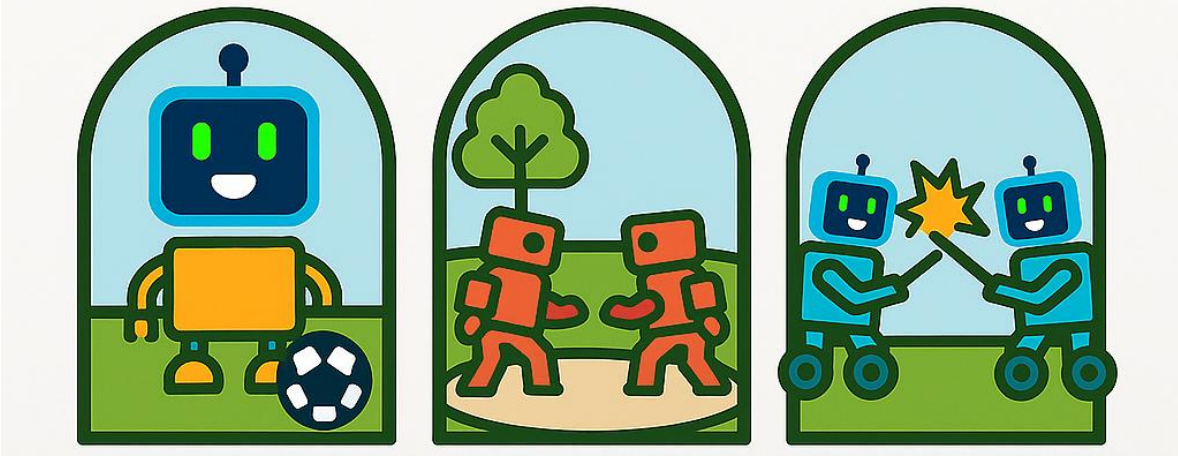


🏠 Categorías de Competencia



1. Fútbol Robótico – Categoría RC (Radio Controlado)

🏠 Dos equipos conformados por **dos estudiantes cada uno**, controlan sus robots en una **cancha física con medidas reglamentarias**. El objetivo es anotar goles en el arco contrario durante un tiempo determinado.

Se valora: control de movimiento, estrategia en pareja, diseño de movilidad y precisión en el disparo.

2. Sumo Robótico – Categoría RC (Radio Controlado)

🏠 En esta modalidad, se enfrentan **dos contra dos** en un dohyo o tatami circular. Cada equipo maneja sus robots por control remoto, buscando sacar a los rivales del área de combate.

Se valora: fuerza, estabilidad, trabajo en equipo, y capacidad de defensa o ataque sincronizado.

3. KnightBots – Categoría Creativa (RC)

🏠 Modalidad de estilo medieval donde cada equipo controla **dos robots equipados con lanzas**. El reto es reventar el globo del oponente mientras se protege el propio. Pueden participar **uno o dos estudiantes por equipo**. Se fomenta el diseño innovador y estrategias de defensa creativa.

Se valora: originalidad, diseño estético y funcional, puntería y capacidad de maniobra.

Formato tipo Triatlón

Cada equipo debe competir en las **tres categorías**. La suma de los puntajes obtenidos en cada una definirá su posición general. Se requiere un equilibrio entre habilidades técnicas, diseño, coordinación y estrategia en grupo.

Sistema de Evaluación y Reconocimientos

El evento **UTBot RPF Cartagena 2025** se desarrolla bajo un formato **tipo triatlón**, compuesto por tres competencias independientes: **Fútbol Robótico**, **Sumo Robótico** y **KnightBots**. Cada una se desarrolla con sus reglas específicas, rondas propias y sistema de evaluación.

Competencias Independientes

Cada categoría se evalúa de forma autónoma, otorgando reconocimientos a los mejores equipos:

Triatlón UTBot RPF Cartagena				
Categoría	Puntaje			
	 Primer puesto	 Segundo puesto	 Tercer puesto	 por participar
Fútbol	300	200	150	100
Minisumo (modificado)	250	175	125	75
KnightBots	200	150	100	50
total, Max	750			

Esto significa que **cada categoría tendrá su propio podio**, con reconocimiento a los equipos destacados por modalidad. Se valorará el desempeño dentro de cada disciplina.

⚠️ Notas Disciplinarias y Penalizaciones

Para asegurar la equidad y el respeto, se establecen las siguientes **sanciones disciplinarias**:

Situación	Sanción
Incumplimiento técnico leve (peso, medidas, etc.)	Posible descalificación de no poder resarcirse en el momento.
Incumplimiento técnico grave o ventaja antideportiva	Descalificación de la categoría.
Discusión entre coequiperos o con el coach	20 pts y tarjeta amarilla.
Reincidencia en tarjeta amarilla	30 pts adicionales y tarjeta roja
Llegada tarde al llamado de competencia	15 pts
Faltas de respeto a jurados o rivales, acompañantes o padres de familia, gestos ofensivos, lenguaje inapropiado	50 pts y tarjeta roja directa

📌 Nota Aclaratoria sobre la Tarjeta Roja

Una **tarjeta roja** implica una **sanción de dos fechas** de suspensión, correspondientes a **dos llamados oficiales a competencia**, sin importar la categoría. Es decir:

- Puede tratarse de dos rondas consecutivas en la **misma categoría**, o
- Una ronda en una categoría y otra en una diferente.

Durante la sanción, el equipo no podrá competir, lo que equivale a una **derrota automática** y otorgamiento del punto o victoria al equipo contrario.

🟡 Nota sobre la Acumulación de Tarjetas Amarillas

Las **tarjetas amarillas** aplicadas por **faltas disciplinarias generales** (como discusiones, actitudes irrespetuosas o desacato) son **acumulativas a lo largo de todo el torneo**. Esto significa:

- Si un equipo recibe **dos tarjetas amarillas**, estas equivalen a una **tarjeta roja automática**, lo cual implica:
 - **Pérdida de 50 puntos por la acumulación (20 de la primera y 30 de la segunda)**

- **Sanción de 2 fechas de suspensión**, es decir, no podrá participar en dos llamados oficiales a competencia (pueden ser de una misma o distintas categorías)

Reincidencia tras Tarjeta Roja

Una vez un equipo ha sido sancionado con una **tarjeta roja por acumulación**, entra en estado de **sanción progresiva**:

- **Toda tarjeta amarilla posterior será considerada automáticamente como tarjeta roja directa**
- Cada nueva tarjeta roja generará **dos fechas adicionales de suspensión**
- La reincidencia constante puede llevar a la descalificación del equipo, si así lo considera el comité organizador

 **Importante:** Este sistema busca fomentar la buena conducta, el respeto y el espíritu colaborativo durante todo el evento.

Nota Aclaratoria sobre Tarjetas en Competencia

Dentro del desarrollo de las pruebas, especialmente en **Fútbol Robótico**, los jueces pueden aplicar **tarjetas amarilla y roja** como parte de la **dinámica del juego**, al igual que en un partido real. Estas tarjetas se utilizan para sancionar acciones como:

- Juego brusco o colisiones intencionales
- Interferencias indebidas
- Retención excesiva del balón, entre otros

 **Importante:**

Estas tarjetas **no restan puntos automáticamente** del total general, a menos que la conducta sea evaluada como una falta grave según el reglamento disciplinario general (por ejemplo, lenguaje inapropiado, actitud antideportiva o reincidencia grave).

Es decir:

- Si la tarjeta se da **como parte del juego**, solo afecta la dinámica del partido (por ejemplo, cobro de penal o expulsión).

- Si se relaciona con una **falta disciplinaria grave**, **sí se aplica penalización de puntos** según las sanciones generales.