

Reglas de Desafíos Internacionales de RoboRAVE 30.12.2025



**Valida para todos los eventos del 2026; incluyendo
el Global de RoboRAVE en Japón**

Copyright

©2024, RoboRAVE International, Inc.;
Texas, USA.
Cel: +52 33-31708054 www.roborage.xyz

Evento Global Osaka Japon 2026

"RoboRAVE World Championship Osaka, Japon 2026"
General rules of the event "discipline"

Evento Global Houston, Tx. USA 2027

"RoboRAVE World Championship USA 2027"
General rules of the event "discipline"

Meta

Tener el mejor evento en paz y armonía con todos los invitados, visitantes y nuestra familia RoboRAVE International.

Generales:

Normas generales de respeto y disciplina en el recinto:

- 1) No se permiten ingerir bebidas alcohólicas dentro del recinto del evento.
- 2) Se aplican las leyes y reglamentos vigentes en el lugar del evento.
- 3) Si alguien destruye o daña la infraestructura del evento, deberá indemnizar el daño y, a criterio del Director del Evento o del comité, podrá ser suspendido o expulsado del evento.

Nota: Cualquier eventual situación no descrita en este manual de referencia será evaluada y resuelta por el Director del Evento o el Comité de turno.

Reglas generales

- 1) Cualquier tema a tratar deberá presentarse por escrito ante el director o el comité organizador, evitando cualquier atropello entre visores de pista, referís o jueces del evento.
- 2) Si alguna persona encara, agrede o molesta a un visor de pista, referí o juez del evento podrá ser amonestado, sancionado o retirado del evento; si así lo considera el Director del Evento o el Comité organizador para el mejor desarrollo y continuidad del evento en cuestión.
- 3) El comportamiento de todos debe ser totalmente amigable y de respeto para todos; bajo los valores fundamentales de RoboRAVE International:
 - a. Compartir
 - b. Trabajo en equipo
 - c. Divertirse mientras aprendes
 - d. Respeto
 - e. Responsabilidad

Sin más, aprovechamos este medio para manifestar nuestro reconocimiento y consideración más distinguida en este evento.

Atentamente.
Comité Organizador
RoboRAVE International Inc.



3. SoccerBot

Futbol (SoccerBot) Radio controlado Challenge Rules



Meta

Diseñe, construya y programe dos robot radio controlados con el objetivo de jugar “FUTBOL”.

Divisiones/clases de masa:

Consulte la siguiente tabla para decidir en qué división/clase de masa desea competir:

800 gr
ES
MS
HS
**

** Estas categorías podrían agregarse a discreción de los directores de eventos

Nota: Si se registraron menos de 5 equipos en cualquiera de las divisiones, el director del evento tiene la opción de combinar divisiones.

Requisitos

Dos robots radio controlado, cualquier plataforma, con un costo de \$500 USD o menos y que cumpla con las siguientes restricciones de diseño, que se verificarán durante el registro del robot.

- Las dimensiones máximas son 15 x 15 x 15 cm. No habrá tolerancia.
- *Las restricciones de tamaño y masa se aplican estrictamente durante todo el evento para que la competencia sea justa para todos los competidores.*

- Las partes del robot que puedan entrar en contacto con el robot contrario deben ser lo suficientemente fuertes como para no romperse con facilidad.
- El uso de sistemas de disparo, agarre, pateo, pinza, materiales pegajosos, solenoides, o cualquier sistema que empuje o agarre la pelota, están prohibidos. *El robot puede desplegar componentes una vez iniciado el combate*
- La alimentación del robot debe ser por baterías. No se permite alimentación externa con cables.
- Cada robot podrá encajonar la pelota en un máximo del 30% del 100% de la pelota (10.65 mm (El diámetro de la pelota es de 35.5 mm El peso es de 40 gramos aproximadamente)), teniendo que permanecer el 70% restante fuera del robot. Para garantizar el juego limpio, se tomará la medida y peso exacto a los robots participantes, si alguno no cumple con la especificación, el robot infractor no podrá participar.
- Está prohibido pegar, adherir o usar un mecanismo de succión o pegamento para mantener pegada la pelota al robot.

Los robots deben estar marcados con el nombre del Equipo y un número. No se pueden prestar robots entre equipos.

Reglas generales:

Se consideran violaciones al juego las siguientes acciones, que serán sancionadas por los jueces con un gol en contra:

- Tardar más de treinta segundos en volver a empezar el partido después de una parada.
- Hacer o decir alguna cosa que atente contra la integridad de la competencia o de la organización. En este caso, se eliminará al equipo infractor.
- Controlar los robots del equipo oponente de forma deliberada. En este caso, se eliminará al equipo infractor.
- Interferir los robots de los equipos participantes de forma deliberada, por parte de un equipo que no esté en competencia o por un espectador. En este caso, se eliminará al equipo que se vea beneficiado por esta acción.

- El uso de dispositivos inflamables. En este caso, se eliminará al equipo infractor.
- Causar desperfectos de forma deliberada a la cancha o al escenario del evento. En este caso, se eliminará al equipo infractor.
- Insultar al juez o a los miembros del equipo oponente. En este caso, se eliminará al equipo infractor.

Asignación de Grupos:

1. Por medio de sorteo o por orden alfabético, se decidirán los grupos de juego acorde al número de participantes.
2. Un grupo este compuesto por cuatro (4) equipos.
3. Cada partida tendrá una duración máxima de tres (3) minutos
4. Se harán enfrentamientos de todos contra todos, por grupo pasarán a la siguiente ronda los dos mejores robots del grupo, posteriormente será eliminación directa.

Duración del juego:

- Cada partido tendrá una duración máxima de tres (3) minutos, distribuidos en dos tiempos, cada uno de un minuto y medio (90 seg)
- Al finalizar el primer tiempo cada equipo cambia de posición en la cancha y tienen un tiempo máximo de 30 segundos para hacerlo.
- No hay extensión de tiempo, tiempo fuera o alargue de tiempo.
- El tiempo de juego se detiene cuando la pelota sale de la cancha y se reinicia cuando la pelota esta nuevamente en juego.

Desarrollo del juego:

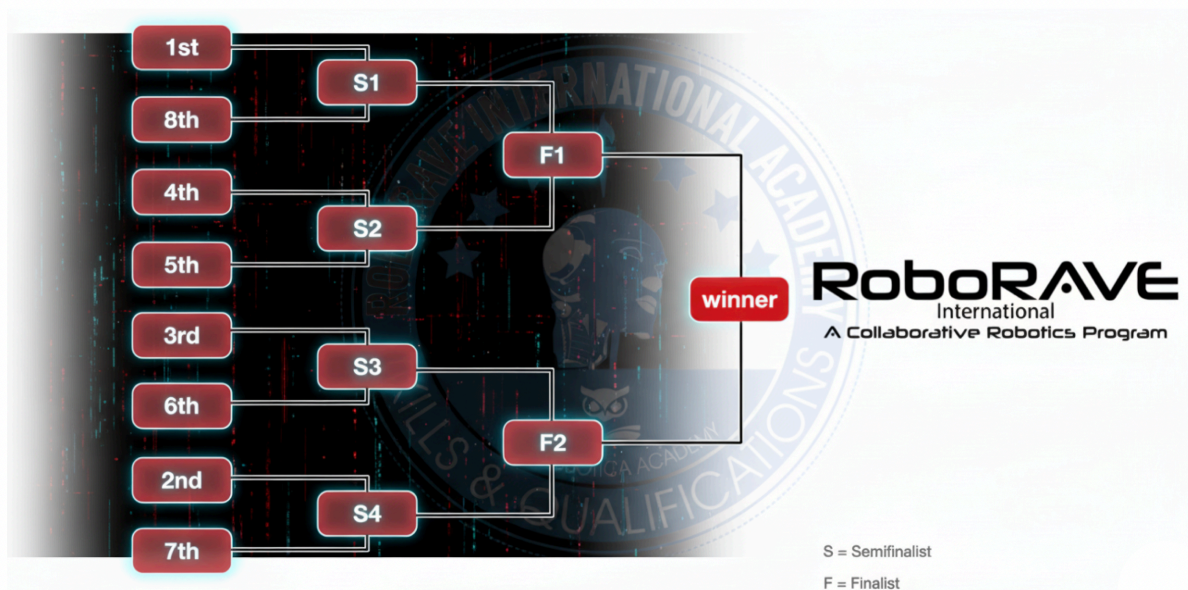
Asignación de puntos:

- Tres puntos (3) al equipo ganador por mayor número de goles
- Tres puntos (3) si el equipo contrario no puede seguir compitiendo por daños o descarga de batería, incluso si va ganando su encuentro.
- Tres puntos (3) si el equipo contrario no se presenta en la zona de juego (gana por W) y dan 3 goles al ganador
- Un punto (1) por empate cero a cero o por igual número de goles

- Cero puntos (0) si ambos no pueden seguir compitiendo. El encuentro tiene que estar en progreso.
- Cero puntos (0) para el equipo perdedor
- Cero puntos (0) si ambos equipos no se presentan al partido.

NOTA: En caso de que haya empate en la puntuación final en fase de grupos, se definirá el ganador por el mayor número de goles acumulados. Si el empate persiste se definirá por sorteo con una moneda.

En caso de que haya empate en la fase de eliminación directa, se reanuda el juego y se define por gol de oro.



Pista de :

- Las pistas generalmente se imprimen en papel duradero, fondo de vinilo PVC o Trovicel de 3 mm (120 cm x 180 cm). Se recomienda en madera para que no patinen las llantas.
- Dimensiones: Campo (pista) de desafío (Reto) de **SoccerBot (Futbol Radio controlado)** mide: 1.20 m. X 1.80 m. y la porterías 0.50 m.

