

Reglas Generales 1

0. Divisiones

Divisiones		Objetivo
Junior	Junior L	De 1° a 4° grado
	Junior H	De 5° a 6° grado
Senior		De 7° a III Bachillerato (Secundaria y Bachillerato)

1. Regulaciones Generales

1.1 Robots, materiales y herramientas

1.1.1 Para categorías de construcción en sitio: Los participantes (equipos) deben llevar sus propios materiales, herramientas y equipo al lugar de la competencia. Todos los robots deben permanecer desmontados hasta el inicio oficial de la fase de construcción.

1.1.2 Para categorías preconstruidas: Los participantes (equipos) deben completar sus robots antes de la competencia. Podrá proporcionarse tiempo adicional para modificaciones o reparaciones después de que comience la competencia, si es necesario.

1.2 Artículos prohibidos durante la competencia

1.2.1 Artículos prohibidos durante la competencia: No se pueden ingresar herramientas, equipos o robots al estadio una vez que la competencia haya comenzado. Los participantes deben llevar todas las herramientas, equipos y robots de repuesto necesarios antes de que comience la competencia. Cualquier participante sorprendido ingresando artículos prohibidos durante la competencia será descalificado inmediatamente.

1.2.2 Durante el receso para comer: Si el horario de la competencia incluye un receso para comer, los participantes no pueden sacar ningún artículo relacionado con la competencia del lugar. Del mismo modo, no se pueden ingresar artículos adicionales relacionados con la competencia al reingresar después del receso. Cualquier participante sorprendido violando esta regla será descalificado inmediatamente.

1.2.3 Uso de computadoras: Si se requiere una computadora para la competencia, los participantes (equipos) deben traer la suya. Solo se permiten laptops alimentadas por batería para garantizar estabilidad en caso de suministro eléctrico poco confiable dentro del estadio.

1.3 Prohibición de contacto externo

1.3.1 Durante la competencia, los participantes no pueden comunicarse con personas externas por teléfono, internet o cualquier otro método. Quien sea sorprendido haciendo esto será descalificado inmediatamente.

1.3.2 Artículos permitidos: Se permiten teléfonos celulares, pero deben estar apagados dentro del estadio. Quien sea sorprendido usando un celular dentro del recinto de competencia será descalificado inmediatamente. Si el participante necesita ver la hora durante la competencia, debe pedirselo al árbitro o usar su laptop.

1.3.3 Artículos restringidos/prohibidos: Los siguientes artículos no están permitidos y su descubrimiento resultará en descalificación.

1.3.3.1 Medios de almacenamiento de datos como MP3, PMP, memorias USB, etc.

(Sin embargo, las memorias USB están permitidas en algunos eventos y pueden llevarse después de una inspección preliminar por parte del personal.)

1.3.3.2 Programas y manuales relacionados con el robot.

1.3.4 Prohibición de trampas: Cualquier participante sorprendido haciendo trampa será descalificado y expulsado de la competencia. La descalificación aplica a todas las categorías en las que el participante esté inscrito.

1.3.4.1 Actos sujetos a descalificación y expulsión

1.3.4.1.1 Participación por proxy

1.3.4.1.2 Intercambiar robots con otros equipos

1.3.4.1.3 Consultar manuales o materiales durante la producción en eventos de producción en sitio

1.3.4.1.4 Usar partes no conformes

1.3.4.1.5 Tocar o dañar el robot, laptop o pertenencias de otro participante.

1.3.4.1.6 Usar partes o robots que no hayan sido inspeccionados antes del inicio de un partido

1.3.5 Descalificación

1.3.5.1 Comunicación con espectadores y otros participantes

1.3.5.2 Desobedecer instrucciones de árbitros o personal, así como conducta disruptiva o desordenada

1.4 **Uniformes y Credenciales:** El uniforme emitido y la credencial de participante deben usarse/poseerse para ingresar al recinto y competir; no se harán excepciones

1.5 **Resultados y Registros Manuales:** Los participantes deben verificar y firmar los resultados del partido inmediatamente después de su finalización con el personal. Una vez firmados, los resultados no podrán ser impugnados.

1.6 Arreglo de Asientos y Uso de Electricidad

1.6.1 **Arreglo de asientos:** Los organizadores pueden determinar la disposición de asientos a su discreción, y el incumplimiento de sus instrucciones se considerará un intento de hacer trampa y resultará en descalificación.

1.6.2 **Electricidad:** Cada participante se sentará en mesas compartidas (dos personas por mesa), y cada equipo recibirá un tomacorriente. Sin embargo, se permite llevar extensiones propias si es necesario.

1.7 Asignación de Participantes y Tiempo de Práctica

1.7.1 Los árbitros y moderadores deben proporcionar tiempo de práctica equitativo a los participantes.

1.7.2 Para garantizar el desarrollo fluido de la competencia, los árbitros y personal pueden asignar campos de juego y áreas de práctica adicionales según la dificultad y el número de participantes.

1.7.3 Los árbitros y supervisores pueden limitar la duración y cantidad de prácticas por participante (equipo).

1.7.4 Aunque la hora de inicio es la misma para todos los eventos, el tiempo de práctica, espera post-práctica, competencia principal y finalización pueden variar.

1.8 Entorno del Estadio

1.8.1 **Interferencia lumínica:** Los participantes (equipos) deben preparar y diseñar sus robots para que funcionen de manera eficiente sin problemas causados por variaciones en la luminosidad debido a iluminación interior, luz solar o fotografía.

1.8.2 **Interferencia de señales:** Los participantes (equipos) deben preparar y construir su robot de manera que pueda operar sin interferencias de señales electrónicas causadas por dispositivos electrónicos y equipos de comunicación.

1.9 Reglas del estadio

- 1.9.1 Todas las regulaciones siguen prioritariamente las reglas generales, y las reglas específicas se ajustan a ellas.
- 1.9.2 Cada evento prioriza la misión del día sobre regulaciones detalladas específicas del evento.
- 1.9.3 Solo se permite el acceso al recinto a los participantes.
- 1.9.4 Durante la competencia, los participantes no pueden abandonar el recinto sin el permiso del árbitro y del personal. Los participantes deben estar acompañados por un miembro del personal al usar el baño; si se mueven arbitrariamente, recibirán una advertencia, y serán descalificados si acumulan dos advertencias.
- 1.9.5 IRO prioriza evaluar las habilidades de los participantes para construir robots o programar en el lugar. Por lo tanto, todos los participantes deben completar las pruebas basándose en la misión proporcionada el día de la competencia.
- 1.9.6 En caso de discrepancia entre las regulaciones específicas del evento, la misión del día y la interpretación del árbitro, prevalecerá la interpretación del árbitro basada en la misión. Se proporcionarán explicaciones detalladas de la misión a los participantes (individuos o líderes de equipo) el día antes de que comience el evento. No se aceptarán objeciones ni rechazos.
- 1.9.7 Para eventos en equipo (dos o más miembros), todos los integrantes del equipo deben permanecer en el mismo lugar durante el tiempo de construcción y a lo largo de ambas rondas del evento. Durante las prácticas, los miembros del equipo pueden dividir roles para una gestión eficiente del tiempo, pero deben comunicar sus funciones al árbitro con anticipación.
- 1.9.8 En eventos en equipo (dos o más miembros), todos los miembros deben permanecer dentro del área de juego designada y sentados. Salir de la zona designada resultará en una advertencia, y dos advertencias acumuladas llevarán a la descalificación.

1.10 Competition Procedures

- 1.10.1 Participants (teams) must check the competition procedures for their respective categories through the official website or regulations. Unless otherwise announced, all competitions will be conducted in person (offline) by default.

1.11 Restricciones de Doble Participación

- 1.11.1 Para categorías evaluadas o categorías por equipos, se prohíbe que los participantes compitan en más de un evento el mismo día. Si un participante

compite en dos o más categorías el mismo día, será descalificado en todas excepto en una. Esta disposición aplica únicamente para el Campeonato de la IRO y entrará en vigor a partir de enero de 2025. Sin embargo, para el segundo día de la Categoría Creativa (construcción + presentación), se permite la participación en múltiples eventos. Si un participante compite en varios eventos el segundo día de la Categoría Creativa, no se otorgará tiempo adicional de construcción y el orden de presentación se asignará en el último turno.

1.11.2 En eventos por equipos donde un solo participante puede competir como equipo unipersonal o en categorías individuales, se permite la participación en múltiples eventos el mismo día. No obstante, cualquier desventaja resultante de la participación simultánea será responsabilidad exclusiva del participante.

1.11.3 Todos los miembros del equipo deben permanecer dentro del área de juego designada y sentados en categorías por equipos. Salir de la zona designada resultará en una advertencia, y acumular dos advertencias conducirá a la descalificación.

1.12 Prohibición de Interferencia con el Progreso de la Competencia

1.12.1 Se prohíbe a los participantes interferir en el encuentro de otros participantes gritando, moviendo sus asientos, haciendo ruido o causando disturbios. Los infractores recibirán una advertencia inmediata y serán descalificados si reinciden.

1.13 Etiqueta de Juego

1.13.1 Se espera que los equipos participantes demuestren comportamiento deportivo al interactuar con equipos contrarios. El acoso, conductas antideportivas y dañar intencionalmente a otro equipo están estrictamente prohibidos. Los participantes que infrinjan estas reglas podrán ser penalizados o descalificados, dependiendo de la gravedad de la falta.

1.13.2 Durante la competencia, los jueces pueden hacer preguntas a los participantes sobre el desempeño y construcción de su robot. Los participantes que sean hallados o sospechosos de cualquier forma de conducta indebida o trampa podrán ser penalizados.

1.13.3 Se espera que los participantes mantengan un ambiente limpio y podrán ser penalizados por no mantener el área de su equipo en condiciones adecuadas.

1.14 Premios

1.14.1 Generalmente, el 25% de los participantes en cada categoría será seleccionado como receptores de premios.

(Sin embargo, pueden ocurrir ligeras variaciones dependiendo de circunstancias específicas.)

1.15 Otros/Disciplina

1.15.1 Se podrán tomar medidas disciplinarias contra participantes, entrenadores, espectadores o partes no especificadas, y las decisiones no estarán sujetas a reversión. Los detalles son los siguientes [Anexo].

1.15.2 Las acciones disciplinarias y penalizaciones estarán disponibles por cada registro individual.

1.15.3 Cualquier comportamiento violento, abusivo, insultante o amenazante que ocurra entre participantes en el alojamiento de los participantes será tratado de la misma manera que si hubiera ocurrido durante la Competencia.

1.15.4 En caso de violaciones por parte de participantes, tutores, mentores/supervisores y equipos afiliados (registrados), la organización afiliada (registrada) también podrá ser objeto de medidas disciplinarias por negligencia en sus deberes de supervisión.

1.15.5 Cualquier caso no cubierto en este documento, pero que pueda considerarse disciplinario, podrá ser deliberado y decidido por el Comité Organizador de acuerdo con las regulaciones pertinentes.

1.15.6 Si un participante ha sido declarado culpable por una autoridad judicial de un delito penal que no esté incluido en este tipo de disciplina, podrá ser sujeto a medidas disciplinarias bajo la Sección 3 del Anexo, Difamación de Carácter.

[Anexo]

Tipo	Contenido	Sujeto y normas disciplinarias		
		Participantes/ Equipos	Preceptores/ Entrenadores	Espectadores o No Especificados
1. Infracciones comunes durante la competencia	Advertencias y expulsiones por parte de los árbitros	Según las Reglas y Regulaciones de la Competencia		
2. Infracciones específicas relacionadas con el evento	A. Conducta violenta	Expulsión y retiro de medallas	Cargos penales, prohibición de entrada al estadio, expulsión	Cargos penales y prohibición de entrada al estadio
	Violencia contra participantes			
	Violencia contra árbitros			
	Violencia contra moderadores			
	Violencia con objetos peligrosos			
	B. Comportamiento abusivo, insultante o amenazante	Advertencia / Suspensión (1 año) Retiro de medallas	Suspensión (1 año)	
	C. Conducta perturbadora			
	Invasión al estadio	Suspensión (2 años o menos)	Suspensión del partido (2 años o menos)	
	Daños a instalaciones y vandalismo	Compensación por daños	Compensación por daños	
	Incitación a la violencia o lanzamiento de objetos	Descalificación		

	Ayudar a disturbios en el público	-.	Restricciones en partidos	
	Protestas excesivas contra decisiones y quejas	Advertencias Anomalías Suspensión del partido	Suspensión del equipo	
	Dar órdenes desde las gradas	Advertencias y reducción de puntos (-5)	Suspensión del equipo y descenso en la clasificación	
	D. Manipulación relacionada con el evento			
	Soborno a voluntarios y filtraciones de mapas <i>*Los voluntarios serán multados 10 veces el costo de sus servicios y se les prohibirá participar.</i>	Eliminación de todos los resultados del año	Restricciones en partidos del equipo	-.
3. Conducta difamatoria	Desprestigiar a la asociación, Olimpiada Internacional de Robótica o participantes del IRO (ej: racismo, lenguaje obsceno...)	Suspensión (1 año o más) Expulsión y retiro de premios del año		
4. Falsedad o Perjurio	Falsificar información o acusar falsamente a otros para castigarlos.	Eliminación de todos los premios	Prohibición permanente	Suspensión (1 año)

2. Partido (General)

2.1 Procedimientos del Partido

2.1.1 Los partidos se juegan en ligas, donde los participantes son seleccionados y luego compiten en torneos conformados por aquellos que hayan superado el proceso de selección.

2.1.2 Liga

2.1.2.1 **Sorteo de Grupos:** Todos los participantes serán sorteados aleatoriamente mediante el programa de partidos del organizador para formar grupos de liga de tres o cuatro participantes.

2.1.2.2 **Puntos de Victoria y Avance al Torneo:** Los puntos de victoria se otorgan de la siguiente manera: 3 puntos por victoria, 1 punto por empate y 0 puntos por derrota. El participante (equipo) con el mayor número de victorias en los partidos de liga avanzará al torneo, y el número de equipos clasificados se anunciará en el lugar antes del partido, según la cantidad de participantes (equipos) en el evento.

2.1.2.3 En caso de empate específico en la liga, se consultarán las reglas particulares de cada disciplina.

2.1.3 Torneos

- 2.1.3.1 El cuadro de emparejamientos se determina aleatoriamente mediante el programa de partidos del organizador una vez finalizados todos los partidos de liga, con los clasificados al torneo.
- 2.1.3.2 En caso de empate, se jugará un tiempo extra para decidir al ganador; véanse las reglas específicas de cada disciplina.
- 2.1.3.3 El tiempo extra se jugará después de inicializar el campo, y la duración de cada período extra será determinada por las reglas de cada disciplina.

2.2 Programas y controles

- 2.2.1 El robot puede ser autónomo o controlado por un mando, dependiendo de las reglas específicas de cada disciplina.
- 2.2.2 Si el robot se activa antes de que el árbitro declare el inicio del partido, el participante (equipo) será descalificado.
- 2.2.3 **Estándares de comunicación para el pilotaje**
 - 2.2.3.1 Solo se admite comunicación inalámbrica Zigbee/Bluetooth/WiFi/2.4GHz.
 - 2.2.3.2 Se permite el uso de un smartphone como controlador, pero todas las comunicaciones de datos deben estar bloqueadas en modo avión o el piloto será descalificado.
 - 2.2.3.3 No se permiten ajustes por cable.
 - 2.2.3.4 Si hay un fallo de comunicación y es necesario cambiar el canal, podrá hacerse en presencia del árbitro, pero si el partido no puede jugarse dentro del tiempo asignado, ambos equipos serán descalificados.

2.3 Selección y modificación de robots

- 2.3.1 Los participantes (equipos) pueden construir de manera creativa y modificar sus robots, y tienen la opción de no utilizar kits de robots preensamblados.

2.4 Partidos de récord (contrareloj)

- 2.4.1 **Procedimiento:** Los partidos de récord se jugarán en dos rondas, con un período de corrección entre cada ronda.
- 2.4.2 **Asignación de áreas de juego:** Los organizadores podrán asignar áreas de juego según el número de participantes y la dificultad de cada misión.
- 2.4.3 **Tiempo de construcción y práctica del robot:** Se permitirá un máximo de 3 horas para construir el robot y practicar en presencia de un juez.
 - 2.4.3.1 Los participantes (equipos) podrán practicar en su arena asignada hasta el final del horario establecido de producción y práctica el día de la competencia. No se permite practicar en arenas no asignadas.

2.4.3.2 Al finalizar el tiempo de construcción y práctica, el robot deberá detener su funcionamiento y trasladarse al lugar indicado por el moderador. Si durante este desplazamiento daña el robot de otro participante, se procederá conforme a lo establecido en la Sección 1.12.

2.4.4 **Partido 1:** La primera ronda de partidos comenzará inmediatamente después del período de construcción y práctica de robots. Si el horario del partido incluye el almuerzo, la primera ronda deberá realizarse después de este.

2.4.4.1 **Preparación:** Todos los participantes (equipos) llevarán sus robots al lugar designado y esperarán según las instrucciones de los árbitros y personal en cada sede.

2.4.4.2 **Espera post-partido:** Todos los participantes (equipos) deberán permanecer en la fila de espera hasta que todos los competidores hayan finalizado su partido, en lugar de retirarse a sus asientos después de su turno. Esto tiene por objeto limitar modificaciones no autorizadas a robots o programas, garantizando un tiempo justo para todos.

2.4.4.3 **Tiempo de modificación:** Tras finalizar la primera ronda de cada evento, se otorgará tiempo adicional para modificaciones y práctica del robot, el cual será anunciado el día del evento.

2.4.5 **Partido 2:** La segunda ronda se realizará inmediatamente después del período de corrección.

2.4.5.1 **Preparación del partido:** Seguir lo establecido en la Sección 2.4.4.1.

2.4.5.2 **Espera post-partido:** Todos los participantes regresarán a sus asientos al terminar su partido y seguirán las instrucciones adicionales del personal.

※ Si algún participante desea apelar el resultado del partido, podrá hacerlo mediante el formulario disponible en el archivo del sitio web oficial de la IRO. El organizador convocará un comité de revisión y notificará su resolución al solicitante.