

1. **Tatami:** CIRCULO TOTALMENTE NEGRO de 85cm de diámetro rodeado de una franja blanca de 15 cm de anchura. Por lo tanto el diámetro del tatami son 115cm. El tatami estará elevado unos 5cm sobre el suelo
2. **Componentes del Robot:**
  - a. Se permite cualquier estructura mecánica que incluya **como máximo** los componentes básicos del Kit A (ver figura 1, kit 9797) o los componentes básicos del Kit B (ver figura 2, kit 8527). En caso de utilizar otro número de kit, se debe consultar previamente su validez.
  - b. No se permite el uso de cadenas o correas en lugar de ruedas.
  - c. La suma de la anchura más la longitud del robot deberá ser menor que **45cm** (por ejemplo un robot de 25x20 valdría, al igual que uno de 30x15). Las dimensiones se determinan por la proyección en planta de toda la estructura. No existe limitación de altura.
3. **Formato de la competición:** Como hay 13 institutos se realizará una primera fase de liguilla triangular como fase inicial. Es decir, habrá 3 grupos de 5, 4 y 4 competidores cada uno. El vencedor de cada grupo pasará una fase final en donde los 3 ganadores competirán entre sí. El equipo que más combates gane de la fase final será el vencedor del torneo. En el caso de haber empate ganará el equipo que más asaltos haya ganado. Si el empate persiste, se realizará un asalto de desempate.
4. **Reglas del combate.**
  - a. Cada combate será a **3 asaltos**.
  - b. Entre asalto y asalto habrá un tiempo máximo de 1 minuto. Para el comienzo del combate se llamará a los dos equipos participantes. Se realizarán como máximo tres avisos, y si en el plazo de 1 minuto desde el último aviso uno de los equipos no compareciera, se otorgaría directamente la victoria al otro equipo.
  - c. Siguiendo las indicaciones de los jueces, los equipos se saludarán junto al tatami. Seguidamente **sólo se acercará al tatami el responsable del equipo** en el área de combate y situará el robot en el punto del tatami que el juez le indique. El resto del equipo se mantendrá suficientemente alejado para no interferir.
  - d. En principio, los robots se situaran girados 90º entre si y situados a la derecha o izquierda según decisión de los jueces. Los jueces siempre podrán decidir si los robots se situarán cara a cara o de espaldas. **Una vez que se inicie el combate, los responsables deberán separarse inmediatamente a un metro del tatami**
  - e. Cuando los robots están compitiendo en un asalto nadie podrá entrar en el tatami. Únicamente se podrá acceder dentro de esta área cuando el combate esté parado. Durante todo el combate sólo el responsable podrá entrar en el área de combate (incluido el minuto entre asaltos).
  - f. Resultado del combate. Transcurridos los tres asaltos:
    - i. Un equipo gana el combate si tiene más puntos de asalto que su adversario.
    - ii. Un equipo empata el combate si tiene los mismos puntos de asalto que su adversario.
    - iii. Un equipo pierde el combate si tiene menos puntos de asalto que su adversario.
5. **Parada del asalto.** El asalto se parará cuando:
  - a. Los dos robots permanezcan 30 segundos en una de las siguientes situaciones:
    - i. Sin movimiento.
    - ii. Sin tocarse uno con el otro.
    - iii. Empujándose sin que haya un movimiento que favorezca a uno de los equipos.



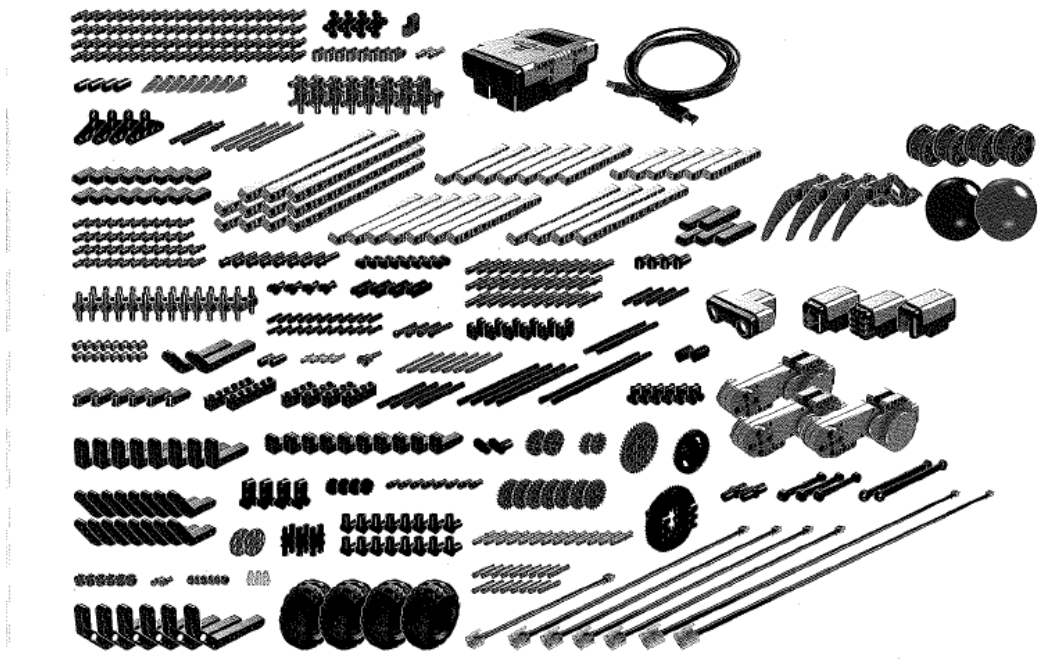


Figura 2. Elementos del Kit B