

# SIMULACIÓN DE BATALLA

## DESCRIPCIÓN GENERAL

La categoría Simulación de Batalla consiste en crear un robot virtual en el programa "Robot Arena DSL 2.1", para que éste luche en un área de combate o arena, contra otro robot programado por otra persona.

El jurado calificador podrá aplicar en cualquier circunstancia el presente reglamento y tendrá las atribuciones necesarias para decidir cualquier aspecto o eventualidad que no esté contemplada en el mismo.

Todos los participantes deberán acogerse a lo estipulado en el Reglamento General en cuanto a inscripciones, participación y penalizaciones generales.

## CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL PROTOTIPO DE BATALLA SIMULADA

Los robots deberán ser implementados en el laboratorio de cómputo que la sede organizadora del evento otorgue a los participantes, en el programa Robot Arena 2.1. El tiempo para la implementación de los robots por parte de los participantes será de 20 minutos. Los modelos deberán ser recopilados por los jueces haciendo uso de algún tipo de dispositivo de almacenamiento, y no podrán ser modificados hasta la finalización del evento.

Las dimensiones no estarán restringidas y el peso máximo sin tolerancia no deberá sobrepasar los 799 Kg.

La plataforma mecánica, el sistema de control y movimiento, así como el tipo y número de armas utilizadas será a libre elección del participante, siempre y cuando el programa lo permita, teniendo en consideración el límite de peso establecido.

## CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE TRABAJO DEL ROBOT

Las características determinadas para la simulación de Batalla será la nueva versión del software ROBOT ARENA DSL 2.1 (modificado por RGZL), en el cual los concursantes deberán adaptarse al entorno de juego mediante la versión descargable que se proporcionará.

## HOMOLOGACIÓN.

Los jueces verificarán que se cumplan satisfactoriamente las especificaciones técnicas y del software del robot implementado, no se aceptarán cheat codes (trucos).

## DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

La batalla de robots consiste en un enfrentamiento de dos robots simulados por computadora. Durante la batalla los robots buscarán inhabilitar las funciones de movilidad, destruir total o parcialmente a su oponente o sacar a su contrincante del espacio de la arena.

En el preámbulo de la competencia el jurado entregará los archivos que contengan el modelo del robot creado. El jurado calificador observará que los robots cumplan con las especificaciones técnicas y que no muestren algún tipo de leyenda que pueda atentar con la moral y los buenos principios.

De acuerdo con las llaves establecidas cada contendiente será llamado para su respectivo enfrentamiento, si transcurridos tres minutos no se presenta el contendiente se realizará una segunda llamada y si este no se presenta de forma inmediata, quedará automáticamente eliminado.

Una vez que los participantes estén listos para la batalla se iniciará una *sesión en modo Multiplayer*, un moderador iniciará el combate y uno de los contendientes (escogido por sorteo) elegirá la primera pista la cual servirá para el primer round, lo mismo hará el oponente para el segundo round. En caso de haber un empate el juez indicará a los contendientes cual será el tercer escenario. El tiempo para cada round se ajustará a tres minutos. Cada combate se completará al terminar todos los asaltos (rounds) correspondientes.

El combate está programado para dos asaltos, el ganador del asalto será el que logre acumular más puntaje o el que el juego lo dictamine. En el caso de que los contendientes lograsen ganar un asalto cada uno, se forzará a un tercer asalto, el cual decidirá el ganador.

Luego de que se finalice cada asalto los competidores deberán dejar observar al juez las puntuaciones adquiridas para que las almacene en su tabla de registro. Si alguno de los participantes ocultare o pasare la pantalla voluntaria o involuntariamente antes de que el juez lo dictamine, se lo declarará como perdedor del asalto y se le anotará un puntaje de cero puntos.

Una vez que los jueces indiquen el inicio del enfrentamiento ningún participante podrá manipular total ni parcialmente el programa, excepto en el caso de que lo indique uno de los jueces, si alguno de los participantes incumple con esta norma quedará automáticamente eliminado.

Será considerado como sanción y, por lo tanto, supondrá la eliminación del evento si alguno de los participantes llegara a manifestar los siguientes comportamientos:

- Insultar verbal, gestual o físicamente al oponente, juez, miembros de la organización o a algún espectador.
- Alegar de manera agresiva u ofensiva a un juez o a un miembro de la organización.

Todos los participantes tienen el derecho de alegar cualquier motivo de sospecha de incumplimiento de normativa por parte de su contrincante a cualquiera de los jueces, siempre y cuando se alegue antes de culminar la batalla, después de esto no habrá ningún reclamo. Si se produce una confirmación de dichas sospechas, el juez tendrá la facultad de declarar nula la competencia entre los robots implicados o proclamar vencedor al participante que haya respetado la normativa.

Todos aquellos sucesos que no se contemplen dentro del presente reglamento, durante la competencia serán resueltos por el Comité Organizador en conjunto con los Jueces sin derecho de apelación.

## JUECES

1. El jurado para todas las categorías del Riotronic 2023, estará conformado por un juez principal y dos jueces asistentes.
2. El jurado será el encargado de verificar que las reglas y normas establecidas por el comité organizador en esta categoría sean cumplidas.
3. Los jurados para esta competencia serán designados por el comité organizador.
4. Los participantes pueden presentar sus objeciones al jurado encargado de la categoría antes de que acabe la competencia.
5. En caso de existir una controversia ante la decisión del jurado, se puede solicitar la intervención del Juez general del evento el cual evaluará los argumentos presentados y tomará una decisión al respecto. Esta decisión es inapelable.