



RC CAR RACING





DESCRIPCIÓN GENERAL

En esta categoría consiste en recorrer un circuito en el menor tiempo posible entre dos o tres carros de radio control con escala 1/10

los cuales la organización proporcionará.

EQUIPOS Y PARTICIPANTES

1. La cantidad de participantes debe ser un máximo de 2 personas más el asesor, cada capitán deberá controlar inalámbricamente su carro en particular con un dispositivo de radio control (RC).
2. Cada equipo deberá estar diferenciado con un color o escudo particular para poder identificarlo durante el desarrollo del juego.

HOMOLOGACION

1. El piloto deberá verificar antes de subir al área de control que el carro realice los 4 movimientos, adelante, atrás, derecha e izquierda sin ningún inconveniente.

NOTA: Esta actividad tiene un carácter obligatorio, si no se realiza la homologación del racer éste no podrá competir y la organización no se hará responsable de fallas de movilidad posteriores.

PISTA DE CARRERA

1. La pista de competencia será en cualquier superficie ya sea de concreto, pasto o tierra. El circuito será de un solo carril de al menos 2m de ancho el cual podría o no podría estar delimitado con caucho de altura de 15 cm.
2. La superficie puede ser plana o tener irregularidades, así como curvas cerradas y abiertas.
3. La pista puede presentar rampas de madera.





CARRERA

- **Inicio de Competencia:** Todas las carreras iniciarán simultáneamente desde una posición fija en la parrilla de salida.
 - **Señal de Partida:** La salida será indicada exclusivamente mediante una **señal sonora (alarma oficial)**.
 - **Tiempo de Carrera:** Una vez iniciada, el cronómetro no se detiene bajo ninguna circunstancia individual.
1. La carrera se llevará a cabo entre 3 racers compitiendo el uno contra el otro, cada uno posicionado sobre la línea de salida.
 2. Las carreras tendrán una duración de 5 minutos máximo.
 3. Se tendrá una junta entre operadores y jueces.
 4. Se llamará a competencia a los tres competidores y tendrán un tiempo de espera de 60 segundos para presentarse y probar sus carros.
 5. Para iniciar la carrera el juez dará la indicación a los participantes de colocar su carros sobre la línea de salida.
 6. Para este punto los competidores deben de comprobar el funcionamiento óptimo de su carro y se comprobará que no hay interferencias con los demás prototipos.
 7. Ya colocados los carros, los concursantes procederán a esperar la indicación del juez para iniciar la carrera.
 8. La carrera consta de 5 minutos para realizar la mayor cantidad de vueltas posibles, pasan los 2 que hagan más vueltas.
 9. Durante la carrera la organización se encargara de colocar los carros en la pista en los siguientes casos:
 - a. El carro sale completamente de la pista.
 - b. El carro se cae.
 - c. El carro se atora en alguna parte de la pista y no puede salir del problema.
 - d. El carro se voltea.
 10. Se indicará la palabra **alto** y los carros se tendrán que detener en ese momento en los siguientes casos (el tiempo no se detiene):
 - a. En caso de que uno de los carros se quede sin batería.
 - b. En caso de que uno de los carros no tenga funcionalidad.
 11. El modo de competencia se elegirá con base en la demanda de participantes.





DETERMINACIÓN DEL GANADOR

1. La organización contará la cantidad de vueltas que realice cada carro y pasaran a la siguiente rodan.
2. En la segunda ronda se realizarán carreras uno contra uno y dependiendo de la cantidad de inscritos se realizara eliminación directa o fase de grupos.
3. La tercera y cuarta ronda se realizara por cantidad de vueltas realizadas en los 5 minutos.

PENALIZACIONES

1. Uno de los prototipos inicie antes de la indicación del juez (se descontaran 5 vueltas).
2. El participante presenta mala actitud en competencia (burlas, alce el tono de voz a los jueces, etc.)

DESCALIFICACIÓN

Se descalificará al competidor cuándo:

1. Un miembro del equipo (que no sea el operador) o el asesor ingrese en el área de competencia.
2. Un competidor o asesor ofenda de manera física o verbal a otro competidor, jueces, organizadores o miembros de staff del evento, esto incluye redes sociales.
3. si el Juez considera que existe un **mal uso del racer**. Esto incluye intervenir excesivamente debido a golpes constantes derivados de una conducción negligente
4. . Que el operador o alguien del equipo toque de manera ilícita el robot una vez iniciada la carrera.

NOTA: En situaciones no previstas la decisión será exclusiva del juez y ésta será inapelable.





CONTACTO Y CONDUCTA EN PISTA

1. **Contacto Permitido:** Se entiende y permite el contacto incidental que surge naturalmente de la dinámica y la velocidad de la carrera.
2. **Contacto Intencional:** Cualquier contacto provocado con la intención de desplazar, sacar del carril o afectar a un competidor será considerado mal uso del vehículo.
3. **Sanción:** El contacto intencional resultará en descalificación inmediata, quedando esta decisión a criterio exclusivo del Juez de carrera.

CONTROL DE VUELTAS Y CRONOMETRAJE

- **Conteo Manual:** Para garantizar la transparencia, dos miembros oficiales de Racersland llevarán un conteo de vueltas manual de forma independiente.
- **Cierre de Carrera:** El conteo de vueltas finaliza exactamente al sonar la alarma oficial.
 - *Nota: Las vueltas iniciadas después del sonido de la alarma no serán contabilizadas.*
- **Reinicios por Seguridad:** Si la carrera debe detenerse por causas de fuerza mayor o seguridad general, se reiniciará desde **cero (0) vueltas**, independientemente del progreso previo.

FALLAS MECÁNICAS Y SUSTITUCIÓN

- **Vehículos de Repuesto:** Si un vehículo deja de responder por falla mecánica, el piloto tiene permitido tomar uno de los vehículos de repuesto disponibles para continuar.
- **Continuidad:** No se otorgará el reinicio de la carrera por fallas mecánicas individuales, mientras el piloto realiza el cambio todos los carros se quedan en la posición cuando se indique el alto, La carrera sigue su curso una vez arranque el carro que se cambió.





JUECES

Uno o más jueces deben oficiar la competencia. Las decisiones de los jueces son definitivas.

1. La figura del juez es la máxima autoridad dentro de la competencia, el será el encargado de que las reglas y normas establecidas por el comité organizador en esta categoría sean cumplidas.
2. Ellos deberán asegurarse de que estas reglas se cumplan y sancionar la calificación o eliminar un robot de la competencia si el robot está funcionando de una manera insegura o no cumple con los lineamientos establecidos
3. Los jueces para esta competencia serán designados por el comité organizador.
4. Los participantes pueden y deberán presentar sus objeciones al juez encargado en el momento que acontece el agravo, posterior a este suceso no se aceptará ninguna argumentación.
5. En caso de duda en la aplicación de las normas en la competencia, la última palabra la tiene siempre el juez.
6. En caso de existir una controversia ante la decisión del juez, se puede presentar una inconformidad ante el Comité Organizador, una vez terminado el encuentro, se evaluarán los argumentos presentados y se tomará decisión al respecto. Esta decisión es inapelable.

En caso de que ocurra cualquier circunstancia no contemplada en los artículos anteriores de la prueba, el Comité Organizador adoptará la decisión oportuna.

VARIOS

Tiempo de reparación

El tiempo de reparación solo se otorgará una vez en todo el evento y consta de 5 minutos.

Jueces

Los jueces son la máxima autoridad del evento, los cuales se encargarán que el desarrollo de la competencia sea justa e imparcial para todos los competidores.





REGISTRO

Actividad donde el competidor pasará lista de asistencia. CABE RESALTAR QUE LOS DÍAS DEL EVENTO NO HABRÁ MESA DE REGISTRO PARA ROBOTS NUEVOS. TODOS LOS REGISTROS SE DEBERÁN LLEVAR EN TIEMPO Y FORMA VÍA ONLINE A TRAVES DE LA PÁGINA WEB DEL EVENTO

<https://txrx.tecnobotrix.com.mx>

Esta actividad se llevará a cabo antes de la homologación (consultar el cronograma de las categorías). En esta se entregará al participante lo siguiente:

1. Distintivo para el competidor y asesor: Este debe ser colocado de manera inmediata y no se debe retirar por ningún motivo ya que es el pase al área de pits (asesores y participantes) y de combate (operador del robot).
2. Recuerda que el registro y pago de inscripciones cierra el día 20 de mayo del 2026, en caso de no cubrir el pago a tiempo se cancelará su registro del evento

NOTA: Esta actividad tiene un carácter obligatorio, si no se realiza su registro no procederá la homologación del prototipo.

Cualquier duda o comentario sobre este reglamento escribe al WhatsApp:
(+52) 5554928905

