



TOUCH AND PLAY





DESCRIPCIÓN GENERAL

Esta categoría está diseñada para nuestros competidores más pequeños de 5 a 8 años.

PARTICIPANTES Y EQUIPOS

Solo puede participar 1 solo competidor por el desarrollo de los retos.

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Se colocarán tres retos, cada uno de ellos incrementará su nivel conforme vaya avanzando, sumarán puntos por desarrollo de retos y por el tiempo de recorrido.

DESARROLLO Y PUNTOS DE LA COMPETENCIA

TABLA DE PUNTOS

TABLA DE PUNTOS			
NIVELES	RETOS	PASOS	PUNTOS
NIVEL 1	Nivel 1: Instrucciones: adelante, atrás, derecha e izquierda.	7	7
NIVEL 2	Nivel 2 Instrucciones: adelante, atrás, derecha e izquierda, repeticiones para ir disminuyendo el número de instrucciones.	15	15
NIVEL 3	Nivel 3 Instrucciones: adelante, atrás, derecha e izquierda, repeticiones para ir disminuyendo el número de instrucciones, se colocan obstáculos dentro del camino.	25	25





DESCRIPCIÓN DEL ROBOT:

1. El robot puede ser de cualquier tipo que realice instrucciones básicas de adelante, atrás, izquierda y derecha con botones.
2. El competidor elige cuál será su robot para realizar los retos, ya sea que elija los que le ofrece TXRX 6 o los que él traiga de manera personal.
3. Puedes diseñarlo o usar cualquier kit comercial.
4. Los robots que proporcionamos son los siguientes:

Learning Resources Code & Go Robot Mouse



Makeblock mTiny



Learning Resources Botley



Sabemos que en el mercado de la robótica hay más opciones, con gusto puedes traer tus robots siempre y cuando cumplan con el modelo de instrucción básica y repeticiones.

Todos los kits se tienen que ajustar con los RETOS.





ACOMPañAMIENTO:

Es importante que los coaches o asesores estén acompañando a sus competidores en el momento de su turno, para que ellos se sientan seguros en el desarrollo de su competencia.

PRÁCTICA

Tendrán un espacio para practicar antes de pasar a competencia y es importante que el ASESOR esté pendiente del turno del pequeño.

RONDAS

Tendrá la oportunidad de pasar si cumplen con los sus tres retos, el ganador será el que tenga mejor tiempo y mejor lógica en resolución. La decisión la realizan dos jueces que estarán llevando el score de cada competidor.

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

Varios

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**

