

REGLAMENTO GENERAL



El Comité Organizador de **TRACE - EL IMPERIO CONTRAATACA** informa a través de este documento los aspectos generales del evento.

ASPECTOS GENERALES DEL EVENTO

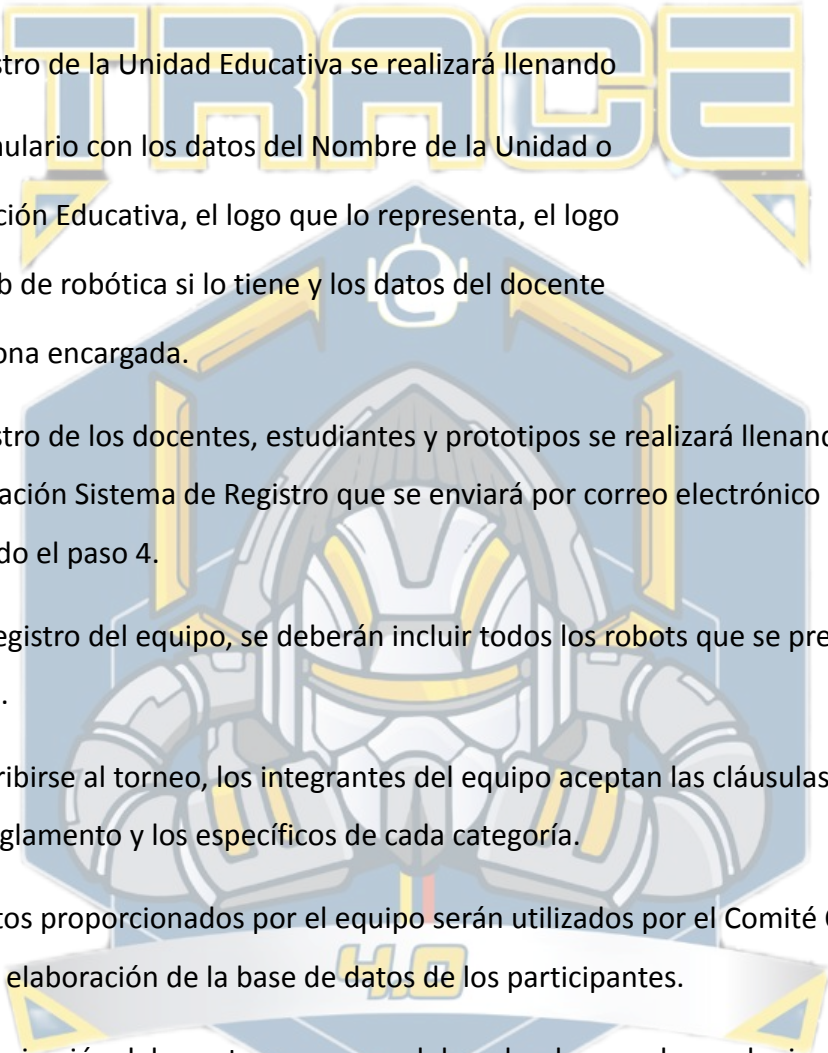
1. Pueden participar todas las instituciones educativas, nacionales, o internacionales que manifiesten su deseo de hacerlo mediante el proceso formal de inscripción.
2. El comité organizador del evento confirmará con la institución educativa su deseo de participar en el torneo.
3. Todo material audiovisual generado en **TRACE - EL IMPERIO CONTRAATACA** , producto de las competencias o relacionado a estas durante el día del evento, pertenece al Comité Organizador y podrá usarlo en las redes sociales.

FECHAS Y SEDE

El evento se realizará los días viernes 23 y sábado 24 de enero del 2026, en las instalaciones de la Unidad Educativa Bilingüe Liceo Los Delfines Sede SAMANES , en la ciudad de Guayaquil Parroquia Tarqui, Ecuador.

INSCRIPCIÓN

1. Las inscripciones se podrán realizar hasta la fecha que determine el Comité Organizador, la que será comunicada a través de los canales de comunicación del evento con anticipación.
2. El registro del equipo se realizará a partir del 8 de enero del 2026 hasta el 20 de enero del 2026, a través del Sistema de Registro oficial del evento.
3. El proceso de inscripción de la Unidad o Institución Educativa está conformado de:
 - ☐ Registro de la Unidad Educativa
 - ☐ Registro del docente encargado y acompañantes
 - ☐ Registro de los estudiantes
 - ☐ Registro de los prototipos en las diferentes categorías

- 
4. El registro de la Unidad Educativa se realizará llenando el formulario con los datos del Nombre de la Unidad o Institución Educativa, el logo que lo representa, el logo del club de robótica si lo tiene y los datos del docente o persona encargada.
 5. El registro de los docentes, estudiantes y prototipos se realizará llenando la información Sistema de Registro que se enviará por correo electrónico una vez realizado el paso 4.
 6. En el registro del equipo, se deberán incluir todos los robots que se presentarán al evento.
 7. Al inscribirse al torneo, los integrantes del equipo aceptan las cláusulas expuestas en este reglamento y los específicos de cada categoría.
 8. Los datos proporcionados por el equipo serán utilizados por el Comité Organizador para la elaboración de la base de datos de los participantes.
 9. La organización del evento se reserva el derecho de cancelar cualquier categoría. Las categorías pueden ser cerradas en la homologación en caso de que no existan prototipos homologados correctamente de las Unidades o Instituciones Educativas.
 10. Para abrir una categoría debe existir mínimo dos prototipos homologados, en este caso se premiará solo primero y segundo lugar. Si existen tres o más prototipos homologados premiará primero, segundo y tercer lugar.

CONFIRMACIÓN DE INSCRIPCIÓN

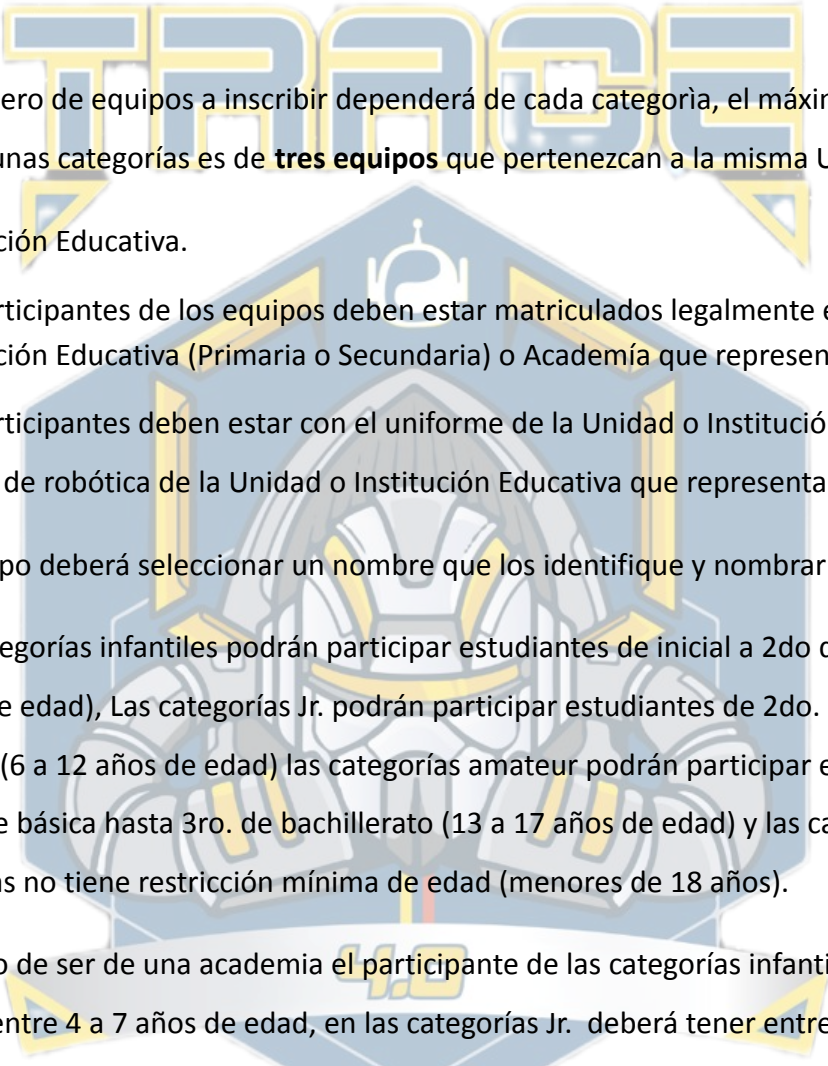
1. El comité organizador del evento confirmará por correo electrónico al equipo su aceptación al concurso.
2. El equipo deberá presentar dicha confirmación el día del evento en las mesas de registro.

EQUIPOS

1. Por equipo se entiende al grupo de estudiantes que presentan uno o varios robots.
2. El número máximo de participantes por categoría será limitado y se indica a continuación en la Tabla 1:

Tabla 1: Participantes por categoría

#	Categoría	Cantidad de integrantes
1	Batalla de robots 1 lb. Jr.	2
2	Batalla de robots 3 lb. Jr.	2
3	Batalla de robots simulada Jr.	1
4	Creatividad Arduino Jr.	2
5	Soccer Jr.	3
6	Seguidor de línea velocidad Jr.	2
7	Mini sumo RC Jr.	2
8	Mini sumo autónomo Jr.	2
9	Hackathon Scratch Jr.	1
10	Hackathon Tinkercad 3D Jr.	1
11	Batalla de robots 1 lb. Amateur	2
12	Batalla de robots 3 lb. Amateur	2
13	Batalla de robots simulada Amateur	1
14	Creatividad Arduino Amateur	2
15	Seguidor de línea velocidad Amateur	2
16	Mini sumo autónomo Amateur	2
17	Mini sumo RC Amateur	2
18	Soccer Amateur	3
19	Hackathon Scratch Amateur	1
20	Hackathon Tinkercad 3D Amateur	1
21	Creatividad Lego	2
22	Laberinto Lego	2
23	Sumo Lego	2
24	Seguidor de línea Lego	2
25	Carrera de insectos Lego	2
26	Soccer Makeblock	2
27	Seguidor de línea Makeblock	2
28	Sumo Makeblock	2
29	Laberinto Makeblock	2
30	Carrera de insectos	1
31	Drones destreza	2
32	Laberinto	2
33	Impacto tecnológico	2
34	Rocket Launching	2
35	Desafío Drones Autónomo	2
36	Desafío Snaps infantil	2
37	Robot Infantil Programable	2
38	Desaf-IA	2

- 
3. El número de equipos a inscribir dependerá de cada categoría, el máximo de equipos en algunas categorías es de **tres equipos** que pertenezcan a la misma Unidad o Institución Educativa.
 4. Los participantes de los equipos deben estar matriculados legalmente en la Unidad o Institución Educativa (Primaria o Secundaria) o Academia que representan.
 5. Los participantes deben estar con el uniforme de la Unidad o Institución Educativa o el club de robótica de la Unidad o Institución Educativa que representan.
 6. El equipo deberá seleccionar un nombre que los identifique y nombrar un capitán.
 7. Las categorías infantiles podrán participar estudiantes de inicial a 2do de básica (4 a 7 años de edad), Las categorías Jr. podrán participar estudiantes de 2do. a 8vo de básica,(6 a 12 años de edad) las categorías amateur podrán participar estudiantes de 9no. de básica hasta 3ro. de bachillerato (13 a 17 años de edad) y las categorías abiertas no tiene restricción mínima de edad (menores de 18 años).
 8. En caso de ser de una academia el participante de las categorías infantiles deberá tener entre 4 a 7 años de edad, en las categorías Jr. deberá tener entre 6 a 12 años de edad, en las categorías amateur podrán participar desde los 13 años de edad hasta los 17 años de edad y en las categorías abiertas deben ser desde los 6 años de edad hasta los 17 años de edad.

EL CAPITÁN DEL EQUIPO

1. La persona que se acredite en la inscripción como capitán del equipo lo será durante toda la competencia y no se podrá cambiar sin causas de fuerza mayor que lo justifiquen.
2. El capitán del equipo será la persona que mantenga una comunicación cordial y respetuosa con el comité organizador o los jueces y deberá ser un estudiante matriculado de la institución participante.

3. En caso de existir algún aviso o problema durante la competencia, el comité organizador se reunirá con los capitanes de equipo para informar o llegar a los posibles acuerdos.

4. ACERCA DE LOS ROBOTS

1. Cada robot registrado en la inscripción por equipo deberá tener un nombre para identificarlo.
2. Sugerimos nombrar a los robots de manera que no puedan denotar palabras altisonantes, rechazo a colectivos, notas de racismo o faltas de respeto. En caso de presentarse lo antedicho, el Comité Organizador del evento se reserva el derecho de no llamar a este robot a competencia por el nombre seleccionado por el equipo y hará el llamado por el nombre de la unidad educativa o Academia a la que pertenece.
3. Todo robot registrado deberá cumplir con la homologación que indica en cada reglamento de la categoría, además de recibir un aprobado (pegatina) para permitir su participación en el evento.

HOMOLOGACIONES

1. Las homologaciones se realizan antes de cada competencia.
2. La homologación es la verificación del cumplimiento de las especificaciones y características que deben cumplir los robots en la competencia, de acuerdo a las bases por categoría.
3. **La homologación puede volverse a realizar** durante la competencia en caso de que el juez así lo solicite.
4. Para tener derecho a la homologación por robot, los equipos deberán haber realizado el proceso de inscripción.
5. Los robots deberán presentarse y recibir un aprobado en la homologación para permitir su participación en las eliminatorias de la categoría a la que pertenezca.

REGLAS Y NORMAS DE LAS CATEGORÍAS

1. Durante el evento solo los integrantes (estudiantes) del equipo podrán estar dentro del área de competencia, en caso de no cumplir con lo anterior, el juez encargado podrá tomar la determinación de eliminar al robot.
2. Cualquier cambio en las reglas de las categorías, será decidido por el Comité Organizador del evento y será comunicado mediante avisos por los medios de comunicación oficiales.
3. Cualquier situación no prevista dentro de las bases de este concurso, será revisada durante las homologaciones por categoría.
4. Se realizará una socialización de las reglas mediante una reunión virtual mediante Zoom, podrán realizar preguntas o dudas acerca de las mismas, se registrará asistencia de los asistentes.

JUECES

1. La figura del juez es importante en la competencia, él será el encargado de que se cumplan las reglas y normas establecidas por el comité organizador.
2. Los jueces para esta competencia serán designados por el comité organizador.
3. Los participantes pueden presentar sus objeciones al juez encargado de la categoría **antes** de que acabe la competencia.
4. En caso de duda en la aplicación de las normas, **la última palabra la tiene siempre el juez.**
5. En caso de existir una controversia ante la decisión del juez o los jueces, se puede presentar una inconformidad por escrito ante el Consejo de Jueces, una vez terminada la competencia, se evaluarán los argumentos presentados y se tomará una decisión al respecto. **Esta decisión es inapelable.**
6. El Consejo de Jueces estará integrado por profesionales y estudiantes de carreras universitarias afines a la robótica.

SUGERENCIAS

Aconsejamos el seguimiento de estas recomendaciones para el buen desarrollo del concurso y el mejor resultado de los participantes:

1. Llevar una identificación como cédula o credencial estudiantil.
2. Estar muy atentos a las llamadas de competencia.
3. Tener presente todos los puntos de los reglamentos.
4. Diseñar un robot lo más robusto y resistente posible, ya que el tiempo disponible para las reparaciones durante la competencia es escaso.
5. Se recomienda estar siempre pendientes de sus pertenencias ya que el comité organizador no se hará responsable por pertenencias extraviadas.
6. Llevar al área de competencia las herramientas necesarias para realizar reparaciones en caso de posibles fallas del robot.

PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

1. Los certificados de participación podrán ser solicitados a través del correo oficial del evento.
2. Los reconocimientos de los ganadores en cada categoría se entregarán sólo en la ceremonia de clausura, en caso de no poder asistir a la ceremonia de clausura los reconocimientos se los entregará al contacto registrado en el formulario de inscripción. No nos hacemos responsables de la entrega en días posteriores.
3. Se entregarán a los ganadores por cada categoría: al **primer lugar** una Copa o Placa alusiva al evento y medalla de oro; al **segundo lugar** medalla de plata; y al **tercer lugar** medalla de bronce. Cada lugar tendrá su respectivo certificado.
4. En el caso de que existan premios (donados por los auspiciantes), el día del evento con todos los ganadores presentes (no representante de la Unidad o Institución Educativa o club) de las categorías se realizará un sorteo.
5. En caso de ser ganador de un premio deberá presentar el carnet o documento de identificación para poder retirarlo.

6. La posición en cada categoría donde el prototipo está previamente creado tiene el siguiente valor:

★ **Medalla Oro:** 10 puntos

★ **Medalla Plata:** 5 puntos

★ **Medalla Bronce:** 3 puntos

La posición en cada categoría donde el prototipo es construido en el torneo tiene el siguiente valor:

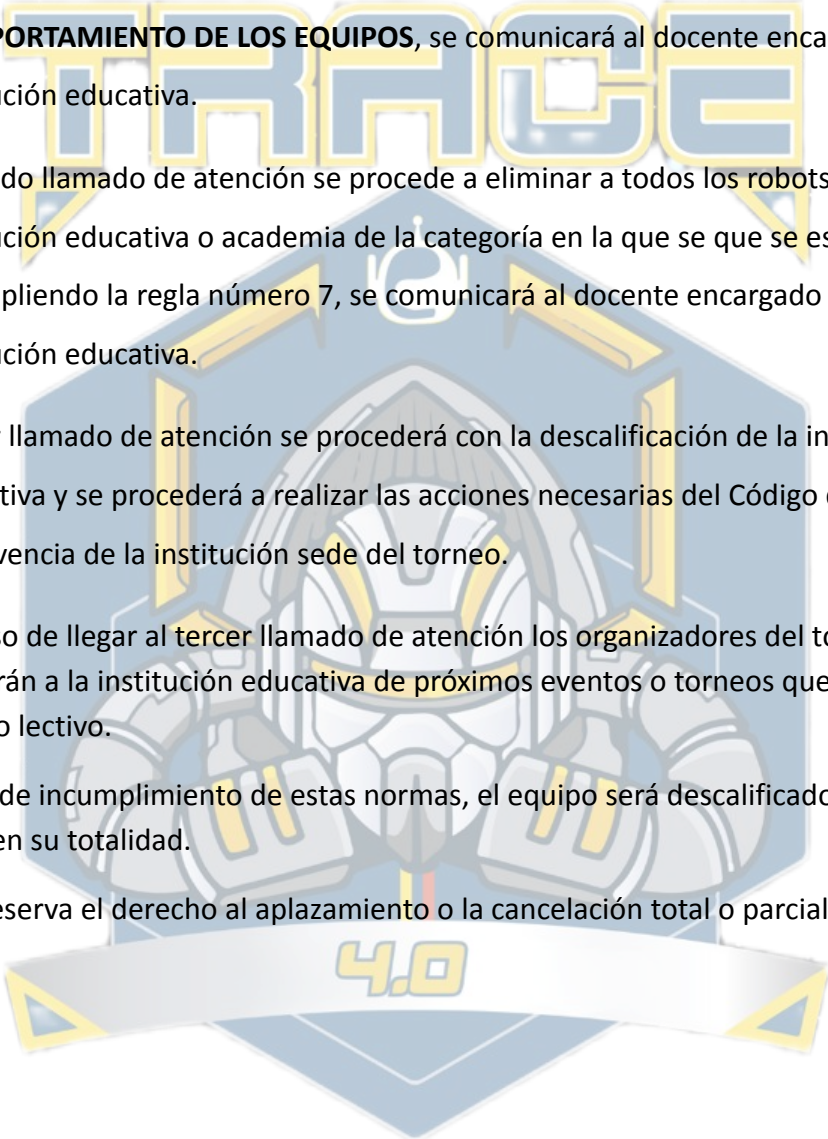
★ **Medalla Oro:** 20 puntos

★ **Medalla Plata:** 10 puntos

★ **Medalla Bronce:** 6 puntos

COMPORTAMIENTO DE LOS EQUIPOS

1. Los competidores deberán tener un **comportamiento digno, honorable y respetuoso** en las instalaciones de la sede durante todas las actividades realizadas en el concurso.
2. Respetar y cuidar el mobiliario de la sede, en caso contrario, la responsabilidad de los actos cometidos se dictará con las autoridades correspondientes.
3. No se podrán consumir bebidas alcohólicas y estupefacientes dentro de la sede.
4. No se podrá concursar bajo influencia de las sustancias antedichas.
5. En todo momento se deberán seguir las indicaciones por parte de los jueces y del Comité Organizador.
6. Se cuidará de no expresar palabras que denoten insultos a los jueces, participantes, robots, etc.
7. Los **representantes, tutores, familiares**, acompañantes de los participantes (estudiantes) no podrán realizar **ningún reclamo, sugerencia o cualquier tipo de comentario al JUEZ o COMITÉ ORGANIZADOR**, sólo pueden acercarse al área de competencia el capitán o **un solo docente** encargado en el caso de que el JUEZ así lo disponga. En caso de incumplir con ésta el **JUEZ o COMITÉ ORGANIZADOR** realizará lo siguiente:

- 
- 7.1. Primer llamado de atención que está incumpliendo la regla número 7 de **COMPORTAMIENTO DE LOS EQUIPOS**, se comunicará al docente encargado de la institución educativa.
- 7.2. Segundo llamado de atención se procede a eliminar a todos los robots de la institución educativa o academia de la categoría en la que se que se esté incumpliendo la regla número 7, se comunicará al docente encargado de la institución educativa.
- 7.3. Tercer llamado de atención se procederá con la descalificación de la institución educativa y se procederá a realizar las acciones necesarias del Código de la Sana Convivencia de la institución sede del torneo.
- 7.4. En caso de llegar al tercer llamado de atención los organizadores del torneo excluirán a la institución educativa de próximos eventos o torneos que auspicie por un año lectivo.
8. En el caso de incumplimiento de estas normas, el equipo será descalificado de la categoría en su totalidad.
- El comité se reserva el derecho al aplazamiento o la cancelación total o parcial del evento sin previo aviso.