



JERARQUÍA DE REGLAMENTOS

El siguiente documento tiene como objetivo garantizar la equidad, la seguridad y la integridad técnica en el desarrollo de la Copa Robótica de Misiones (CRM). El éxito de este evento no solo depende del desempeño tecnológico, sino del estricto cumplimiento de los principios compartidos por todos los participantes. Es por esto que se presenta un orden jerárquico de las reglas establecidas a respetar, el mismo comprende de que las **Reglas Generales** están siempre por encima de las **Reglas Específicas** de cada categoría sin excepciones.

Reserva de modificación de las normas y decisiones de los jueces

La organización se reserva el derecho de introducir cualquier cambio de estos reglamentos según las condiciones de la fecha ya sean por tiempo, clima, espacio o cantidad de participantes. Estos cambios son informados antes de la fecha y/o al comienzo de la misma previo al inicio de las rondas de juego. Las decisiones de los jueces serán en todo momento la máxima autoridad en la carrera.

1. INSCRIPCIÓN Y CONFIRMACIÓN

1.1 Las inscripciones se realizan a través de la web oficial de la Copa Robótica de Misiones siendo este el único medio para realizar correctamente la inscripción de un robot o equipo. Cabe destacar que las inscripciones tienen fecha y hora de cierre establecidos y anunciados con anticipación. Link oficial de la competencia:

<https://copa.roboticamisiones.com.ar/>

1.2 Una vez inscriptos, el formulario de inscripción enviará un correo electrónico confirmando su lugar en la competencia. De no obtener dicho email, es recomendable volver a realizar la inscripción para asegurar la participación en el evento.

1.3 Quienes se inscriban en el día del evento, ya sea por no haberlo hecho previamente o haberse inscripto de manera errónea, serán indicados de formar parte de un grupo de espera para su correcta inscripción y homologación luego de que los inscriptos terminen sus homologaciones correspondientes. En caso de que el tiempo de homologación termine antes de poder inscribirse, dicho equipo quedará fuera de competición por la fecha.

1.4 En caso de no figurar en la lista de inscriptos, el único recurso que se considerará válido para demostrar que el competidor completó correctamente los pasos de inscripción será **exhibir el correo electrónico** que el sistema envía automáticamente al completarse la inscripción. **1.5** Toda consulta se podrá realizar en los siguientes medios de comunicación de la organización:



REGLAMENTOS GENERALES

Canal de Whatsapp: <https://whatsapp.com/channel/0029VadQafnDjiOeNhOfS51Y>
Email: clubderoticamisiones.org@gmail.com

2. DESARROLLO

2.1 A diferencia de ediciones anteriores la Copa Robótica de Misiones 2026 consistirá de 3 fechas autoconclusivas sin división de zonas ni sumatoria de puntos finales. Cada una de las fechas serán llevadas a cabo en las tres zonas de la Provincia (Norte, Centro y Sur) geográficamente elegidas para mayor comodidad de los competidores y cada una tendrá un equipo o robot campeón de la zona dentro de su categoría.

2.2 Cada fecha de la Copa Robótica tendrá un cronograma de desarrollo de la competencia distinto dependiendo de la organización. Estos tiempos deberán ser respetados desde el inicio al final, teniendo en cuenta a los participantes, jueces, árbitros y organizadores del evento.

2.3 El modelo frecuente de los tiempos de desarrollo de la competencia, generalmente son:

Arribo a la competencia

Homologación

Inicio de la competencia (1ra Instancia)

Horario de descanso (almuerzo)

Receso de la competencia (2da Instancia)

Final de la competencia

Entrega de Premios

2.4 Cabe aclarar que es muy importante tener en cuenta y respetar los tiempos para poder tener un mejor resultado de la competencia.

2.5 En cada fecha habrá un sector para cada categoría, donde se deberán respetar los dichos espacios tanto competidores como espectadores teniendo en cuenta que **solamente los competidores deberán estar en la zona de competencia**. Aquel equipo que no respeta la zona de competencia será **SANCIONADO** y no se le sumarán puntos en dicha ronda.

2.6 Hay zonas de competencia donde es necesario la menor iluminación posible y distancia, debido a que son categorías que se compiten con sensores, se deberán respetar tanto el espacio entre canchas y sus competidores, ya que esto puede afectar el funcionamiento del robot.

2.7 La organización se reserva el derecho de fotografiar y filmar los Robots durante la competencia y hacer público ese material en cualquier medio de comunicación.

2.8 Durante toda la competencia los jueces podrán realizar el control de homologación (medidas, peso) de los robots.

3. HOMOLOGACIÓN



REGLAMENTOS GENERALES

3.1 Cada categoría tiene su reglamento por lo tanto es obligatorio leer el reglamento de la categoría a competir. En el momento de Homologación se tendrá en cuenta los detalles del robot tanto en su peso (**Kg**) y en su medida (**Cm**) reglamentaria. Estas especificaciones no podrán ser cambiadas en ningún momento de la competencia, contando como descalificación si hubiese alguna.

3.2 Aquel robot que no cumpla con su respectiva homologación o no llegue a presentarse a tiempo, queda descalificado de la fecha y no podrá participar.

3.3 En la edición 2026 se pondrá a prueba el nuevo protocolo de llamados que influye al sistema de homologación en el punto 6.

4. PREMIACIONES

4.1 En todas las categorías se obtienen un podio de primer, segundo y tercer puesto. Los mismos se obtienen de los resultados que brinda la aplicación [Challonge](#) utilizada por la organización durante la fecha y son verificados por todos los jueces involucrados en la categoría durante todo el proceso de la competencia, por lo cual no se podrán hacer cambios ni tomar reclamos una vez finalizada la fecha. Los datos proporcionados de la aplicación son de público conocimiento entrando en el evento generado en la aplicación para ese día. **No existen ventajas, puntos iniciales ni sumatorias para la siguiente fecha de la competencia**

4.2 En el caso que haya algún error de sistema o falta por parte de los jueces, la organización revisará el historial de partidas y en reunión con los jueces determinarán el nuevo resultado antes de anunciarlo oficialmente.

4.3 Al final de cada fecha se hará la entrega de los correspondientes certificados, trofeos y, en el caso que hubieren, premios para cada categoría participante del día.

4.4 Para obtener un podio el equipo o robot participante tiene que haber participado por lo menos una ronda en su categoría o lo que la organización determine en ese momento suficiente de participación. De caso contrario el podio puede quedar vacante y no se entregará ninguna distinción.

5. COMPETIDORES

5.1 Los equipos participantes

5.1.1 Los equipos podrán estar formados por un **máximo de cuatro personas** de las cuales una hará de capitán quien será la encargada de depositar y poner en marcha el Robot para el desarrollo de las pruebas.

5.1.2 Sólo el capitán del equipo estará convenientemente acreditado por la organización para entrar en el área de concurso, mientras el resto del equipo permanece en el área de boxes.



REGLAMENTOS GENERALES

5.1.3 El capitán del equipo lo será durante toda la competición, y no se podrá cambiar sin causas de fuerza mayor que lo justifiquen.

5.1.4 El capitán podrá estar facultado a operar distintos robots en la misma categoría, siempre y cuando, **no se enfrenten entre ellos**. En ese caso, deberá decidir qué robot ganará la partida.

5.2 Funciones del Capitán

5.2.1 El capitán del equipo será el único interlocutor entre el equipo y el jurado. El resto del equipo o personas vinculadas con el mismo no estarán autorizadas para petitionar o cuestionar al jurado, aquel que no cumpla con esta directiva podrá ser sancionado. El castigo será impuesto por el jurado al Robot participante dependiendo la gravedad del acto.

5.2.2 Si cualquier capitán observa alguna falla del jurado podrá presentar una queja ante los jueces inmediatamente después que se interrumpa el combate y antes que se reinicie la pelea. La queja será analizada por el jurado utilizando todos los medios a su alcance. Si la respuesta de los jueces fuera a favor de la queja se retrotrae la situación al momento del error.

5.2.3 Si un árbitro o juez no detecta una infracción cometida por un equipo, esto no habilita a otro equipo a cometer la misma falta. Es decir, una infracción no denunciada o sancionada no puede ser utilizada como justificación para que otro competidor incurra en una conducta similar.

5.3 Habrá una **única zona de boxes** para todos los equipos participantes cerca del área de juego a diferencia de años anteriores dónde cada equipo tiene su box individual designado.

5.4 El competidor deberá respetar todas las reglas dispuestas en este documento y los reglamentos específicos de cada categoría.

5.5 Un competidor solo podrá tener acceso a la participación de rondas de competencia solamente si completa de manera correcta el proceso de inscripción en el **punto 1**.

5.6 En cada Fecha habrá un **grupo de llamados** en la plataforma **Whatsapp**, su link de acceso estará disponible en el formulario de inscripción y en el sector de homologación con un código **QR** en el día de la fecha. En dicho grupo sólo podrán leer los mensajes de avisos.

5.7 Si un equipo o robot no se presenta por dos rondas o partidos seguidos, la organización puede considerar la sanción de descalificar al mismo de la fecha y no podrá participar en el resto de la jornada.

5.8 Cada equipo deberá llevar sus elementos (herramientas, computadoras, alargadores, etc), y la organización no se hace responsable de su seguridad.

6. PROTOCOLO DE LLAMADOS



REGLAMENTOS GENERALES

- 6.1** Este nuevo protocolo se aplicará en cada fecha de la CRM 2026 como parte de una nueva organización para los participantes. De esta manera se espera lograr un mejor rendimiento en tiempos de competición y aumento de participación por rondas.
- 6.2** Una vez cerrado el tiempo de homologación, las rondas de juego de cada categoría estarán armadas para competir y se procederá a realizar el primer llamado, el mismo podrá figurar en el cronograma oficial de la fecha de lo contrario se informará a los competidores por los canales oficiales de comunicación. Este llamado se hará por grupos (A, B, C, D, etc.) dependiendo de la cantidad de inscriptos en la categoría.
- 6.3** Se realizarán **3 llamados** con **un minuto de espera** entre cada uno sin excepciones por los canales oficiales de la competencia.
- 6.4** Cada robot participante pasará a la **zona de cuarentena** de la categoría encargada de sus jurados. En esta instancia se puede volver a homologar los robots si el jurado lo desea. Los competidores **no pueden retirar el robot o los robots participantes** por ninguna circunstancia durante esta etapa.
- 6.5** Todos los equipos y sus responsables capitanes o designados participantes deben quedarse cerca del área de competencia hasta que sea su turno de juego.
- 6.6** En el caso de que el equipo no haga presencia **será dado como ausente en la ronda** y deberá participar en la siguiente. De esta manera se respeta el cumplimiento de los horarios para todos los competidores.
- 6.7** Luego de terminar cada partida y antes que todos los competidores se retiren, se anuncia el horario de regreso para la segunda ronda donde se volverá a realizar los llamados correspondientes. En este punto los competidores ya pueden retirar sus robots y dirigirse a su zona de Box correspondiente.
- 6.8** Este proceso se repite hasta que se llegue a la fase de semifinales donde se podrá disponer de más tiempo de boxes dependiendo del estado de la competencia.

7. PERSONAL DE EVENTO

7.1 Son los encargados de la organización de la Copa Robótica de Misiones y se compone de los siguientes grupos:

Organizadores: Responsables de la coordinación general, flujo de la competencia y la articulación entre las distintas áreas. Tienen la autoridad máxima para la toma de decisiones finales ante cualquier eventualidad organizativa.

Jurados: Tienen la función primordial de hacer respetar las reglas de cada juego y en caso de conflictos tienen la última palabra.



REGLAMENTOS GENERALES

Asistentes de organización: Personal de apoyo dedicado a la gestión de acreditaciones, control de acceso de espectadores y mantenimiento del orden en las zonas específicas del recinto.

7.2 Ninguna persona externa a estos grupos, sin importar su rol o vinculación con los participantes, tiene autoridad para dar órdenes o exigir cambios en la logística o los resultados de la competencia.

7.3 Funciones de los Jurados

7.3.1 Tendrán la tarea de verificar que en todo momento se cumpla el reglamento.

7.3.2 Los jurados estarán conformados, como mínimo, por un árbitro que se encuentra en la zona de competencia y un juez ubicado en la mesa de control. En situaciones avanzadas del torneo puede haber más de un árbitro por área pero siempre un único juez.

7.3.3 Es atribución también del jurado pedir que se vuelva a verificar en cualquier momento si un robot cumple con las características de dimensiones y peso máximas que estipula esta normativa. Si uno o los dos robots no verifican estas condiciones quedan automáticamente eliminados de la competencia.

7.4 Tanto el personal de la organización como los competidores deben mantener un trato profesional en todo momento. Existe **tolerancia cero** ante cualquier acto de violencia, agresión o falta de respeto. Cualquier conducta que atente contra la integridad de las personas o el espíritu deportivo de la competencia será sancionada de forma inmediata, de acuerdo con el régimen de penalizaciones vigente.

8. SEGURIDAD

8.1 SERÁ OBLIGATORIO el uso de elementos de seguridad durante el desarrollo de las Competencias y cuando se estén realizando reparaciones en las zona de Boxes. Los elementos mínimos para usar serán guantes de trabajo y lentes de seguridad. **El incumplimiento de esta norma será penalizado por la organización.**

8.2 No se permiten robots que tengan como contrapeso baterías y objetos de considerable peso que puedan despegarse del chasis debido a que esto podría perjudicar la competencia y está catalogado como **PELIGROSO**. Los robots que no cumplan con este requisito serán sancionados o expulsados dependiendo del peligro ocasionado.

8.3 El equipo se encuentre utilizando la zona de boxes tiene la responsabilidad de no **dañar el mobiliario** brindado y no perjudicar a otro robot que se encuentre en la misma situación, de lo contrario **se podrá aplicar una sanción grave.**



9. NORMAS DE CONVIVENCIA

9.1 Los participantes se comprometen a comportarse dentro de los cánones establecidos de buena conducta en cualquier situación durante el evento, especialmente con los jueces, otros participantes, robots y el público. Si alguno de estos puntos no se respeta, la organización podrá aplicar las sanciones correspondientes.

9.1.1 Respeto mutuo: Todos los participantes del torneo, incluyendo entrenadores, árbitros y espectadores deben tratarse con respeto y cortesía en todo momento reservándose del uso de palabras que denoten insultos, independientemente de los resultados o las circunstancias del juego ya que se les podrá sancionar por dicha conducta.

9.1.2 Cumplimiento de las reglas: Todos los participantes deben conocer y cumplir las reglas de la competición. El desconocimiento de las reglas no es excusa para su incumplimiento.

9.1.3 Fair Play: Fomentar el espíritu del "Fair Play" o "Juego Limpio", que implica competir con integridad, respetar a los oponentes y aceptar las decisiones de los árbitros sin protestas excesivas. Los participantes deben comprometerse a seguir las reglas del juego de manera honesta y justa. No se tolerarán trampas, juego sucio o conductas antideportivas.

9.1.4 Control de la violencia: Se debe evitar cualquier tipo de violencia física o verbal. Los incidentes violentos pueden resultar en la expulsión de la competición.

9.1.5 Control de la conducta de los espectadores: Los organizadores pueden establecer medidas para controlar la conducta de los espectadores y garantizar que no interfieran negativamente en el desarrollo del evento.

9.1.6 Respeto por las instalaciones: Los equipos y espectadores deben cuidar las instalaciones y el equipamiento. No se permiten actos de vandalismo o daño intencional.

9.1.7 Alcohol y drogas: Prohibir el consumo de alcohol y drogas en las instalaciones.

9.1.8 Puntualidad: Todos los equipos y participantes deben ser puntuales y cumplir con los horarios establecidos para los encuentros y eventos relacionados con el campeonato.

10. SANCIONES

10.1 Las sanciones dentro de la competencia pueden implicar la **expulsión del equipo o expulsión del robot** de toda la Copa Robótica. El **Personal Encargado del Evento** será quien decidirá el nivel de complejidad de la sanción

10.2 Las sanciones se basan en tres niveles de gravedad:

10.2.1 LEVE: Son aquellas sanciones que por el incumplimiento de alguna norma del reglamento o por un comportamiento antideportivo se le sancionará de manera leve expulsando al competidor y/o robot de su respectiva categoría.



REGLAMENTOS GENERALES

10.2.2 GRAVE: Son aquellas sanciones que por algún insulto o agresividad se les puede sancionar hasta expulsar de la misma fecha de competencia perdiendo así los puntos obtenidos en la fecha.

10.2.3 MUY GRAVE: Son aquellas sanciones que en el caso de que se considere extrema, se le **expulsara inmediatamente** de todas las fechas de la Copa Robótica siendo así sin poder participar el equipo completo en ninguna categoría.

11. TIEMPO ADICIONAL

11.1 Si durante uno de los recorridos o enfrentamientos, uno de los Robots resulta dañado (desprendimiento de piezas, mal funcionamiento, etc.), el equipo afectado podrá solicitar por **única vez en toda la competencia** 5 minutos adicionales de pausa para intentar subsanar la anomalía. Esto se aplica en todas las categorías **excepto en Innovación**.

11.2 El tiempo adicional se empezará a cronometrar a partir que el participante llegue a su box de trabajo, mientras tanto su oponente deberá dejar el robot sobre la pista/cancha/dohyō no pudiendo realizar ninguna tarea sobre él.

11.3 Si en ese tiempo no se resuelve el problema se dará por finalizada la carrera, partido o asalto resultando vencedor el otro equipo por 2 o 5 puntos a favor, dependiendo de la instancia.

11.4 Queda a decisión de los jueces la concesión de los 3 minutos adicionales. Al equipo solicitante se lo sancionará con una falta en su contra (esta falta no reinicia el asalto).

12. ARMADO DE GRUPOS

12.1 Los grupos podrán estar formados por cuatro o cinco equipos. Solamente cuando haya 3 ó 7 ó 11 robots se podrán formar grupos de tres. **Esto no es aplicable a la categoría Fútbol ya que tiene su propio sistema.**

12.2 La cantidad de grupos de cuatro o de cinco equipos dependerá de la cantidad de robots que asisten a la competencia.

12.3 Los grupos se forman por medio de un sorteo al azar con los capitanes presentes.

12.4 Se jugará con el sistema de campeonato; cada equipo jugará una carrera contra cada uno de los otros equipos del mismo grupo.

12.5 El orden de clasificación de los equipos en cada grupo se determinará por los puntos obtenidos por carreras ganadas. Luego, se considerarán en caso de empate, la mayor diferencia de puntos obtenidos. La diferencia de puntos es igual a los puntos a favor menos puntos en contra.

13. ARMADO DE LLAVES



REGLAMENTOS GENERALES

13.1 La cantidad de equipos en esta fase será igual a un número exponencial a 2, mayor igual a cuatro (4, 8, 16, 32, 64, 128).

13.2 El valor será determinado por la organización dependiendo del número de participantes.

13.3 Los primeros y segundos de cada grupo clasifican siempre a esta instancia.

13.4 La cantidad de terceros dependerá de las vacantes para completar el número antes dicho.

13.5 La selección de los terceros se hará teniendo en cuenta la diferencia de puntos.

13.6 En caso de empate de puntos para definir los puestos a completar los jueces podrán hacer un combate de desempate o realizar un sorteo.

13.7 Ganará la llave el Robot que gane el combate y avanzará a la siguiente llave.

14. COMBATE FINAL POR EL TERCER PUESTO

14.1 Los perdedores de las semifinales disputarán el Tercer y Cuarto puesto.

14.2 Los ganadores de las semifinales disputarán la final y el ganador de esta instancia se declara campeón de la Competencia de Robótica mientras que el perdedor será el Subcampeón del evento.