

REGLAMENTO OFICIAL COMPETENCIA MAKE X CHILE – PC FACTORY

1. Sobre las reglas de la competencia

1.1. Seguridad del robot

El diseño y construcción del robot por los equipos debe cumplir los requerimientos técnicos.

Cada parte del robot debe ser usada con seguridad y bajo la supervisión del mentor.

El robot no debe disparar o expulsar partes de sí mismo adrede.

El juez de arena tiene el derecho de rechazar robots peligrosos de entrar a la arena. El juez de arena tiene el derecho de juzgar o descalificar un equipo de todos los rounds si el robot puede atentar contra la seguridad.

1.2. Seguridad del equipo

Bajo la supervisión del mentor y luego de leer las bases legales del concurso, los concursantes pueden proceder a preparar la competencia mediante el diseño y construcción del robot.

En el proceso de preparación, el equipo debe seguir las instrucciones del mentor y no debe ejercer actos peligrosos sin la autorización de éste.

El equipo debe prestar atención a la seguridad cuando usa herramientas peligrosas como navajas o desatornilladores y debe usarlas mediante la supervisión del mentor.

Durante la competencia, los equipos deben usar lentes. El pelo largo debe estar amarrado. Los equipos tienen prohibido usar sandalias en el área de competencia.

Durante la competencia, los equipos no pueden ejercer extrema presión sobre las arenas o ejecutar actos peligrosos (dañar la arena o los artículos incluidos).

El juez de arena tiene el derecho de rechazar equipos que no cumplan con las medidas de seguridad al entrar a la arena de competencia. El juez de arena tiene el derecho de descalificar a los equipos de todos los rounds dependiendo del daño.

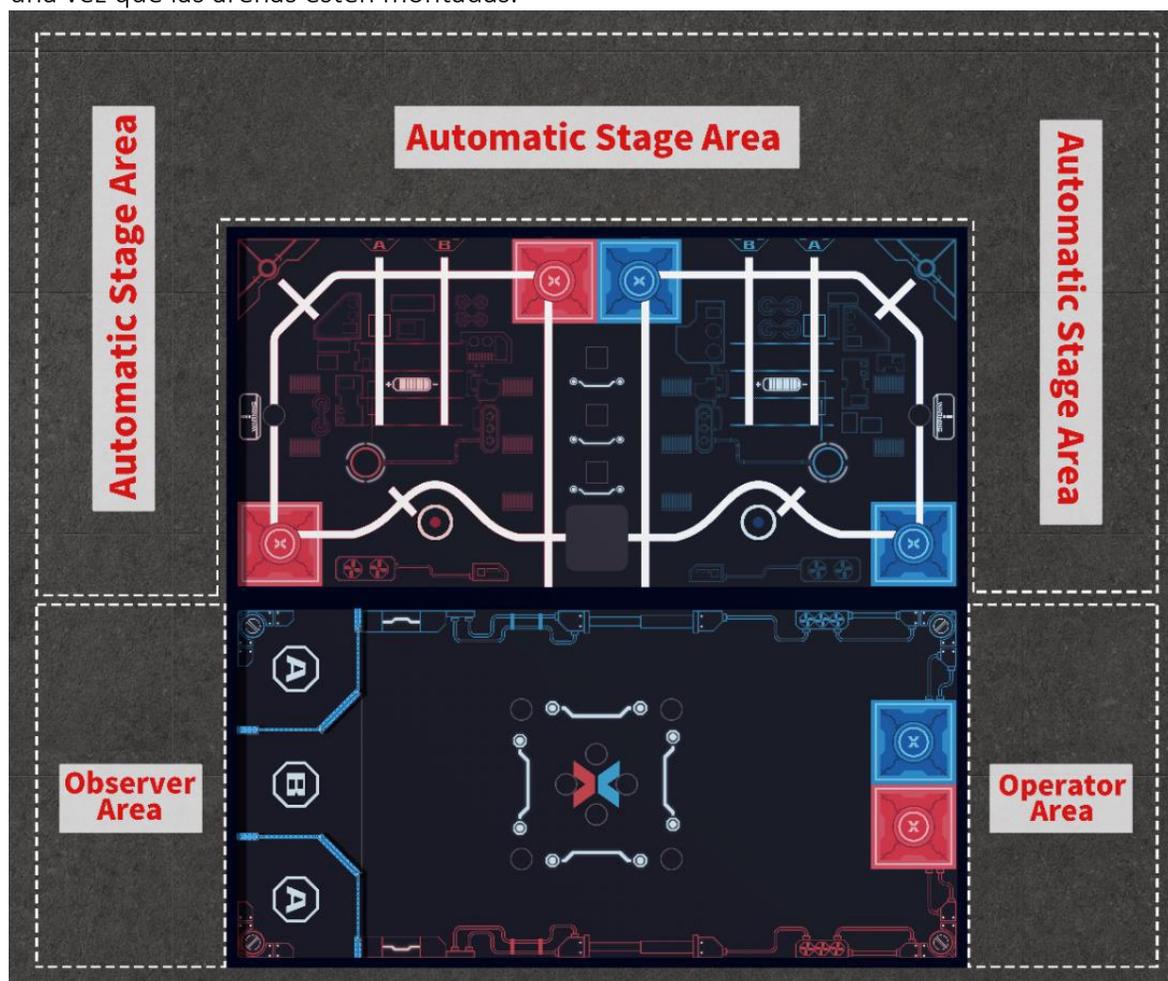
1.3. Operativo

Los equipos deben llegar a la hora acordada mediante correo. El juez de arena tiene derecho a descalificar un equipo que no se presente en el instante de su round.

1.4. Roles y posiciones durante la competencia

Durante la etapa automática, los concursantes pueden competir en las posiciones de la imagen a continuación.

En el área manual, un operador y un observador de cada equipo son requeridos para competir según la imagen a continuación. Los concursantes no están habilitados para competir fuera del área de operación específica. Si el equipo solo tiene un competidor, este competidor debe elegir un rol en particular. El área y dimensiones pueden cambiar una vez que las arenas estén montadas.



En el área manual, si el operador y el observador necesitan cambiar sus roles, ellos deben requerirlo directamente al juez mediante la frase "Equipo Rojo intercambia roles" o "Equipo Azul intercambia roles". Después que el juez de arena responda "Intercambio en equipo rojo aceptado" o "intercambio en equipo azul aceptado", la operación actual debe ser detenida y los concursantes deben cambiar posiciones según corresponda. Durante el intercambio de roles, el reloj de round no se detiene y el tiempo de competencia continúa normal.

1.5. Partida del robot

El robot debe prenderse después que el juez de arena anuncie el inicio de la competencia. Si el robot es iniciado antes del anuncio del juez, el equipo recibirá una advertencia por primera vez y la competencia será reiniciada. Si el robot es iniciado por segunda vez antes del anuncio del juez, el juez de arena tiene el derecho de descalificar al equipo cuestionado.

1.6. Reinicio del robot

Los concursantes deben iniciar al robot en su área de partida luego del anuncio del juez. Solo cuando el robot es colocado en el área de partida (la proyección vertical del chasis está dentro del área de inicio), el equipo puede iniciar el programa del robot.

Si el robot es iniciado fuera del área de partida, el equipo recibirá una advertencia por primera vez. La segunda vez, el equipo recibirá una penalización de 20 puntos en contra en su puntaje final. Si el robot inicia fuera del área de partida y recibe puntaje de ventaja, este puntaje de ventaja se considerará inválido y no será sumado.

1.7. Reinicio del robot con modificaciones

Durante la competencia, los concursantes pueden reiniciar su robot y modificarlo en cualquier momento.

Si el concursante decide reiniciar o modificar su robot, debe ser anunciado al juez levantando la mano con la frase "Equipo Rojo requiere reiniciar" o "Equipo Azul requiere reiniciar". El juez de arena puede responder "Reinicio de equipo rojo aceptado" o "Reinicio de equipo azul aceptado", lo que permite levantar al robot de la arena por el concursante y reiniciarlo o modificarlo.

El robot solo puede ser modificado cuando se saca de la arena. El robot modificado debe cumplir los requerimientos técnicos. Esto implica que cada equipo puede llevar sus herramientas y materiales del kit oficial para generar cambios. El reloj no se detiene ante esta acción. El no cumplimiento de requerimientos técnicos después de la modificación podría generar descalificación.

Si el concursante reinicia el robot cuando toca algún elemento de la arena, la acción del concursante se considerará contacto indirecto. El correspondiente elemento se considerará inválido (es decir, no hay puntaje para las siguientes operaciones en él), pero esto no afecta el puntaje que el elemento generó anteriormente. Todos los elementos que estén siendo tocados por el elemento inválido, serán inválidos también. Durante la etapa automática, los elementos inválidos permanecerán en la arena. Durante la etapa manual, los elementos inválidos serán sacados fuera de la arena por el juez de arena o el ayudante de arena.

Si el robot no puede ser alcanzado por los concursantes, deberán pedir ayuda al asistente de arena para obtenerlo. Los concursantes deberán levantar su mano y anunciar al juez de arena "El equipo azul requiere sacar al robot" o "El equipo rojo requiere sacar al robot". La responsabilidad por cualquier impacto a causa de la manipulación del ayudante de arena es de cada equipo.

1.8. Casos especiales

Si el robot completa una misión del otro equipo en la zona automática, toda la alianza dejará de puntuar en esa misión.

Si el robot mueve un elemento completamente o parcialmente en el área de partida, afectando su partida, el elemento se considerará inválido y se debe quitar de la arena.

Si el robot mueve cualquier elemento completamente fuera de la arena, el elemento se considerará inválido y se debe quitar de la arena.

Durante la etapa automática, si el concursante indirectamente controla el robot, el juez de arena puede descalificar al equipo de esa partida.

Si el concursante decide reiniciar o modificar su robot, debe ser anunciado al juez levantando la mano con la frase “Equipo Rojo requiere reiniciar” o “Equipo Azul requiere reiniciar”. El juez de arena puede responder “Reinicio de equipo rojo aceptado” o “Reinicio de equipo azul aceptado”, lo que permite levantar al robot de la arena por el concursante y reiniciarlo o modificarlo.

1.9. Penalización por contacto del robot

Durante la competencia, a excepción de la validación del juez de arena para reiniciar el robot o cuando el robot está en la posición de inicio, los concursantes no pueden tocar el robot. Cada contacto con el robot, se considera penalización por 20 puntos para el equipo (-20 puntos al finalizar la partida). Si el robot penalizado por contacto en ese momento completa una misión, los elementos de esa misión se considerarán inválidos y no juntan puntaje.

1.10. Penalización por contacto de elementos

Durante la competencia, a excepción de la validación del juez de arena para reiniciar el robot o cuando el robot está en la posición de inicio, los concursantes no pueden tocar el robot. Cada contacto con el robot, se considera penalización por 20 puntos para el equipo (-20 puntos al finalizar la partida). Si el robot penalizado por contacto en ese momento completa una misión, los elementos de esa misión se considerarán inválidos y no juntan puntaje.

1.11. Penalización por ayuda externa

Durante toda la competencia, los competidores no pueden recibir ningún tipo de ayuda, monitoreo, consejos, elementos extras, etc., tanto de sus padres, mentores, profesores o cualquier persona en la zona de público. Si esto es detectado por un juez de arena o ayudante de arena, se puede proceder a la descalificación del equipo de un encuentro.

2. Misceláneos.

- 2.1.** Caso fortuito o fuerza mayor. PC Factory podrá cancelar, suspender o modificar este Concurso por razones como caso fortuito, fuerza mayor u otras que no le sean imputables.
- 2.2.** Situaciones no previstas. PC Factory se reserva el derecho de resolver e interpretar aquellas situaciones o circunstancias que no estén expresamente previstas en este instrumento.
- 2.3.** Reglamento del concurso. Este reglamento estará publicado en <http://www.pcfactory.cl/basesypromociones> y podrá ser modificado por PC Factory informando dicha modificación a través de su página.
- 2.4.** La participación en este Concurso implica la total e incondicional aceptación de estas reglas por parte de los participantes, quedando PC Factory liberada de cualquier reclamo o acción posterior que signifique disconformidad con la promoción y toda su reglamentación.