

REGLAMENTO

COMBATE

ROBOT RUMBLE^{ed.} 6

ROBOT RUMBLE MX



1. Descripción

La categoría “Combate” se especializa en la construcción de robots de pesos estandarizados que combaten en una jaula estandarizada.

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.

2. Especificaciones del robot

- El robot debe ser de tipo no autónomo, es decir, debe estar conectado a:
 - Dispositivos móviles que cuenten con conexión bluetooth (celulares, tablets). No están permitidas lap tops.
 - Controladores de 75Ghz o mayores quedan estrictamente prohibidos.
 - Las dimensiones del robot son las siguientes:

Categoría	Dimensiones (Largo y ancho)	Altura	Peso	Tolerancias
3 LB	N/A, N/A	N/A	3 Lb	0%
1 LB	N/A, N/A	N/A	1 Lb	0%

- El robot debe de contar con un KillSwitch de emergencia que este ubicado en la vista superior del robot y que este ubicado de manera accesible.
- El robot no debe contar con dispositivos que generen campos electromagnéticos o que generen impulsos eléctricos, dispositivos que generen cualquier tipo de humo, sustancias o polvos.
- Lanzallamas y cualquier tipo de proyectil o mecanismos que disparen proyectiles quedan estrictamente prohibidos.
- Cualquier tipo de enredadera o red de sujeción quedan estrictamente prohibidos.
- El robot puede contar con cualquier tipo de tracción. Sin importar la cantidad de llantas.
- El robot puede contar con cualquier tipo de estructura del chasis.
- El robot no puede contar con ventosas o imanes para su sujeción a la jaula.

Si algún punto no esta especificado, está permitido.



3. Registro

Actividad donde el competidor pasara lista de asistencia. CABE RESALTAR QUE LOS DIAS DEL EVENTO NO HABRA MESA REGISTRO PARA ROBOTS NUEVOS. TODOS LOS REGISTROS SE DEBERAN LLEVAR EN TIEMPO Y FORMA VIA ONLINE A TRAVES DE LA PAGINA WEB DEL EVENTO www.robotrumblecontest.com.

Esta actividad se llevará a cabo antes de la homologación (consultar el cronograma de las categorías). En esta se entregará al participante lo siguiente:

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).

NOTA: Esta actividad tiene un carácter obligatorio, si no se realiza su registro no se realizará la homologación del prototipo.

4. 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 mandara al competidor a la mesa de registro.

• Se pesará el robot utilizando báscula, no se aplicará tolerancia en peso por lo que tendrán el periodo de homologación para reparar los robots, 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.

• Una vez homologado el prototipo queda estrictamente prohibido realizar modificaciones de hardware.

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

5. 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 la jaula. En ésta solo tienen acceso los operadores del robot, así como jueces, organizadores y staff del evento.



Jaula

La jaula de combate es un cubo de 1.5 metros. La distancia del piso de la jala con respecto al piso es de 0.8m.

El piso de la cancha es de acero y esta conformado por varias placas bien colocadas.

Precaución: Al estar conformado el piso por varias placas existe la posibilidad de que algún robot se trabe en alguna unión, se le recomienda tener esto en cuenta para no afectar el rendimiento de su robot.

Las paredes son de acrílico o de un plástico equivalente transparente.

La cancha cuenta con dos puertas en contra esquina para posicionar sus robots.

La jaula puede contar con trampas o pirotecnia que se puede activar en cualquier momento.

6. 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 de 3 minutos.
- 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 7 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.
- Los operadores tomarán su prototipo y tendrán 120 segundos de preparación para el combate. De manera seguida los competidores deberán saludarse y pasar al área de competencia.



- Al colocarse en el área de competencia el juez deberá verificar el funcionamiento del robot.
- Los competidores deberán colocarse en el perímetro de la jaula.
- El juez central realizará un conteo sucesivo, es decir, del 1 al 3 para iniciar el match, los dos robots deben iniciar sus movimientos después de dicho conteo.
- Al final del combate los robots deben de regresar a la zona inicial de la cancha, que es justo donde se colocaron.
- Cuando los jueces determinen un ganador de contienda darán la indicación para que los competidores retiren sus robots de la jaula, éstos se saludarán de nueva cuenta y según sea el caso colocarán su robot en el área destinada a ellos o podrán retirarlo.

7. Sorteo y modo de competición

La fecha del sorteo y modo de competición serán anunciados mediante redes sociales. Es importante mencionar que es de manera virtual y no presencial este punto.

8. Determinación del ganador

El competidor ganará el match cuando se presente lo siguiente:

- Cuando uno de los robots quede completamente inhabilitado.
- Cuando un capitán de equipo se dé por vencido en medio de la competencia sin razón alguna.
- Cuando uno de los robots no presente movimiento durante los primeros 15 segundos.
- 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.
- Cuando el equipo obtiene más puntos que el otro equipo.
- Cuando el oponente halla cometido dos penalizaciones.

9. Puntos

Por cada ataque que el competidor efectuó se otorgaran 3 puntos.

No se otorgarán puntos por defensa.

El ganador se decidirá por quien halla tomado mas iniciativa al ataque, esto es en caso de haber pasado los 3 minutos de combate quedado los dos robots habilitados.

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



10. 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 presente movimiento antes de que el juez indique el comienzo del match.

11. Descalificación

Se descalificará al competidor cuándo:

- Cuando se presenten comportamientos agresivos por parte de los competidores.
- Cuando el robot sea modificado una vez realizada la homologación.
- Cuando el competidor realice dos penalizaciones.

12. Varios

Tiempo de reparación

El tiempo de reparación solo se otorgará 1 vez en todo el evento y consta de 7 minutos.

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 e Inscripción

El proceso de registro y pago de inscripción se encuentran en la página web del evento: www.robotrubblecontest.com.

Recuerda que el registro y pago de inscripciones cierra el 06 de octubre del 2024, en caso de no cubrir el pago a tiempo se cancelara su registro del evento.

Contacto

TELEFÓNO Y WHATSAPP: 735-276-3440

robot.rumble.mexico@gmail.com

WWW.ROBOTRUMBLECONTEST.COM

www.robotrubblecontest.com

7352763440

