

REGLAMENTO SUMO 3KG AUTÓNOMO

ROBOT RUMBLE^{ed.} 6

ROBOT RUMBLE MX



1. Descripción

La categoría “Sumo 3kg Autónomo” consiste en desarrollar robots que imiten el combate japonés de sumo con medidas y pesos estandarizados. La lucha se realiza entre dos robots autónomos 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.

2. Especificaciones del robot

- El robot debe ser de tipo autónomo, es decir, debe usar cualquier tipo de sensor para la detección de objetos, sin embargo, queda prohibido el uso de sensores que saturen los sensores del oponente como por ejemplo rayos láser.
- Las dimensiones del robot son las siguientes:

Categoría	Dimensiones (Largo y ancho)	Altura	Peso	Tolerancias
Sumo 3kg Autónomo	200mm, 200mm	N/A	3000g	1.00% Solo dimensiones

•El robot podrá contar con elementos mecánicos móviles que se encuentren unidos a él. Estos elementos únicamente se podrán desplegar al INICIO del combate.

Al terminar el combate los elementos móviles deben de regresar a su posición inicial automáticamente.

Durante el combate el robot NO podrá desplegar elementos que se encuentren unidos físicamente a él.

•El robot podrá contar con cualquier tipo de imán para su sujeción al dohyo.

El robot debe de contar en su cara superior los 3 pines de conexión para el arrancador. (ARRANCADOR DE INGENIERO MAKER). Estos pines deben de ser de fácil acceso y se deben de ver a simple vista.

El robot debe de contar con un interruptor de apagado (Kill Switch) de fácil acceso.

NOTA: El incumplimiento de alguno de estos puntos será motivo de descalificación del robot en la competencia.



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.robotrubblecontest.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 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.

• 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 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 metal de 5mm pintado 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 3kg Auto.	144cm	2.50cm	4m por lado

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 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 60 segundos de preparación para el combate. De manera seguida los competidores deberán saludarse.
- El juez central se acercará a los competidores para realizar la prueba del arrancador.



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 un prototipo saque del dohyo a su oponente y éste permanezca dentro del área de combate.
- 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 el robot oponente sale del dohyo por razón alguna y el contrincante permanece dentro de él presentando movimiento.
- Cuando el robot oponente no presente movimiento durante 10 segundos.
- Cuando el operador contrincante toque el robot después de colocarlo en el dohyo.
- Cuando uno de los operadores contrincantes no se presente en el área de competencia en un lapso máximo de 60 segundos después de haber sido llamado.

9. 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 queden girando sin ataque alguno durante 20 segundos.
- Cuando los robots queden forcejeando sin avance alguno durante 10 segundos.
- Cuando uno de los dos robots o ambos robots no reciban la señal del arrancador.

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 sea colocado antes de que el juez indique el posicionado de robots.
- Cuando el robot esté posicionado fuera de la mitad indicada por el juez.
- Cuando el competidor manipule (toque) o reposicione 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 presente movimiento sin recibir la señal de arranque.
- Cuando el robot dañe superficialmente el dohyo sin estar en combate.

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 se desprenda una pieza del robot durante el match y éste tenga un peso mayor a 10 gr.
- 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