

REGLAMENTO

ROBOT SUMO 1.5Kg RC



DESCRIPCIÓN

La Categoría de "Sumo RC 1.5kg" es una lucha entre dos robots radio controlados que se realiza sobre un área de combate (también denominada Ring o Dojo, en este caso de madera) y consiste en lograr que el robot oponente se salga del área de combate en un tiempo máximo de 2 min.

ESPECIFICACIONES DEL ROBOT

1

El robot no debe exceder las dimensiones de 20cm X 20cm, altura libre, no habrá tolerancia

2

El robot no debe exceder los 1500 gramos (1,5K) de peso, no habrá tolerancia

3

El robot deberá ser de tipo radio controlado.

4

El robot debe tener un switch de encendido y apagado, visible y de fácil acceso en caso de emergencia

5

El robot no puede tener una cuchilla filosa (tipo bisturí) o similar

6

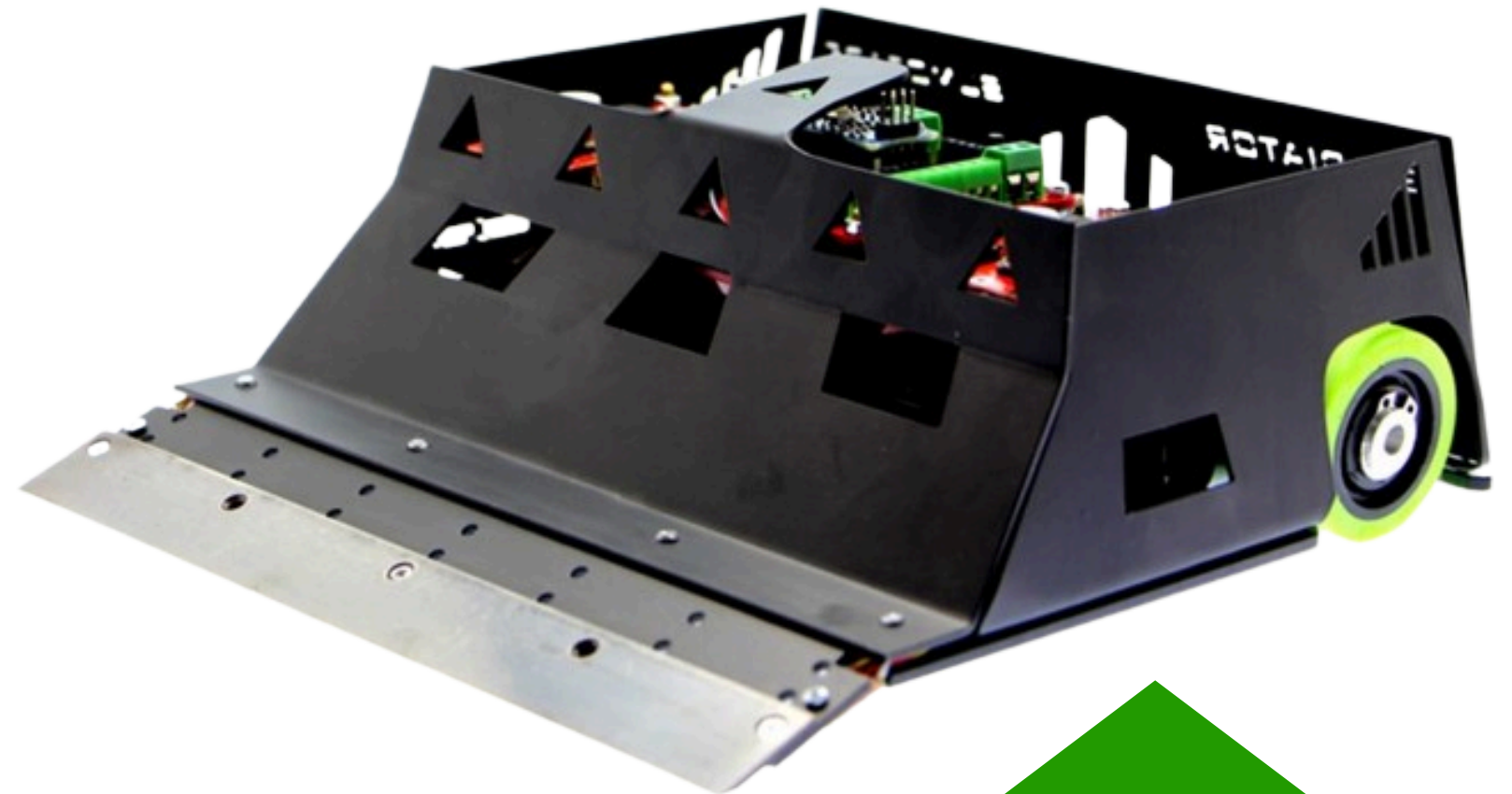
El robot NO deberá poseer una cuenta de tiempo de seguridad de cinco (5) segundos

7

El robot puede desplegar componentes una vez iniciado el combate

8

El robot no puede tener imanes o elementos de succión que adhiera el robot a la pista



ÁREA DE COMBATE DOJO DE MADERA

La tarima de combate es de forma circular y de superficie de madera, tendrá un diámetro total de 154 cm distribuidos de la siguiente forma:



1

Un círculo interno con diámetro de 144cm de color negro mate.

2

Un círculo (borde) de color blanco de 5cm.

3

La superficie de la pista es de madera

GRUPOS DE COMBATE

1

Por cada robot participante se pueden inscribir un máximo de 2 (dos) integrantes de equipo

2

Asignación de grupos: Por medio de sorteo o por orden alfabético, se decidirán los grupos de combate acorde al número de participantes.

3

Un grupo este compuesto por cuatro (4) robots.

4

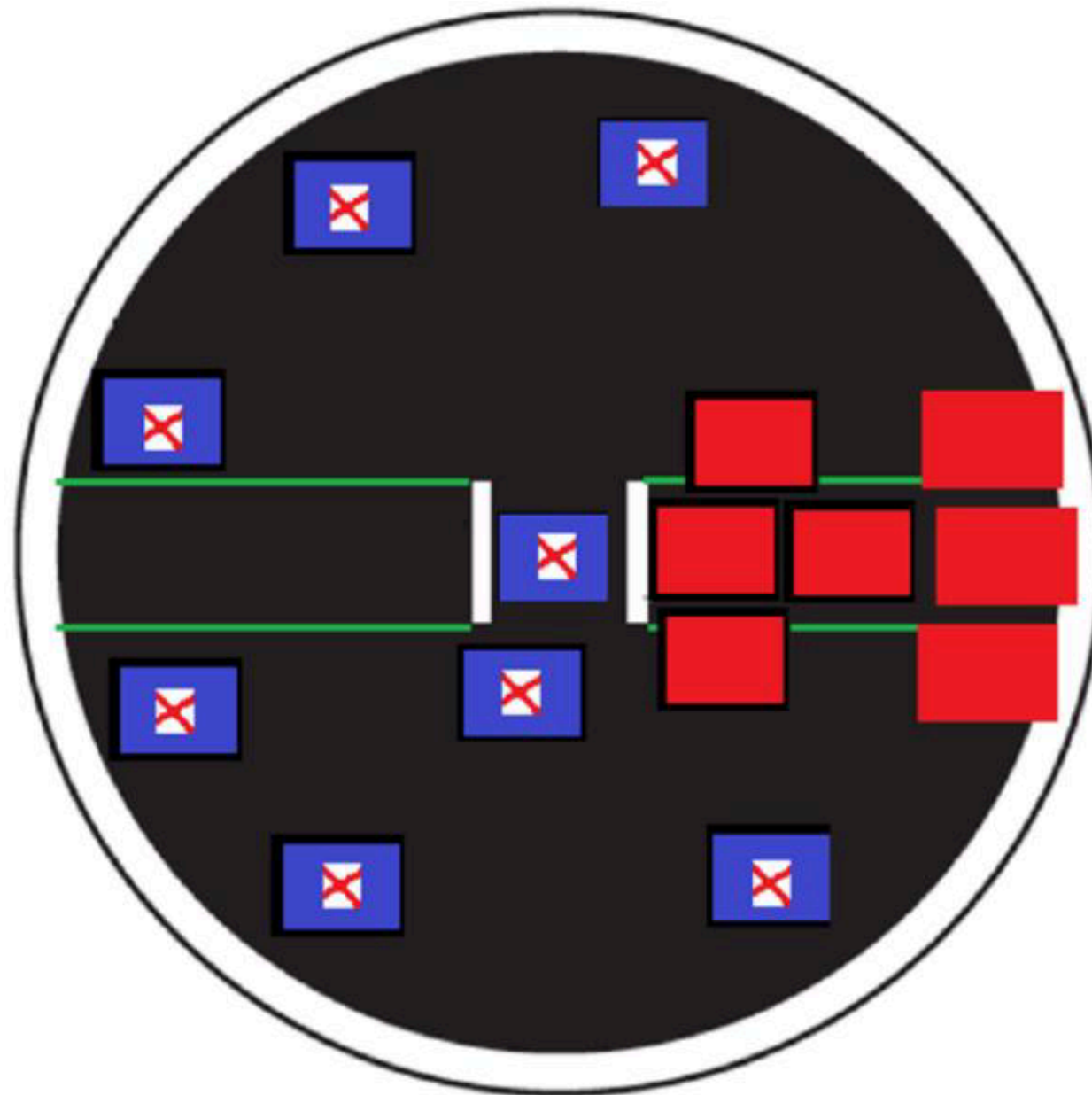
Cada combate tendrá una duración máxima de dos (2) minutos

5

Se harán enfrentamientos por grupos, por grupo pasarán a la siguiente ronda los dos mejores robots del grupo, posteriormente será eliminación directa.

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Ubicación de los robots en pista



1

Los robots pueden ser ubicados como lo muestran los cuadros rojos y dentro del área de la línea "starting line", como lo muestran las figuras rojas.

2

Una vez ubicados los robots en pista, no se podrán hacer modificaciones de posición o programación

3

Después de ubicar los robots en pista los participantes se deben esperar para que el juez de inicio al combate encendiendo el robot

REGLAMENTO

Una vez dadas las indicaciones del juez de pista, los capitanes de cada equipo se saludarán en el área exterior, luego, cada capitán de equipo entrará en el área de combate para ubicar su robot, de igual forma al finalizar el combate se despedirán

- 1 Solicitud de detener la competencia: No hay esta posibilidad, solo el juez determina en qué momento finaliza o detiene un combate.
- 2 Tiempo de reparaciones: No hay tiempo de reparaciones, si uno de los equipos no ha presentado su robot operativo para el combate, éste será declarado como perdedor.
- 3 Recarga de batería: Se podrá hacer mientras el robot no esté en competencia o el grupo al que pertenece el robot.
- 4 Reprogramación del robot: Se podrá hacer mientras el robot no esté en competencia o el grupo al que pertenece el robot
- 5 Si un robot gana 2 raund seguidos, el ganador tendrá 3 puntos
El robot que gana un raund se le otorga un (1) punto

REGLAMENTO

Se declara perdedor al robot que

6

Primero salga 100% del Dojo.

7

No encienda

8

Si los dos robots permanecen en combate y no hay un ganador, no se asignaran puntos y se repetirá el combate

9

Si el robot no se presenta a tiempo para el combate

REGLAMENTO

10

Encienda y permanezca más de 10 segundos sin moverse

11

Si el robot oponente se mueve y este se sale de la pista, pero el oponente no enciende o no se mueve y está en pista, se da por ganador al robot que tuvo movimiento

12

Llamado de competidores: Una vez sea llamado un competidor, se dará un tiempo máximo de espera de un (1) minuto para el inicio de la competencia, si este no se presenta en pista será declarado perdedor.

13

Juez: En la pista se contará con dos jurados o jueces quienes tomarán las decisiones pertinentes respecto al desarrollo de la competencia y sus decisiones no serán discutidas por los participantes

PENALIZACIONES



Sobre peso: Alterar de alguna forma el peso del robot y ponerlo en combate. Esto será penalizado con la descalificación de la categoría.



Rutinas después de haber puesto el robot en pista: No se puede manipular la programación del robot, una vez este se haya puesto en pista. Esto será penalizado con la descalificación de la categoría.



Mover el robot después de puesto en pista: Si el participante mueve el robot después de ponerlo en la pista, será amonestado con un llamado de atención. Si lo hace una segunda vez en el mismo combate, será penalizado otorgándole el punto a su rival.



Los jueces de la competencia tienen autonomía para expulsar, penalizar o descalificar a los participantes, según los casos descritos, así como, en las conductas antideportivas que los participantes realicen y que los jueces las consideren como faltas graves

Es motivo de descalificación

- Insultar o agredir a miembros de la organización por parte de los participantes o sus acompañantes.
- Insultar o agredir a competidores o sus oponentes en combates por parte de los participantes o sus acompañantes.
- Provocar daños al área de competencia de manera intencionada
- Provocar daños al recinto donde se realiza la competencia de manera intencionada
- Causar desperfectos de manera intencionada y/o deliberada sobre el robot oponente

Reclamos

1. El Capitán del Equipo puede informar posibles sospechas de incumplimiento de la normativa por parte de su contrincante al juez de pista, siempre que se haga antes de que se haya dado inicio a la competencia entre ellos, el juez de pista habrá de decidir si es fundado el alegato e imponer las sanciones de ser el caso.
2. Toda reclamación se debe hacer en tono formal, con el mayor respeto posible.