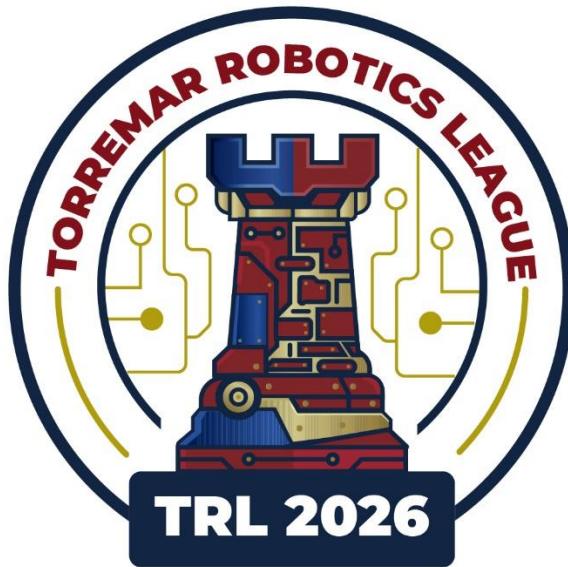




## REGLAMENTO GENERAL

### *Torremar Robotics League*



*“Aquí no solo compiten robots; aquí crecen mentes,  
talentos y futuros ingenieros”.*

*Comité Organizador*

cfranco@torremar.edu.ec

*Este reglamento ha sido adaptado de RGZL*





## ¿QUÉ ES EL TRL?

Es un Torneo Nacional que promueve la participación, la investigación, la aplicación de nuevas tecnologías, y el intercambio de ideas entre los concursantes, así como el interés del público en general, en las diferentes áreas de la robótica e informática.

Se busca a través de este concurso que los competidores, de todo el Ecuador, desarrollen prototipos competitivos para que representen al país en eventos internacionales.

Este año se abrirán 23 competencias en las diversas categorías para que pongas a prueba todo tu conocimiento.

El Comité Organizador reconocerá a los estudiantes que alcancen el podio durante las competencias.

### 1. ASPECTOS GENERALES DEL EVENTO.

**1.1** El Comité Organizador del **TRL 2026**, informa a través de este documento los aspectos generales del evento.

**1.2** El comité se reserva el derecho al aplazamiento o la cancelación total o parcial del evento sin previo aviso.

### 2. FECHAS Y SEDE DEL TRL

**2.1** El evento se realizará el día sábado 17 de enero, en la Unidad Educativa Bilingüe Torremar, Daule, Ecuador.

### 2.2 En la página oficial del evento

<https://torremar.edu.ec/concursos-torremar/> se publicará la información de cómo llegar a la sede, así como el cronograma de las distintas actividades del evento.

### 3. INSCRIPCIÓN

**3.1** Los equipos interesados en participar deberán expresarlo vía internet desde el 15 de enero de 2026.

**3.2** El registro de los equipos se realizará mediante la página web institucional que se encuentra en la carta de invitación.

**3.3** Los equipos deberán llenar todos los campos requeridos en la página de internet, la información proporcionada será de forma definitiva.

**3.4** En el registro del equipo se deberá incluir todos los robots que se presentarán al evento.

**3.5** Al inscribirse al concurso, los integrantes del equipo aceptan las cláusulas expuestas en este reglamento y los específicos de cada categoría.

**3.6** Los datos proporcionados por el equipo serán utilizados por el Comité Organizador para la emisión de los certificados de participación.



#### **4. CONFIRMACIÓN DE INSCRIPCIÓN.**

**4.1** Al momento de llenar su registro el formulario genera una respuesta automática con una copia de los datos proporcionados, siendo esta la evidencia que avala su participación.

**4.2** El día de tu participación existirá una mesa de registros para validar que los datos llenados en el formulario sean los correctos, los equipos que no presenten novedades se les otorgará una credencial, para que puedan ingresar sin problema alguno al evento, las personas que no consten en los registros no podrán participar.

#### **5. EQUIPOS.**

**5.1** Por equipo se entiende el grupo de personas que presentan uno o varios robots.

**5.2** El número máximo de participantes será limitado por cada categoría, en las categorías de robótica cada participante tendrá su prototipo, y se enlista en la Tabla 1.

**5.3** Es necesario pertenecer a una Institución Educativa, Escuela o Colegio, para poder participar.

**5.4** El equipo deberá seleccionar un nombre que los identifique y nombrar un Coach.

#### **6. EL PROFESOR COACH DEL EQUIPO.**

**6.1** La persona que se acrede en la inscripción como coach del equipo lo será durante toda la competencia, y no se podrá cambiar sin motivos de fuerza mayor que lo justifiquen.

**6.2** El Coach del equipo será la persona que mantenga una comunicación cordial y respetuosa con el Comité Organizador.

**6.3** En caso de existir algún aviso o problema durante la competencia, el Comité Organizador se reunirá con los capitanes de equipo para informar o llegar a los posibles acuerdos.

#### **7. SOBRE LOS ROBOTS**

**7.1** Cada robot registrado en la inscripción por participante deberá tener un nombre para identificarlo.

**7.2** Se sugiere nombrar a los robots de manera que no puedan denotar palabras altisonantes, rechazo a colectivos, notas de racismo o faltas de respeto, en caso de presentarse lo anterior, el Comité Organizador del evento se reserva el derecho de llamar a este robot a competencia por el nombre seleccionado por el equipo y hará el llamado por Institución Educativa y categoría a la que pertenece.



**7.3** Todo robot registrado deberá cumplir con la homologación además de constar en

el registro para permitir su participación en el evento.

# DE equipos	# DE Participant es	Competencia
2	3	Soccer
2	1	Seguidor de línea
2	1	Mini sumo autónomo
2	1	Mini sumo RC
2	1	Hackatón Scratch
2	1	Batalla simulada
2	1	Seguidor de línea
2	1	Seguidor de línea LEGO
2	1	Sumo LEGO
2	1	Batalla 1Lb
2	1	Batalla 3Lb
2	1	Batalla 3D
2	1	Carrera de insectos
2	2	Impacto tecnológico
2	1	Drones destreza
2	2	Creatividad Arduino
2	1	Diseño Gráfico
2	1	Hackatón Tinkercad

Tabla 1. Número de equipos y participantes en cada competencia.



## 8. HOMOLOGACIONES

**8.1** Las homologaciones son la verificación del cumplimiento de ciertas especificaciones y características que deben cumplir los robots en la competencia, de acuerdo a las bases por categoría a participar.

**8.2** Para tener derecho a la homologación por robot, deberá mostrar la credencial entregada en la mesa de registros.

**8.3** Los robots deberán acreditar la homologación para permitir su participación en la categoría a la que pertenezca.

## 9. REGLAS Y NORMAS DE LAS CATEGORÍAS

**9.1** Durante el evento solo el participante podrá estar dentro del área de competencia, en caso de no cumplir con lo anterior, el juez encargado podrá tomar la determinación de eliminar al robot, a excepción de las categorías Impacto Tecnológico y Creatividad Arduino que tienen 2 integrantes así como soccer que podrán estar tres integrantes.

**9.2** Todas las categorías se desarrollarán en un solo día.

**9.3** Cualquier cambio en las reglas de las categorías, será decidido por el Comité Organizador del evento y se comunicará en: <https://torremar.edu.ec/concursos-torremar/>

**9.4** La última versión de las reglas se puede descargar de la página antes mencionada.

**9.5** Cualquier situación no prevista en las bases de este concurso, serán revisadas en la junta previa con la participación de los capitanes.

## 10. JUECES

**10.1** El juez será el encargado de que las reglas y normas establecidas por el Comité Organizador para cada categoría del concurso sean cumplidas.

**10.2** Los jueces serán elegidos por el Comité Organizador.

**10.3** Existirá al menos un juez encargado de cada categoría.

**10.4** Los participantes pueden presentar sus objeciones al juez encargado de la categoría antes de que acabe el encuentro.

**10.5** En caso de duda en la aplicación de las normas, la última palabra la tiene siempre el juez.

**10.6** El Consejo de Jueces se establecerá el día de la reunión previa al evento.

## 11. REUNIÓN PREVIA

**11.1** El Comité Organizador convocará una reunión con los Coach de los colegios registrados en la fecha señalada según el horario de actividades para fines logísticos.

**11.2** La asistencia de los Coach será obligatoria. La no asistencia implica que acepta todas las indicaciones dadas por el comité organizador.



**11.3** Se comunicará a los concursantes el orden de participación, así como el horario del concurso.

**11.4** Esta reunión servirá para esclarecer todos aquellos puntos sobre los que los concursantes tengan dudas.

## **12. SUGERENCIAS**

Aconsejamos el seguimiento de estas recomendaciones para el buen desarrollo del concurso y el mejor resultado de los participantes:

**12.1** Portar siempre su identificación.

**12.2** Estar muy atentos a las llamadas de competencia.

**12.3** Tener presente todos los puntos de este reglamento.

**12.4** Se sugiere a los participantes que diseñen un robot lo más robusto y resistente posible, ya que el tiempo disponible para las reparaciones durante la competencia es mínimo.

**12.5** Se recomienda estar siempre pendientes de sus pertenencias ya que el Comité Organizador no se hará responsable por pertenencias extraviadas.

**12.6** Llevar al área de competencia, herramienta necesaria en caso de posibles fallas o reparaciones del robot.

**12.7** Revisar videos relacionados con las categorías de este concurso.

## **13. PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS**

**13.1** Los reconocimientos a los ganadores, medallas, diploma y premios sorpresa, entregados el mismo día que culmine la categoría.

**13.2** Se entregarán a los ganadores por cada categoría:

**1er. Lugar:** Premio sorpresa, Medalla de Oro (simbólica), y certificado.

**2do. Lugar:** Medalla de plata (simbólica) y certificado.

**3er. Lugar:** Medalla de bronce (simbólica) y certificado.

## **14. COMPORTAMIENTO DE LOS EQUIPOS**

**14.1** Los competidores deberán tener un comportamiento digno, honorable y respetuoso en las instalaciones de la sede durante todas las actividades realizadas en el TRL 2026.

**14.2** Respetar y cuidar el mobiliario de la sede, en caso de evidenciar algún daño generado por cualquier integrante del equipo, correrán con los gastos conlleve arreglar o reponer el daño ocasionado.

**14.3** No se podrán consumir bebidas alcohólicas y estupefacientes dentro de la sede.

**14.4** No se podrá concursar bajo influencia de los anteriores.

**14.5** En todo momento se deberán seguir las indicaciones por parte de los jueces y del Comité Organizador.



**14.6** Se cuidará de no expresar palabras que denoten insultos a los jueces, participantes, robots, etc.

**14.7** En el caso de incumplimiento de estas normas, el equipo será descalificado del concurso en su totalidad.