto es hecho por los jueces y árbitros.

Explicación

Caminar en cuclillas se refiere a cuando las articulaciones de la rodilla están en 90 grados o menos, o cuando en cuclillas las articulaciones de la cadera están abiertas 90 grados o más desde izquierda a derecha. Lo mismo aplica cuando dos servos son usados como articulación de rodilla (ver Diagrama 10)



## 50. Proceso del combate

- (a) El árbitro llamará al inicio del combate “Hajime”, al final del combate “Yame”, y “Mate” para detener el combate. En este momento, el árbitro detendrá el tiempo de ser necesario. Para reanudar, llamará “Hajime”. Después de que el oponente caiga (resbalando o tropezando) y se esté levantando, puedes realizar un ataque con una señal “fight”.
- (b) Si el oponente cae, debes dejar una distancia que no interfiera el levantarse de tu oponente.
- (c) Cuando un robot cae y no puede levantarse después de que el árbitro cuente hasta diez, será un knockout, y el otro robot se llevará la victoria. El conteo continuará incluso si el round ha terminado.
- (d) Si el robot cae después de hacer su propio ataque, incluso si el oponente cae, no es un “Down”, sino un “Slip”. De todas formas, si no puedes levantarte luego del conteo de 10 segundos, será tomado como un knockout. Si ambos competidores no logran levantarse al mismo tiempo, se realizará un “overtime”.
- (e) Incluso si el robot no se cae, será un “Slip” si es que toca el “Ring” con otra parte que no sea la base de sus pies, y podría recibir una tarjeta amarilla si sucede frecuentemente.
- (f) Cuando un robot es derribado 3 veces durante el mismo combate, será catalogado como un knockout y la victoria será otorgada al oponente.
- (g) Cuando se participa en ROBO-ONE y en ROBO-ONE Light Autónomo, el robot comienza el combate con -1 “Down”. Si participas en autónomo, debes cumplir con las condiciones de participación de ROBO-ONE Autónomo. La regla del autónomo es aplicada al robot incluso durante el combate.

(h) El combate continúa incluso si el robot sobre el otro producto de un ataque. De todas formas, si el árbitro considera que no es posible continuar con el combate, los robots son posicionados en la posición de caída, lejos uno del otro, y la cuenta hasta 10 comienza.

Explicación: Haz que sea posible para tu robot el apagarse con la señal de referencia si es que los dos robots se encuentran enredados. Construye tu robot de tal manera que pueda apagarse y volver a encenderse de manera rápida.

Además, de manera que se pueda mantener la seguridad del árbitro, no se operará el robot sin la señal del árbitro. La falta a esto será una tarjeta amarilla. El árbitro permitirá que se mueva desde el área entrelazada hasta dentro del "Ring".

Adicionalmente, el evento tendrá una variedad de luces para mejorar la calidad de entretenimiento y hacerlo más fácil de ver. Por favor tomar las precauciones para esto.

### **No ataques a un robot cuando este haya caído al piso.**

Si el robot se ha detenido sin caerse durante 3 segundos o más, por reglas se considera un "standing down", y comienza la cuenta hasta 10 tiempos. Cuando el robot se mueve, esto es considerado como si se hubiera levantado desde el piso (de un "down").

"Give up" o rendirse puede ser indicado por el jugador al árbitro durante el partido. Si el árbitro juzga que el partido no puede ser continuado se declarará un "technical knockout".

Si un robot se agacha para atacar o defenderse, etc., este debe pararse en menos de tres segundos. El robot no puede atacar o agacharse de nuevo hasta que este haya dado al menos tres pasos.

#### **Explicación**

Caminar agachado se refiere a cuando las articulaciones de la rodilla están en 90 grados o menos, o cuando se encuentra agachado las articulaciones de la cadera están abiertas 90 grados o más desde izquierda a derecha. Lo mismo aplica cuando dos servos son usados como articulación de rodilla (ver Diagrama 10 en la explicación 16).

Si las reglas del partido son rotas por cualquier miembro del equipo o si hay una conducta antideportiva, será entregada una tarjeta amarilla o roja dependiendo del juicio del árbitro.

Si una parte del robot se cae (no incluyendo tornillos), una tarjeta amarilla es entregada. Si la situación es juzgada como peligrosa, una carta roja será entregada y el participante será ordenado para hacer reparaciones.

El tiempo no se detendrá a menos que el árbitro lo indique.

Un slip será considerado si una parte del cuerpo distinta a la suela del robot se encuentra en contacto con el piso de la pista, aun cuando el robot no ha caído. En caso de ocurrir frecuentemente se otorgará una tarjeta amarilla al robot

## **51. Reglas y Caídas (“downs”)**

Un robot cae reglamentariamente solo cuando cae debido a un ataque válido.

Explicación

Los ataques para ser efectivos deben ser golpes válidos o movimientos que involucren agarrar y tirar al oponente.

Si un robot se sale del ring, será equivalente a un “Down”.

Si un robot sale del ring cuando se está parando después de haber caído debido a un ataque válido, esto no cuenta como un “Down” adicional. Si ambos robots salen del ring al mismo tiempo en un ataque, el robot que haya realizado el ataque válido no recibirá un “Down”.

Dos tarjetas amarillas se convierten en una tarjeta roja, la cual es equivalente a un “Down”.

Si un robot se está resbalando frecuentemente, el árbitro puede detener el partido, llevarlo a un “Walking Test” (Hacer que el robot camine hacia delante, hacia atrás, a la izquierda y a la derecha), y si el robot no puede caminar de manera estable, el árbitro indicará que es un knockout técnico.

Si el árbitro juzga que un robot se está resbalando repetidamente de manera intencional (incluidas las caídas que no cuentan como un “Down” o saltos al final de un ataque, etc.), una tarjeta amarilla será entregada.

## **52. Tiempo fuera**

Los participantes pueden pedir uno diciendo “Time” al árbitro una vez por partido.

El árbitro recibe la petición, juzga la situación en el match y llama el “Timeout”.

Los “Timeouts” no deben ser más largos de 2 minutos.

Cuando se llama a un "Timeout", este cuenta como un "Down".

El "Timeout" no será tomado en cuenta si tu robot ha recibido un ataque válido y cae por ello.

### **53. Reglas del Ataque**

¿Qué es un ataque efectivo?

Un ataque que derrota al oponente mediante una acción de ataque que utiliza una parte del cuerpo como manos, pies, cabeza, cola, etc. Si el propio robot derrota al oponente sin caerse, se le puede llamar un ataque efectivo y derribarlo.

### **54. Ataques Agachado**

Ataques estando agachado están prohibidos.

### **55. Ataque Laterales**

Los ataques laterales están prohibidos y serán sancionados con tarjeta amarilla. Sin embargo, si elevas una pierna y atacas con el mismo pie, también es considerado como un ataque lateral.

Explicación

Un ataque lateral se refiere a un ataque hecho hacia los 45 grados desde el punto medio lateral de tu robot. La dirección lateral es la dirección del ángulo 0 lateral de donde tu robot está caminando. La caminata del robot debe ser la misma a la especificada por las preliminares.

La intención del ataque en la dirección de la caminata incluye no sólo la parte superior del cuerpo sino el movimiento de las piernas también.

Juzgaremos la dirección ortogonal a la línea que conecta los ejes de guiñada de ambas piernas y la perpendicular del anillo como la dirección anterior-posterior del robot. Si no hay eje de guiñada se juzga en el eje lateral (pitch axis). Ver diagrama 12.

Para determinar si el ataque es efectivo o no, se juzga por si el punto de golpe al oponente está fuera del rango NG de más o menos 45 grados como se muestra en el diagrama 11. Por ejemplo, si golpeas con una técnica de gancho al oponente en la dirección delantera, el lugar al que golpeas es válido si está fuera de rango NG.

Además, si golpea en el rango NG en medio del movimiento, será inválido y podrá aplicarse tarjeta amarilla.

Cualquier movimiento que aparentemente ataque solo el rango NG en una serie de acciones se considera un ataque lateral y está sujeto a la tarjeta amarilla. Ver diagrama 11.

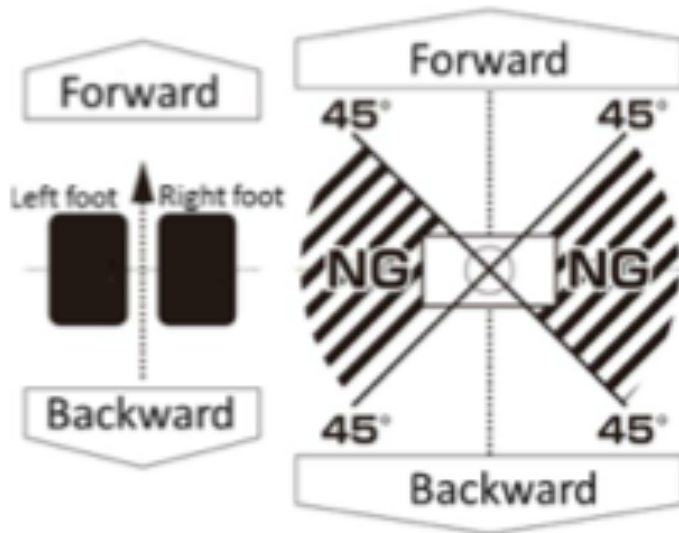
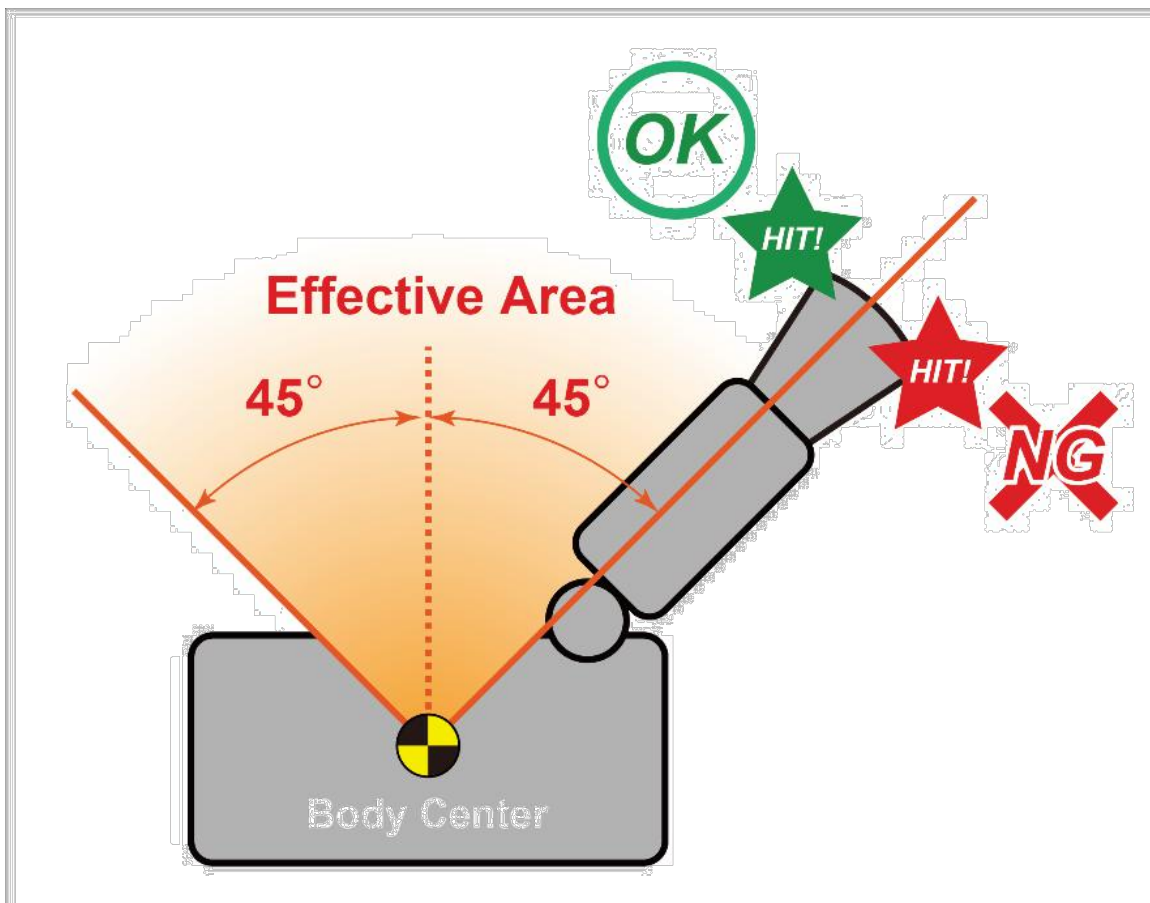


Diagram 11



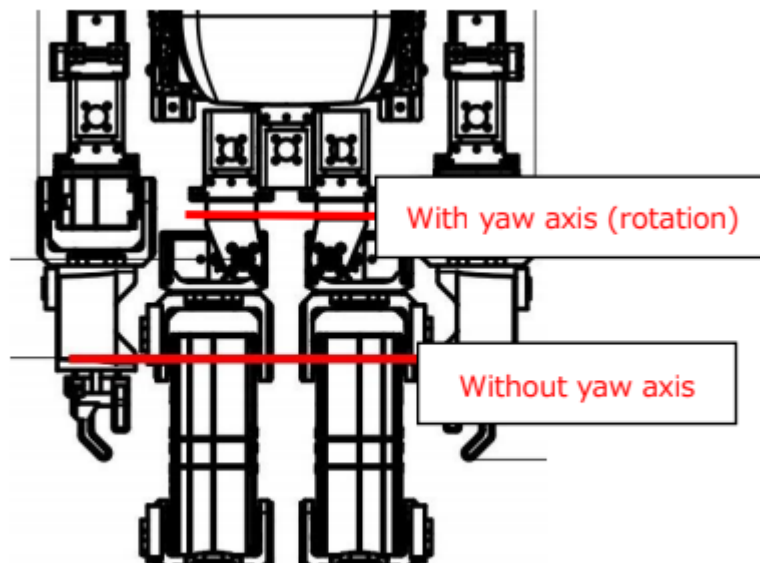


Diagram 12

## 56. Ataques de Sacrificio

Ataques realizados cuando una parte del robot que no sea el pie esté tocando el ring justo antes o después de atacar al oponente son llamados “Sacrifice Attacks”, e independiente de si el oponente cae, cualquiera de los “sacrifice attacks” pueden llevarse a cabo sólo una vez por partido, incluyendo el overtime.

Incluso si se logra derrotar al oponente con un ataque válido, si tu propio robot colapsa y cae en el intertanto esto será considerado SLIP (Resbalón).

Explicación

El uso excesivo de ataques de sacrificio será sancionado con tarjeta amarilla.

Atacar desde una posición inferior (a raz de suelo, con una mano tocando el ring, etc.) se considera intencional y podría ser calificado como “Ataque de Sacrificio”

Los ataques que involucran caer sobre el oponente, volteretas hacia delante o “head-butts” con ambas manos y pies en el piso, etc. serán tomados como “Sacrifice attacks”

Si una parte además de los pies toca el ring, cuenta como un “Down”, pero si resbala intencionalmente es una tarjeta amarilla. Cuando se ataca desde abajo y una mano está tocando el ring, etc. es considerado como intencional. Ten en cuenta que esto

también puede ser considerado como un “sacrifice attack”.

El ataque es efectivo colocando el centro de gravedad en el oponente. En este momento, cuando el no está siendo controlado y cae, es juzgado como un “Sacrifice Attack”.

También, cuando el robot agarra al oponente por la mano y caen juntos, esto es considerado como un “Sacrifice Attack”.

### **57. “Owaza” (ataque audaz)**

(a) Los ataques atractivos para los espectadores son llamados “Owaza”, o “ataque audaz”. Un Owaza puede llegar a valer 2 “Downs”. Un Owaza será decidido y evaluado por el árbitro, pero requerirá del consentimiento de la mayoría de los jueces.

(b) Los ataques donde el oponente vuela por sobre la cintura del mismo robot serán considerados un Owaza.

(c) Si el robot derriba a su oponente con una patada recibida más alto que la cadera del mismo robot, es considerado un Owaza. Durante el movimiento de ataque, sólo la base del pie puede estar tocando el “Ring” hasta que el oponente sea pateado.

(d) Si el robot rota ida y vuelta 180 grados o más, y realiza el ataque para derribar al oponente durante esta rotación, será un Owaza.

(e) Para el Owaza, los ataques laterales y ataques de sacrificio no serán considerados. Ataques agachados están prohibidos, pero esto no aplica si el movimiento agachado está incluido en el movimiento de ataque. Puedes agacharte y caminar 3 pasos justo antes del ataque.

Adicionalmente, los ataques laterales, ataques de sacrificio, y agachados durante un “Owaza” no serán considerados como faltas incluso si estos fallan.

(f) “Ultimate Time” iniciará automáticamente 30 segundos antes del final del combate. Este continuará hasta el final del combate. Durante este “ultimate time”, ambos robots no serán juzgados por los “Slips” y serán liberados de la prohibición de ataque sobre robots caídos, movimientos agachados, ataques agachados y ataques laterales. Puedes conseguir un “Down” sólo mediante un Owaza. “Downs” mediante ataques regulares no pueden ser obtenidos. Además, el salir del “Ring” será considerado como un “Down” de cualquier forma.

(g) Si participas en Autónomo, puedes darle la oportunidad al robot de comenzar el “ultimate time” con un PC o un control inalámbrico.

(h) No existe un límite de Owaza (distintos) que puedan ser usados durante

“Ultimate time”. Además, durante este periodo, puedes usar todos los grandes movimientos usados durante el combate independiente de su éxito o fracaso.

(i) Durante el “Ultimate time”, el conteo hasta 10 después de ser derribado, y la prohibición de ataque durante un “Down” seguirán de acuerdo a las reglas generales.

(j) Tiempos fuera podrán ser obtenidos dentro de los límites de las reglas generales incluso durante “Ultimate time”. “Ultimate time” se reanudará una vez que el tiempo fuera acabe.

(k) Una tarjeta roja será entregada a un robot en caso de que los jueces o árbitro consideren que este no esté dispuesto a combatir durante el “Ultimate time”.

(i) Owaza con ataques laterales o ataques de sacrificio incluyen el “overtime”, los mismos ataques pueden ser usados una sola vez por combate, independiente de si fue válido o inválido.

La posición de la cadera en (b) y en © se refiere a aquello sobre el eje que se mueve hacia atrás y adelante como se muestra en la Explicación 3-1.

El criterio (e) permite que un movimiento agachado ocurra momentáneamente al principio de un movimiento como una caída de espaldas. Una técnica que complete una serie de acciones mientras se esté agachado, se considerará como un “ataque agachado”.

Movimientos momentáneamente agachado se refiere al movimiento agachado cuando el movimiento general no es detenido. Por ejemplo, agacharse, agarrar al oponente, mover el centro de gravedad, levantarlo, etc. son considerados como un movimiento momentáneamente agachado.

Debe considerar el riesgo de que un movimiento de ataque no sea reconocido como Owaza antes de asumir el reto.

Explicación: Si alguno de los puntos (a).(b).(c).(d) se cumplen, el Owaza será reconocido por los jueces.

Los Owaza están específicamente definidos cómo se muestra en la siguiente lista, con los nombres comúnmente utilizados en artes marciales.

De todas formas, los Owaza no están limitados a sólo estos ataques; la decisión del

árbitro y los jueces será respetada de acuerdo con la situación.

Adicionalmente, será necesario que el Owaza sea claramente distinguible por el árbitro. Los ataques que apunten al lado izquierdo y el derecho serán considerados como del mismo. La Patada hacia Atrás y la Patada de Giro Lateral son toda la misma técnica que una Patada Frontal.

\*Owaza aún no están claramente definidos, por lo que serán dejados a criterio del árbitro y los jueces.

En caso de un nuevo Owaza, o si es que el árbitro no puede tomar una decisión clara, el árbitro y los jueces tomarán la decisión. Los siguientes son los tipos de "OWAZA" u el número de "Downs" que corresponden. Debes considerar el riesgo de un movimiento que puede ser no considerado como un Owaza antes de aceptar el desafío.

- Back-Drop 2 Downs

Cuando el robot levanta al oponente y lo lanza hacia atrás contra el "Ring", "Backdrop" será considerado si la parte más alta del torso del oponente se encuentra más alto que la cabeza de tu robot y golpea el "Ring" antes que tu robot. La misma técnica aplica al lanzar hacia adelante, hacia atrás, izquierda y derecha.

- Shoulder Throw. 2 Downs

Es efectivo cuando tu robot lleva al oponente en su espalda, lo lanza, el oponente cae hacia adelante, y la espalda del oponente toca el "Ring"

- Leg Sweep. 2 Downs

Mientras esté de pie, es efectivo cuando ambos pies del oponente flotan en el aire debido a la técnica de barrido con el pie.

- Overhead Throw. -2 Downs

Es efectivo cuando el oponente es levantado por sus pies, rota 180 grados o más y además toca el "Ring" con la espalda.

- Forward Rotation Kick. 1 Down (Patada con rotación hacia atrás y patada con rotación lateral también equivalen a 1 "Down")

## Patada con rotación frontal

- High Kick. 1 Down

Levanta el pie de tu robot más alto que las caderas de tu robot y procura que sólo uno de los pies (con su base) toque el "Ring" hasta que tu robot patee.

- Heel Drop 1 Down

Levanta el pie de tu robot más alto que la cintura de tu robot, ataca la cabeza del oponente en frente de tu robot con el talón de su pie, consigue un punto de impacto en el oponente para completar el ataque. Si es así, la técnica es válida. Asegúrate de que sólo la base de los pies de tu robot sean las que toquen el "Ring" hasta que patees.

## 58. Objeciones

Si hay algún error en el juicio del árbitro o sientes dudas respecto a este juicio, por favor informa al juez (no al árbitro) cuando el combate termine. Por ejemplo, es mejor hacerlo después de una señal de "espera" o "stop" del árbitro. El operador levanta su mano y en voz alta y fuerte presenta, por favor, una objeción al juez.

El juez detendrá el reloj y deliberará al respecto. Si no es decidido el presidente del comité de jueces lo juzgará finalmente.

Adicionalmente, la oposición y deliberación serán llevadas dentro de 2 minutos, objeciones de más de dos minutos no serán aceptadas. Si una afirmación incesable hacia los jueces conlleva a un retraso en los combates, puedes ser expulsado.

La decisión será confirmada al final del combate. No se tomará en cuenta después de eso. Habrán más de dos jueces para que sea justo.

En cualquier caso puede concederse sólo 1 DOWN, dependiendo del nivel de dificultad de la técnica del ataque ejecutado. Un OWASA reconocido como tal podrá valer hasta por 2 DOWNS.

## Sobre la evaluación

Si existiese algún error en el juzgamiento de un partido o si el jugador siente dudas sobre lo mismo se debe informar al juez (no al árbitro) cuando el partido se encuentre detenido.

Se recomienda formular el cuestionamiento después de emitida la señal de detenerse por parte del árbitro.

El operador debe levantar su mano y a viva voz decir OBJECCIÓN.

El juez detendrá el reloj (incluso en detenciones por tarjeta roja, overtime y re-overtime) y revisará el contenido de ésta. Si no se llega a una decisión, el representante del comité de Robo-One será quien revise el asunto.

La decisión será informada una vez concluido el partido, y no podrá ser objetada.

## **59. Ring de práctica**

En caso de existir disponibilidad de rings de práctica se aplicarán las mismas reglas de uso del ring de competencia. Es deber de los participantes cumplir con las indicaciones del equipo de seguridad de la competencia, para asegurar un ambiente libre de riesgos para los jugadores, staff y público.

## **60. Señales del Árbitro**

Se indican las siguientes señales del árbitro. Además, la voz del árbitro puede no ser oída, así que el gesto ha sido detallado.

Por favor recuerda las señales del árbitro básicas.

- Inicio = “Hajime” o “Fight”: señalado al iniciar el combate, reanudar después de detenerse, reanudar después de un espera.  
Se eleva la mano verticalmente y se baja desde el punto más alto al más bajo.
- Esperar = “Mate” o “Wait”: Señalado para interrumpir el combate.  
Se apunta la palma hacia el operador o el robot y se “empuja” hacia adelante.
- Detenerse = “Yame” o “Stop”: Señal de final del combate. Abrir ambas manos y levantarlas por encima.

**El árbitro en general tiene la facultad de emitir las siguientes señales y/o instrucciones de forma oral. Se recomienda revisar con atención:**

- Comenzar - HAJIME: al iniciar o reiniciar el partido.
- Interrumpir el juego - MATE o WAIT: señal para interrumpir el partido.
- Detenerse - STOP o YAME: Señal para finalizar el partido.
- Comenzar el combate - FIGHT: declaración para comenzar el combate o para continuarlo tras un SLIP.
- Caída - DOWN: en caso de caídas tras ataques válidos.
- Resbalón - SLIP: en caso de colapsos distintos al de ataques válidos.
- Detenerse de pie - STANDING: detención indicada con el robot de pie.

- **STANDING DOWN:** 3 segundos después de la señal **STANDING** o **DE PIE**.
- **Fuera del ring - RING OUT:** cuando el robot cae fuera del ring.
- **Tiempo cumplido - TIME OUT:** cuando se cumple el tiempo reglamentario.
- **¿Listos? - READY?:** para confirmar que el jugador está listo para competir.
- **Tomar distancia - BREAK:** cuando se instruye tomar un metro o más de distancia del oponente.
- **Torque fuera - TORQUE OFF:** cuando se instruye dejar de aplicar fuerza regular.
- **Apagar - POWER OFF:** cuando se instruye apagar el o los robots.
- **Ganador esquina Roja/Azul - WINNER RED/BLUE CORNER:** al declarar un ganador.
- **OWAZA:** al declarar un ataque audaz.
- **OWAZA fallido - OWAZA failure:** al declarar un ataque audaz fallido.
- **Tomar distancia - STAND AWAY:** cuando se debe tomar distancia mientras el rival se levanta.
- **Chequeo de caminata - WALKING CHECK:** cuando se solicita un chequeo de caminata (revisión de calificación para poder competir).
- **Ponerse de pie - STAND UP:** Cuando se instruye levantarse.

## **61. Condiciones de participación del torneo ROBO-ONE LATINOAMERICA**

Este acuerdo de participación (en adelante denominado "este acuerdo") incluye la Asociación General Incorporated Association Bipedal Walking Robot Association y representantes internacionales como Robotics Lab Scl (en adelante, "esta asociación") y los usuarios registrados (en adelante "usuario" o "participantes"). Se establece la relación de derechos y obligaciones con la competencia al momento de inscribirse. Al registrarse como jugador en este sitio, debe leer el texto completo de este acuerdo y luego aceptar este acuerdo al momento de ingresar al formulario de participación de cada torneo.

Si participa en un torneo de Robo-One y Robo-One Latinoamérica, observe las reglas y precauciones del torneo.

Para los competidores de Robo-One Latinoamérica, la única forma de inscribirse en una temporada o categoría de competición para el torneo Robo-One, ROBO-ONE World Championship y filiales, es haber sido acreditado por la organización y/o haber ganado un premio en el torneo Robo-One LATINOAMERICA y/o ser considerado robot semilla y acreditado para competir, luego obtener un certificado que lo hace merecedor a competir en algún torneo internacional de Robo-One. El no cumplimiento permite a la organización eliminar a su organización, team y robot del torneo indefinidamente.

### **1. Derechos de retrato de los participantes y derechos de autor de robots**

Cuando un usuario registrado participa en uno o varios concursos organizados por la organización y/o Asociación, las fotos y videos de participantes y robots tomados por estas, empresas de apoyo y empresas de medios serán utilizados por la Asociación y organización, empresas de apoyo y empresas de medios en diversos medios de comunicación escritos, prensa, televisión y plataformas web y redes sociales. Al momento de concursar en el torneo de ROBO-ONE y torneos derivados, los participantes no podrán reclamar sus derechos de uso de imagen.

### **2. Prohibiciones**

Al utilizar este sitio web [www.robo-one.la](http://www.robo-one.la) el usuario no debe realizar ninguna de las siguientes acciones o cualquier acción que la Asociación determine que es aplicable.

- Actos que violen leyes y ordenanzas o que estén relacionados con actos delictivos
- Actos que sean fraudulentos o amenacen a la organización, Asociación, otros usuarios de este sitio web u otros terceros.

- Actos que violen el orden público y la moral
  - Actos que infrinjan los derechos de propiedad intelectual, derechos de retrato, derechos de privacidad, honores, otros derechos o intereses del usuario u otro tercero
  - Actos que colocan una carga excesiva en la red o el sistema de este sitio web
  - Actos que pueden interferir con el funcionamiento de esta asociación
  - Actos que acceden ilegalmente o intentan acceder sin autorización a la red o sistema de la asociación
  - Actos que se hacen pasar por un tercero
  - Actos de otros usuarios de este sitio web Actos que usen identificaciones o contraseñas
- y otros actos que la Asociación considere inapropiados

### 3. Descargo de responsabilidad

Al utilizar este sitio web, no nos hacemos responsables de los siguientes asuntos, excepto los imputables a la Asociación.

- La Asociación u organización, suspende, suspende, termina, deshabilita o cambia la provisión de este sitio WEB por parte de esta asociación, elimina o pierde información enviada por los usuarios a este sitio WEB, elimina el registro de usuario, utiliza este sitio WEB. No seremos responsables de ninguna pérdida de datos registrados, falla o daño del dispositivo, o cualquier otro daño sufrido por el usuario con respecto al sitio web.
- La Asociación u organización no será responsable de la fuente del enlace a este sitio web o del sitio enlazado desde este sitio web.
- La Asociación no se hace responsable de ninguna transacción, comunicación, disputa, etc. que ocurra entre usuarios o entre usuarios y terceros.

### 4. Ley aplicable y tribunal competente

- La ley que rige este acuerdo y el contrato de uso será la ley chilena.
- Para todas las disputas que surjan de o estén relacionadas con este acuerdo o el contrato de uso, el Tribunal de SANTIAGO DE CHILE será el tribunal de jurisdicción de acuerdo exclusivo de primera instancia.

#### 5. Reembolso de la cuota de participación, etc.

Cuando la participación en el torneo, etc. se cancela debido a la conveniencia del usuario, si ya se ha pagado la tarifa de participación, etc., o si el usuario informa a la asociación que la cancelación y el reembolso son necesarios 15 días anteriores al torneo, etc. Si lo hay, el usuario deberá pagar la tarifa de transferencia y la tarifa administrativa de \$50.000 chilenos, para el reembolso y realizar el procedimiento de reembolso. No se realizarán reembolsos después del día del evento.

Si la participación no tiene costo, y el equipo o robot suspende su participación ya estando inscrito, deberá cancelar la tarifa de \$50.000 chilenos, para poder participar en el siguiente torneo.

#### 6. Período de conservación de la cuenta e información adjunta

Si el usuario no inicia sesión en este sitio durante más de un año, la información de la cuenta y la información relacionada pueden eliminarse.

7. Los nombres de Robo-One® es un programa de Biped Robot Association, Yokohama, Japón. Todos los derechos reservados. No puede utilizar logos, isotipos, ni información de la competencia, videos , grabaciones del torneo ni ningún material sin el consentimiento escrito de la organización o de la Asociación. En el caso de autorización, debe siempre incluir el logo oficial de la competencia y de su patrocinador principal.

8. Los participantes menores de edad deben contar con un tutor responsable. Cada participante o sus tutores son los únicos responsables de la seguridad personal, física y mental durante el evento. La organización del torneo se exime de las responsabilidades durante las actividades, e inclusive en lo relativo a daño emergente, lucro cesante. Al momento de participar en el evento, usted acepta estas bases y condiciones. Si no está de acuerdo en uno o varios puntos de las presentes reglas de participación, no participe, por favor absténgase.

## **Sobre el futuro de las reglas de competencia**

25 de junio de 2021    Asociación de robots bípedos

A todos los jugadores

ROBO-ONE también ha comenzado y está celebrando su 20 aniversario. Creemos que se han logrado ciertos resultados en cuanto al mecanismo de los robots bípedos. Dado que se esperan más avances en IA en el futuro, Biped Robot Association promoverá la autonomía como ROBO-ONE auto y ROBO-ONE Kendo, e IA.

Junto a esto, intentaremos unificar el peso.

ROBO-ONE (4 kg)

ROBO-ONE Kendo 4 kg o menos

ROBO-ONE automático (actualmente 5 kg o menos, 4 kg o menos a partir del año que viene)

Como resultado, ROBO-ONE y ROBO-ONE Kendo pueden equiparse con un dispositivo de autonomía, y un robot puede participar más allá de la clase.

A partir del próximo año, estas 3 clases serán de 4 kg o menos.

El torneo de septiembre de este año permanecerá como está, y el torneo programado para marzo del próximo año será un período de transición, con 4 kg para ROBO-ONE y ROBO-ONE Kendo, y 5 kg para el automático.

Todas las competencias posteriores a abril del próximo año pesarán menos de 4 kg. ROBO-ONE Light es el mismo que antes. Gracias por su comprensión y participación.

En caso de que por asuntos de convocatoria o si los competidores son en cantidad menores a 8 robots, la organización puede modificar la dinámica de la competencia para mejorar la presentación y torneo.

©2008 World Wrestling Entertainment, Inc.

