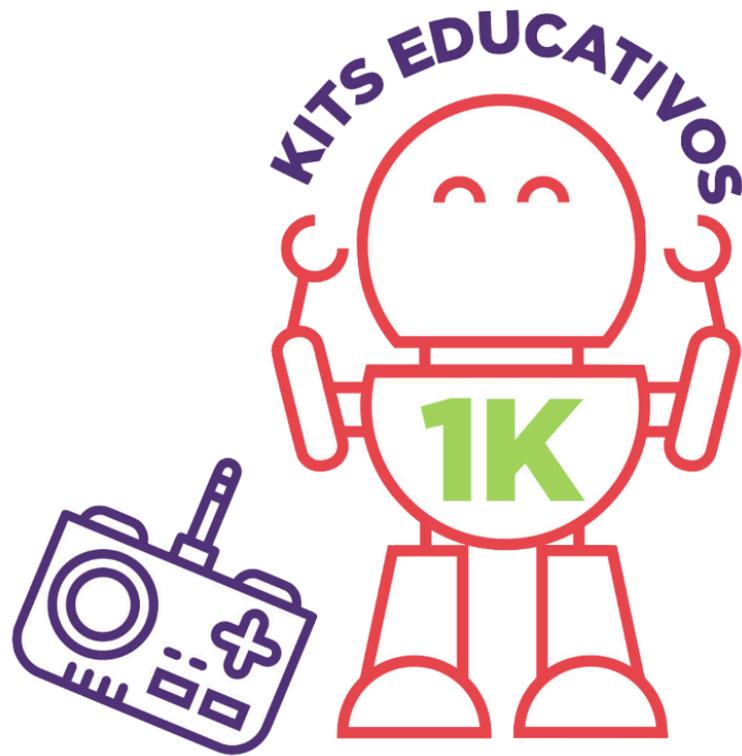


REGLAMENTO



**SUMO 1 KG RC
KITS EDUCATIVOS**



Reglamento de SUMO RC KITS EDUCATIVOS

DESCRIPCIÓN GENERAL

La categoría SUMO RC KITS EDUCATIVOS consiste en desarrollar robots que imiten el combate japonés de sumo usando solamente Kits educativos. La lucha se realiza entre dos robots RC sobre un área de combate (Dohyo).

NOTA: Todos los competidores deben leer el reglamento general del torneo ya que en él se estipulan las reglas que aplican a todas las categorías.

CATEGORÍA EXCLUSIVA PARA NIÑOS Y JÓVENES DE 8 AÑOS A 17 AÑOS (PRIMARIA, SECUNDARIA Y PREPARATORIA).

2. ESPECIFICACIONES DEL ROBOT

- El robot debe ser de tipo RC es decir, puede estar conectado a mandos de radiocontrol.
- Solo se puede usar partes del kit con el que se desea competir (Mbot V1, LEGO Spike Prime, LEGO Mindstorms EV3/NXT/Robot Inventor, Kits de Vex IQ, Dash & Dot entre otros),

| Categoría | Dimensiones (Largo y ancho) | Altura | Peso | Tolerancias |
|-------------------------|-----------------------------|-----------------|------|------------------------|
| Sumo RC Kits Educativos | 20 cm X 20 cm | SIN RESTRICCIÓN | 1kg | 1.00% Solo dimensiones |

- Al iniciar el combate el robot podrá desplegar elementos que se encuentren unidos físicamente a él siempre y cuando estén realizados por partes del kit que el competidor seleccionó (Ejemplo: el competidor realizará un SUMO con kits de LEGO, no puede usar nada de otros kits o partes impresas, solo piezas de LEGO).
- No se puede usar ningún material que no sea parte de kit educativo como MDF, impresión 3D, etc..
- El robot no podrá tener materiales adhesivos, de succión, ventosas o similares que permitan la sujeción del robot al dohyo.

3. HOMOLOGACIÓN

- Como primera acción se verificará que el competidor ya haya hecho su registro en el evento, si este paso no ha sido realizado se mandará al competidor a la mesa de registro.
- Se medirá y pesará el robot utilizando vernier o patrón y báscula respectivamente. Solo se aplicará el 1.00% de tolerancia en cuanto a dimensiones y no se aplicará tolerancia en peso por lo que tendrán el periodo de homologación para reparar los robots en cuanto a dimensiones y peso, pasando dicho periodo no se recibirá ningún robot.
- Se entregará a los participantes lo siguiente:
 - Distintivo para el robot (etiqueta): Este deberá ser colocado de manera visible en el robot y no puede ser modificado por ningún motivo.
- Se verificará que el robot cuente con la configuración de pines para colocar el arrancador, así mismo se realizará una prueba de funcionamiento con él. Si el robot presenta alguna falla con el arrancador tendrán el periodo de homologación para realizar las reparaciones correspondientes, pasando dicho periodo no se recibirá ningún robot.
- Una vez homologado el prototipo queda estrictamente prohibido realizar modificaciones de hardware y software.

NOTA: Esta actividad tiene un carácter obligatorio, si no se realiza la homologación del prototipo éste no podrá competir.

4. ÁREA DE COMBATE

Se entiende por área de combate el lugar en el que se realiza la competencia, la cual está formada por: el área exterior de seguridad y el dohyo. En ésta solo tienen acceso los operadores del robot, así como jueces, organizadores y staff del evento.

Dohyo

El dohyo es el área en el que se lleva a cabo el combate de los robots, este se encuentra dentro de un área exterior de seguridad.

Éste es un círculo de MDF o triplay forrado con fórmica de color negro mate. En las orillas del dohyo se encuentra la línea de frontera que es de color blanco.

| Categoría | Diámetro | Grosor de la línea de frontera | Área externa de seguridad |
|----------------------|----------|--------------------------------|---------------------------|
| SUMO KITS EDUCATIVOS | 77cm | 2.5cm | 1m por lado |

5. Combate

- El modo de competencia se elegirá dependiendo de la cantidad de robots, éste será anunciado en la junta de jueces y operadores.
- Cada partida será a 2 de 3 rounds con duración máxima de 1 minuto.
- El competidor debe de estar pendiente dado que 10 minutos antes de iniciar la competencia tendrá que colocar sus prototipos en el área destinada a ellos (mesa de combate). El competidor podrá retirar su prototipo sólo en los siguientes casos:
 - Ha quedado eliminado de la competencia.
 - Pidió tiempo de reparación el cual consta de 5 minutos.
 - Pasados los 10 minutos y con todos los prototipos en el área correspondiente se llamará a competir a los dos primeros participantes así mismo se mencionará los dos siguientes para que se presenten en el área de competencia. Esto se realizará de manera sucesiva.
- Una vez que se mencionó a los competidores tendrán 60 segundos para presentarse en el área de competencia, si alguno no se presenta en el tiempo correspondiente automáticamente perderá la partida (2 rounds de 3).
- Los operadores tomarán su prototipo y tendrán 30 segundos para prepararse para el combate. De manera seguida los competidores deberán saludarse.
- Al colocarse en el área de competencia (dohyo) el juez deberá verificar el funcionamiento del robot con el arrancador.
- El juez indicará la mitad de dohyo en que cada competidor posicionará a su robot, la posición elegida por el competidor es libre (frente, lado, etc.) siempre y cuando el robot toque en cualquier porcentaje la línea blanca del dohyo.
- El juez indicará con un conteo sucesivo el momento de colocar los robots sobre el Dohyo, es decir habrá un conteo del 1 al 3. Los competidores deberán posicionar sus robots

al mismo tiempo, si uno de los dos lo coloca después de su contrincante éste perderá el match correspondiente.

- Los concursantes tienen estrictamente prohibido tocar el prototipo una vez posicionado en el Dohyo, si alguno toca el robot automáticamente perderá el match correspondiente.
- Los competidores deberán colocarse a una distancia mínima de 1m del Dohyo para evitar interferencia con los sensores de los robots.
- El juez central es el único que puede encender los robots utilizando el control oficial del evento, se mencionará arranque y cuando esto suceda el juez se colocará a una distancia mínima de 1m del Dohyo.
- Cuando los jueces determinen un ganador de contienda (pasados ya los 2 o 3 matchs correspondientes) darán la indicación para que los competidores retiren sus robots del dohyo, éstos se saludarán de nueva cuenta y según sea el caso colocarán su robot en el área destinada a ellos o podrán retirarlo.
- En caso de contar con banderas o cualquier otro elemento móvil auxiliar estos deberán de regresar a su posición inicial después de terminar cualquier match.

6. SORTEO Y MODO DE COMPETICIÓN

- El día del evento se realiza por medio de una aplicación el SORTEO.

7. DETERMINACIÓN DEL GANADOR

El competidor ganará el match cuando se presente lo siguiente:

- Cuando uno de los robots toque (en cualquier porcentaje) el área fuera del dohyo ya sea por cuenta propia o si el oponente lo saque.
- Cuando un prototipo saque del dohyo a su oponente y éste salga también, pero se aprecie de manera clara por el juez quien salió primero o quien genero el empuje.
- Cuando un prototipo sale del dohyo por razón alguna y el contrincante permanece dentro de él presentando movimiento.
- Cuando uno de los robots no presente movimiento durante 10 segundos.
- Cuando uno de los operadores toque el robot después de colocarlo en el dohyo.
- Cuando uno de los operadores no se presente en el área de competencia en un lapso máximo de 60 segundos después de haber sido llamado.



8. REPETICIÓN DEL MATCH

Se repetirá el match cuando se presente lo siguiente:

- Cuando los dos robots salgan del dohyo y no se aprecie de manera clara cual salió primero.
- Cuando uno de los robots salga del dohyo por razones diversas y el oponente quede dentro del área de combate sin presentar movimiento durante 10 segundos.
- Cuando los robots se quedan girando sin ataque alguno durante 20 segundos.
- Cuando los robots se detienen y quedan forcejeando sin avance alguno durante 10 segundos.
- Cuando uno o ambos robots no reciban la señal de encendido del arrancador.

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

9. PENALIZACIONES

Se penalizará al competidor cuándo:

- Cuando exista algún tipo de insulto o agresividad durante el desarrollo de TODO el evento por parte de los competidores en competencia.
- Cuando el robot sea colocado antes de que el juez indique el puesto de robots.
- Cuando el robot esté posicionado fuera de su mitad de Dohyo indicado por el juez.
- Cuando el competidor manipule (toque) o reposición el robot después de la indicación del juez para el comienzo del match.
- Cuando el asistente del operador u otro participante del mismo equipo se encuentre dentro del área de combate (área exterior de seguridad y el dohyo) antes, durante y después del match.
- Cuando el robot presenta movimiento sin recibir la señal del arrancador.
- Cuando el robot dañe superficialmente el Doyho.

10. DESCALIFICACIÓN



Se descalificar al competidor cuándo:

- Cuando se presentan comportamientos agresivos por parte de los competidores.
- Cuando el robot sea modificado una vez realizada la homologación.
- Cuando se desprenda una pieza del robot durante el match y éste tenga un peso mayor a 10 gr.
- Cuando el competidor realice dos penalizaciones.

11. VARIOS

TIEMPO DE REPARACIÓN

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

JUECES

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

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

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

Cualquier duda o comentario del presente:

robotics@olamiort.edu.mx