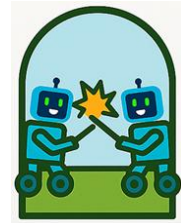


🛡️ REGLAMENTO OFICIAL – KNIGHTBOTS

UTBot RPF Cartagena

1. 🎯 Objetivo del Juego

KnightBots es una contienda de contacto controlado entre robots equipados con globos y lanzas. Cada equipo debe eliminar los globos del oponente mediante estrategias ofensivas y defensivas, compitiendo bajo dos modalidades distintas.



2. 👥 Modalidades de Competencia

A. ⚔️ Combate por Parejas

- Cada equipo compite con **2 robots simultáneos**.
- Cada robot está equipado con:
 - **2 globos**
 - **1 lanza de madera** (entregada por la organización)
 - **3 alfileres** (entregados para ubicar libremente en la lanza)

B. 👑 Reina y Caballero

- Cada equipo participa con:
 - **1 Caballero**: robot con lanza y alfileres, único atacante.
 - **1 Reina**: robot sin lanza, equipada con **2 globos**, se debe defender y huir.

3. 🛠️ Condiciones Técnicas

- **Globos**:
 - Se entregan 2 por robot.
 - Deben inflarse hasta encajar en una **caja patrón** proporcionada por la organización.
 - Globos más pequeños que esta medida serán eliminados.

- Deben **tocar el suelo** y no estar protegidos por barreras.
 - El equipo debe traer el sistema de sujeción para los globos.
 - **Lanza:**
 - Cilindro de madera (tipo pincho) entregado por la organización.
 - No puede sobresalir más de **20 cm** desde el punto más externo del robot.
 - El equipo debe diseñar su sistema de montaje para lanza y alfileres.
 - **Alfileres:**
 - Se entregan 3 por combate.
 - Pueden ubicarse libremente en la lanza, pero no se permite colocar otros adicionales.
-

4. 🕒 Tiempo y Preparación

- El juez hará el llamado a combate y entregará lanza, alfileres y globos.
 - Habrá **10 minutos** para el armado.
 - El combate tendrá una duración máxima de **3 minutos**.
 - El combate inicia con el conteo de “3” o silbato del juez.
-

5. 🛑 Reglas de Detención

- Si durante el combate el juez dice “stop” o hace sonar el silbato:
 - **Todos los robots deben detenerse inmediatamente.**
 - Si un robot se mueve **antes del inicio** o **después del stop**, se le retirará 1 globo.
 - Si ese globo es el último, el robot queda eliminado.
-

6. 🚫 Penalizaciones Generales

Infracción	Sanción
Movimiento indebido (antes del inicio o tras “stop”)	Pérdida de 1 globo
Globos inflados por debajo del estándar	Eliminación inmediata del globo
Protección estructural de globos	Eliminación del globo afectado
Explotar su propio globo	Globo perdido, sin reposición
No presentarse o no armar en 10 minutos	Eliminación de ese combate
Esconderse sin exponer globos (“campear”)	Advertencia, luego pérdida de 1 globo
Quedarse inmóvil sin intención de combate	Advertencia, luego pérdida de 1 globo

7. ✖ Eliminación de un Robot

Un robot será considerado eliminado si:

- Pierde ambos globos.
- Se voltea y no puede reincorporarse.
- Sufre desperfecto técnico irreversible (por impacto u otro motivo).

✂ *Nota: Es responsabilidad del equipo asegurar que el robot soporte impactos. No hay penalización para el rival si la eliminación fue producto del combate.*

8. 👑 Reglas Especiales – Reina y Caballero

- Solo el **Caballero** puede usar lanza y atacar.
- Si el Caballero es eliminado, la **Reina puede continuar**:
 - Puede empujar, bloquear o evadir.

- Puede explotar globos enemigos con su estructura, pero no deben haber elementos punzantes.
 - La Reina **no puede portar lanza ni alfileres.**
- Se permite a la Reina participar de forma activa sin intenciones ofensivas directas.