



## Modalidad de Competencia / Competition Mode

(Biped Race, Bristle Race, BumperBot, Skill Drive, Path Attack, StackIN)

- Para los retos presenciales se tendrán 2 Horas de pruebas y a su vez 2 horas de competencia. // For the on-site challenges, there will be 2 hours of testing and, in turn, 2 hours of competition.
- Durante las 2 horas de competencia los equipos podrán realizar hasta 3 rondas oficiales para registrar tiempo o puntaje, en cualquier momento durante el tiempo destinado para ello. // During the 2 hours of competition, teams can perform up to 3 official rounds to record an official time or score at any time during the allocated period.
- Se contará la mejor ronda de las realizadas por cada Equipo/Robot y de ahí saldrán los 8 clasificados a las rondas finales de cada categoría. // The best round performed by each Team/Robot will be counted, and the top 8 will advance to the final rounds in each category.
- En caso de tener menos de 10 equipos asistentes en una categoría el día del evento, solo clasificarán 4 a las instancias finales. // If there are fewer than 10 participating teams in a category on the day of the event, only 4 will qualify for the final stages.
- Las rondas finales se jugarán en llaves, determinadas por su posición al clasificar (1-8,2-7,3-6,4-5). // The final rounds will be played in brackets, determined by their position in the qualification.
- Estos serán enfrentamientos únicos que se harán el ganador de cada ronda, hasta encontrar un ganador en la categoría. // These will be single matches where the winner of each round faces off until a winner is determined in the category.
- En caso de haber un empate en uno de estos enfrentamientos, se repetirá dicha ronda hasta que haya un ganador. // In case of a tie in one of these matchups, that round will be repeated until there is a winner.