

# REGLAS POKE-VOLLEY

<b>Categoría:</b>	
Senior	
<b>Tamaño del robot:</b>	
25 cm x 25 cm y una altura máxima de 25 cm. $\pm$ 1 cm	
<b>Peso del robot:</b>	
Senior: 800 gramos $\pm$ 15 gr	
<b>Objetivo:</b>	
Colocar todas las pelotas en el campo del oponente.	
<b>Versión 2.0</b>	

## 1. DEFINICIONES:

- **Pelota:** Elemento esférico de material plástico de 40 mm de diámetro ( $\pm$ 4 mm) con un peso aproximado de 3.5 gramos ( $\pm$  1 gramo).
- **Knock-out:** Cuando uno de los equipos pierde, dentro del tiempo estipulado, con el total de pelotas en su campo, 40 pelotas.

## 2. CARACTERÍSTICAS

- 2.1. Los pokemones deben ser controlados completamente por medio de un mando a distancia, específicamente un control remoto que debe manipular un estudiante por equipo (dos (2) por alianza) dentro del área de competencia.
- 2.2. Los pokemones no pueden estar conectados directamente con cables a aparatos externos, como computadores, fuentes de alimentación o algún otro dispositivo.
- 2.3. El pokémon no podrá dividirse en varias partes durante el transcurso de la competición. Esto significa que únicamente podrán estar dos (2) robots (en cada equipo) en movimiento en el campo de juego.

- 2.4. Si los pokemones se expanden, antes de iniciar el juego no puede superar las dimensiones definidas en estado contraído.
- 2.5. El pokémon puede tener máximo: 2 motores DC, 2 servomotores, 1 módulo de comunicación remota y 1 cerebro.
- 2.6. Los pokemones no podrán tener fuentes de alimentación superiores a nueve (9) voltios. En caso contrario podrá ser descalificado el robot.

### 3. TIEMPOS

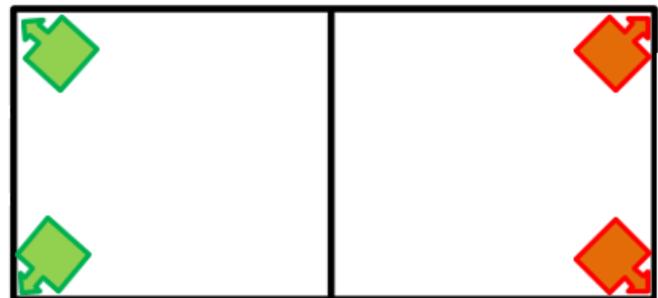
- 3.1. El tiempo máximo para realizar la competencia será de **dos (2) minutos**. Cumplido dicho tiempo el pokémon recibirá un puntaje en puntos.

### 4. CANCHA O ZONA DE COMPETENCIA

- 4.1. La cancha de Poke-Volley tendrá un área de **240 centímetros x 120 centímetros**, dentro de ella se encontrarán 40 pelotas en total.
- 4.2. En el campo de cada equipo iniciarán 20 pelotas (40 pelotas por toda la cancha).
- 4.3. La malla o división del medio tendrá una altura de 7 cms  $\pm$  1 cm.

### 5. REGLAS DE JUEGO Y PUNTUACIÓN

- 5.1. A la zona de juego ingresará un entrenador pokemon por cada pokemon (**2 por alianza**) los cuales jugarán los 2 minutos, sin posibilidad de intercambiar con los integrantes que se encuentran por fuera del área de juego. En caso de que uno de los entrenadores o pokemones (de cualquiera de las alianzas) se declare impedido, esa alianza deberá finalizar el partido con el pokemon que queda en campo, sin posibilidad de reemplazar el estudiante que saldrá del área de competencia.



- 5.2. Los robots serán ubicados en las esquinas correspondientes dentro del campo de juego.
- 5.3. Cuando se ubiquen los pokemones, los drivers que manejarán durante el partido deben ocupar única y estrictamente la mitad del campo de juego que le corresponde a su alianza. En ningún momento podrá un driver de la alianza ubicarse en la mitad del campo de juego que le corresponde a la alianza contraria. De cruzar (completamente) la línea divisoria del medio del campo de juego, se incurrirá en una falta.
- 5.4. Cuando el juez pokemon indique el inicio del partido, se comienza a contar el tiempo del encuentro y los pokemons podrán iniciar su movimiento.
- 5.5. **El partido finaliza** con los **dos (2) minutos** o por *knock-out*.

- 5.6. Cuando el jurado de por finalizado el partido por medio de un silbato, inmediatamente todos los drivers deberán dejar de manejar los pokemones (sin importa la acción o posición en que se deben dejar de manejar el robot en ese momento), el jurado procederá a retirar y contar las pelotas de cada campo para asignar los puntos. Cualquier acción o acontecimiento que suceda después del silbato del jurado será invalidada.
- 5.7. Cambio de driver: Cada robot deberá ser manejado por **un driver único** durante un mismo partido. Es opcional el cambio de driver para los partidos de las demás fases.
- 5.8. Cada alianza comenzará con 40 puntos, los cuales cuando termine el partido, por cada pelota en el campo de la alianza se descontará un (1) punto.
- 5.9. Si en algún momento salen pelotas de la cancha o área de juego, solo podrán ser recogidas y manipuladas por los voluntarios o jueces y regresados desde la cancha o área que salió. Si alguno de los drivers manipula las pelotas incurrirá en una falta.
- 5.10. Cada falta será un (1) punto negativo al puntaje global de cada competencia.
- 5.11. Si el pokémon pierde una pieza durante la competición debe ser capaz de continuar por sí solo.
- 5.12. Si uno de los pokemones sufre una avería, debe intentar continuar hasta que finalice el partido (sin posibilidad de tiempo de reparación durante el partido), el jurado podrá retirar las partes que impidan el libre flujo del partido. En caso de que el robot no pueda continuar con su funcionamiento, el partido continuará hasta su finalización.
- 5.13. El Pokémon con su sistema de sujeción de pelotas podrá sobrepasar parcialmente al aire del contrincante (sin tocar su campo de juego y sin averiar el robot del equipo contrario). Esto con el fin de bloquear lanzamientos o de garantizar el lanzamiento al campo contrario.

## 6. VENCEDOR

- 6.1. Cada competencia tendrá un puntaje global que incluye los puntos hechos menos las faltas.
- 6.2. En caso de empate en cada partido (aplica para las 4 fases), se elegirá un robot de cada alianza para un 1V1 (1 versus 1) durante 30 segundos. Y así sucesivamente hasta obtener la alianza ganadora.
- 6.3. Si en alguna de las fases se presenta un empate de alianzas por puntos. El vencedor de la alianza que clasifique a la siguiente etapa, se decidirá por el que tenga menos faltas.

## 7. FALTAS EN EL JUEGO

- 7.1. Si el robot no se encuentra TOTALMENTE dentro de las marcas al iniciar el partido o cuando lo designe el jurado.
- 7.2. Si alguno de los integrantes manipula las pelotas o Pokemones durante el tiempo del partido.
- 7.3. Cada falta restará un (1) punto a la alianza infractora.