

# 3 El Torneo

## Introducción

VEX Robotics Competition se juega en forma de torneo. Cada torneo incluye *Partidas de Práctica*, de *Clasificación* y *Eliminatorias*. Después de las *Partidas de Clasificación*, los equipos se clasifican en base a su actuación. Posteriormente, los mejores equipos participan en las *Partidas Eliminatorias* para determinar el campeón del torneo.

## Definiciones

*Alianza* - Conjunto de dos equipos que participan colaborativamente en una partida.

*Capitán de Equipo* – Miembro de un equipo elegido para representar a su equipo en el proceso de *Selección de Alianzas*.

*Descalificación* – Sanción aplicada a un equipo por la violación de las reglas. Cuando un equipo es descalificado en una *Partida de Clasificación* recibe cero (0) WP, AP y SP. Cuando un equipo es descalificado en una *Partida Eliminatoria*, la *Alianza* queda descalificada y pierde la *Partida*.

*Partida de Clasificación* – Partida utilizada para determinar la clasificación de los equipos y el orden que tendrán en la *Selección de Alianzas*. Las *Alianzas* compiten por *Puntos Ganadores (WP)*, *Puntos de Parte Autónoma (AP)* y *Puntos de Fuerza del Rival (SP)*.

*Partida de Práctica* – Partida sin puntuación utilizada para permitir a los equipos familiarizarse con el campo de juego oficial. Son opcionales.

*Partida Eliminatoria* – Partida utilizada para determinar la *Alianza* campeona. La primera *Alianza* en ganar dos partidas pasa a la siguiente ronda.

*Puntos de Fuerza del Rival (Strength of Schedule Points, SP)* – El tercer criterio para determinar la clasificación de los equipos. Son los puntos conseguidos por la *Alianza contrincante* en una *Partida de Clasificación*.

*Puntos de Parte Autónoma (Autonomous Points, AP)* – El segundo criterio para determinar la clasificación de los equipos. Son los puntos que se otorgan a la *Alianza ganadora* del período autónomo en una *Partida de Clasificación*.

*Puntos Ganadores (Win Points, WP)* – El primer criterio para determinar la clasificación de los equipos. Se consiguen 2 *Puntos Ganadores* si se gana una *Partida de Clasificación* ó 1 *Punto Ganador* si se empata.

*Selección de Alianzas* – El proceso de elegir aliado para las *Partidas Eliminatorias*.

## Partidas de Práctica

En el torneo se pueden jugar *Partidas de Práctica* antes de empezar las *Partidas de Clasificación*. Se intentará que haya el mismo tiempo de práctica para todos los equipos, aunque se gestionará según el criterio del primero que llegue es el primero que tiene derecho a practicar. No se asignan puntos en estas partidas y no afectarán a la clasificación del equipo.

## Partidas de Clasificación

### Horarios

- Los horarios de las *Partidas de Clasificación* estarán disponibles antes de la ceremonia de inauguración el día del torneo. Este horario indicará los emparejamientos de las *Alianzas*. También indicará el color de cada *Alianza*, azul o rojo. Para los torneos que tienen varios campos, también se indicará en qué campo se llevará a cabo la partida.
- Las *Partidas de Clasificación* comenzarán inmediatamente después de la ceremonia de inauguración.
- En cada *Partida de Clasificación* a cada equipo se les asignará una *Alianza* de manera aleatoria para que compita con otros equipos y contra otros oponentes, también elegidos al azar.
- Todos los equipos disputarán un mismo número de *Partidas de Clasificación*.
- En algunos casos, se puede pedir a un equipo que juegue una *Partida de Clasificación* adicional, pero sin recibir puntos por jugar esta partida adicional.

### Clasificación

- Al finalizar cada partida, se otorgan los *Puntos Ganadores (WP)*:
  - Los equipos ganadores de una *Partida de Clasificación* reciben dos (2) WP.
  - Los equipos perdedores de una *Partida de Clasificación* reciben cero (0) WP.
  - Si una *Partida de Clasificación* termina en empate, los cuatro equipos reciben un (1) WP.
  - Si un equipo es *Descalificado* recibe cero (0) WP.
- Todos los equipos en cada *Partida de Clasificación* también reciben *Puntos de Parte Autónoma (AP)*
  - Los equipos ganadores de la parte autónoma reciben diez (10) AP.
  - Los equipos que no ganen la parte autónoma reciben cero (0) AP.
  - Si un equipo es *Descalificado* recibe cero (0) AP.

- Todos los equipos en cada *Partida de Clasificación* también reciben *Puntos de Fuerza del Rival (SP)*.
  - El número de SP recibidos es el valor de la puntuación de la *Alianza* rival de esa partida.
  - Si hay empate, las dos *Alianzas* reciben la puntuación realizada por ambas.
  - Si un equipo es *Descalificado* recibe cero (0) SP
  - Si los dos equipos de la *Alianza* contrincante son *Descalificados*, la *Alianza* ganadora recibe como SP su puntuación en esa partida.
- En una *Partida de Clasificación*, si ningún miembro de un equipo se presenta en el campos de juego al iniciar la partida, ese equipo se declara como “No presentado” y recibe cero (0) WP, AP y SP. Un “No presentado” se trata exactamente igual que una *Descalificación*.

Una vez realizadas todas las *Partidas de Clasificación* se procederá a establecer una clasificación de los equipos según los siguientes criterios:

- Los equipos se clasifican en función de sus WP totales.
- Si según el criterio anterior se produce un empate entre diversos equipos, entre ellos se clasifican en función de sus AP totales.
- Si según el criterio anterior se produce un empate entre diversos equipos, entre ellos se clasifican en función de sus SP totales.
- Si según el criterio anterior se produce un empate entre diversos equipos, entre ellos se clasifican en función de la puntuación máxima conseguida en una partida.
- Si según el criterio anterior se produce un empate entre diversos equipos, entre ellos se clasifican en función de la siguiente puntuación conseguida en una partida, siendo este criterio utilizado tantas veces como sea necesario hasta dirimir el desempate.
- Si según el criterio anterior se produce un empate entre diversos equipos, se clasifican de manera aleatoria según un proceso informático.

## Selección de Alianzas

- En el proceso de *Selección de Alianzas* se formarán las *Alianzas* que competirán en las *Partidas Eliminatorias*.
- Cada equipo elegirá a uno de sus miembros como *Capitán* del mismo. Los capitanes se dirigirán a la *Zona de Competición* para empezar el proceso de *Selección de Alianzas*.
- En orden descendente a la clasificación obtenida durante las *Partidas de Clasificación*, se pedirá al *Capitán* del equipo mejor clasificado que aún no forme parte de una *Alianza* que elija a otro equipo para formar parte de su *Alianza*.
- Este proceso continúa hasta que todos los *Capitanes de Alianza* han elegido su compañero de *Alianza* o hasta que se alcanza el número máximo de *Alianzas* previstas en el *Cuadro de Partidas*.

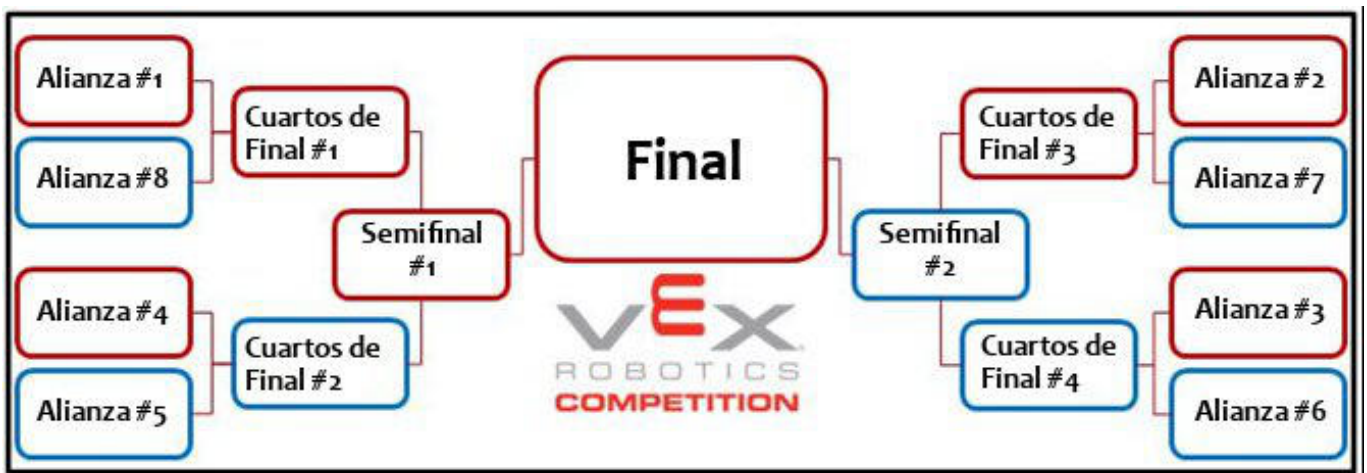
## Partidas Eliminatorias

Las *Partidas Eliminatorias* sirven para determinar el campeón del evento.

La *Partidas Eliminatorias* van precedidas por el proceso de *Selección de Alianzas*.

## Cuadro de partidas

Las *Partidas Eliminatorias* se juegan en un cuadro como el que se muestra a continuación.



El número de equipos en el cuadro de *Partidas Eliminatorias* puede ser variable y depender del número de inscritos en el torneo. Puede darse el caso de que equipos que hayan participado en las *Partidas de Clasificación* no tengan plaza para participar en las *Partidas Eliminatorias*.

## Puntuación en eliminatorias

En las *Partidas Eliminatorias*, los equipos no reciben WP, AP ni SP, sino que ganan, pierden o empatan. Dentro de cada nivel del cuadro de *Partidas Eliminatorias*, se jugarán partidas para determinar qué *Alianza* pasa de ronda, de la siguiente manera:

- La primera *Alianza* que gane dos partidas, pasa de ronda.
- Cualquier partida empatada se volverá a jugar hasta que una *Alianza* tenga dos victorias y pase de ronda.
- Si un equipo es *Descalificado* durante una *Partida Eliminatoria*, la *Alianza* entera pasa a estar *Descalificada* y la partida será registrada como perdida.

## Normas generales del torneo

- <T01> Los árbitros tienen autoridad absoluta durante la competición. Sus decisiones son finales e inamovibles.
  - a. Cualquier pregunta para los árbitros la presentará un miembro del equipo en el período de tiempo entre dos *Partidas de Clasificación* o inmediatamente después de anunciarse la puntuación de una *Partida Eliminatoria*.
- <T02> Durante las partidas únicamente tres miembros de un equipo pueden permanecer en el campo del juego.
- <T03> El acceso a la zona de taller está limitada a los miembros del equipo y de la organización, no se permite la entrada a los entrenadores ni a personas terceras.
- <T04> Los entrenadores pueden interactuar con los miembros del equipo durante el torneo, pero no pueden actuar directamente sobre el robot. El incumplimiento de esta norma puede provocar la descalificación del torneo.