



Este torneo se realiza con el propósito de vincular la comunidad académica que aporta al desarrollo de la robótica para potencializar el aprendizaje o transformar el entorno, en un espacio diseñado para la competencia y la divulgación del conocimiento.

El evento comprende las siguientes categorías:

- Robot Velocista
- Robot Mini-Sumo

REGLAMENTO PARA LA CATEGORÍA DE ROBOT MINI-SUMO

DESCRIPCIÓN:

Esta categoría es una lucha entre dos robots autónomos que se realiza sobre un área de combate (también denominada Ring o Dhoyo) y consiste en lograr que el robot oponente se salga del área de combate.

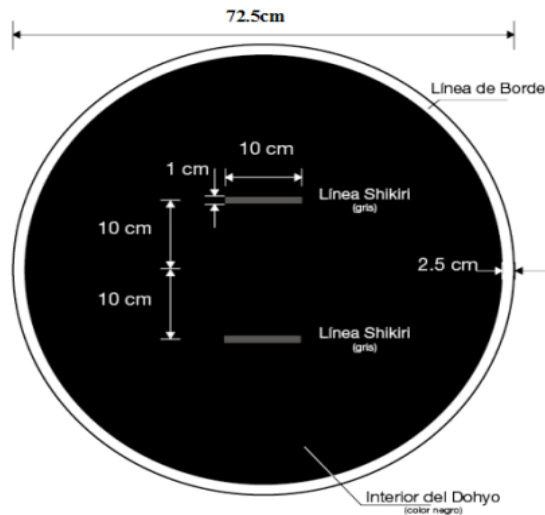
ESPECIFICACIONES DEL ROBOT:

- 1) El robot deberá ser de tipo autónomo.
- 2) Para su encendido y apagado, los robots podrán contar con un interruptor de externo, visible y accesible
- 3) Deberá poseer una cuenta de tiempo de seguridad igual a **5 segundos** después de su activación y antes de iniciar el combate.
- 4) El robot de sumo no debe exceder las **dimensiones de 10x10**, altura libre
- 5) El robot no debe exceder los **0.5kg**

ÁREA DE COMBATE ROBOT MINISUMO:

La tarima de combate será de forma circular y superficie de madera, tendrá un diámetro total de 75 cm distribuidos de la siguiente forma:

1. Un círculo interno con diámetro de 70cm de color negro mate.
2. Un círculo (borde) de color blanco de 2,5cm.
3. Con una altura de 5cm del piso



DESARROLLO DE LA COMPETENCIA:

1. Clasificación inicial: Por medio de sorteo, se realizarán grupos de mínimo cuatro robots y máximo 5 robots.
2. Cada partida tendrá una duración máxima de 3 minutos, incluyendo los cinco (5) segundos de seguridad.
3. La posición inicial de los Robots, dependerá de la posición que el juez de pista indique a los participantes, la cual también podrá ser libre a la cuenta de tres, es decir cada participante ubica el robot en la posición que desee.
4. Situados los robots en el área de combate, los responsables de cada equipo se prepararán para activarlos cuando el juez de pista lo indique. Una vez activados los robots se mantendrán durante un tiempo de seguridad de 5 segundos detenidos, durante este tiempo, los responsables de equipo deberán abandonar el área de combate y situarse en el área exterior establecida para tal fin.
5. Al robot que gana el combate se le otorgan 2 puntos y se declara perdedor al robot que:
 - a. Primero salga del Doyo
 - b. Esté más de 30 segundos sin moverse, y el robot contrincante permanece en pista y atacando.
 - c. Viole el reglamento.
6. En el caso de que los dos robots estén atacando, el combate exceda los 3 minutos y ninguno de los robots salga del Doyo se declara empate y a cada robot se le otorga 1 punto.
7. Si transcurre 1 minuto sin que ninguno de los robots ataque, se da por finalizado el combate y ninguno de los robots obtiene puntos.
8. En cualquier caso, la última decisión corresponde al juez de pista y ésta será irrevocable.

REGLAMENTO:

1. Los equipos son de máximo 3 competidores.
2. Para cualquier caso; la última decisión corresponde al juez de pista y ésta será irrevocable.
3. Una vez dadas las indicaciones del juez de pista, los responsables de cada equipo se saludarán en el área exterior y, seguidamente, cada responsable de equipo entrará en el área de combate para situar su robot. De igual forma al finalizar el combate se despedirán. El no cumplir con esta norma implicara sanción de un punto.
4. Solicitud de detener la competencia: No hay esta posibilidad
5. Tiempo de reparaciones: En caso de accidente grave, el juez podrá decidir si el combate es reanudado o no. En caso afirmativo, los equipos implicados dispondrán de 5 minutos para efectuar las reparaciones pertinentes y una vez acabado este tiempo se reanudará la competencia. Si uno de los equipos no ha presentado su robot operativo para el combate en este tiempo, éste será declarado como perdedor. En caso de que ninguno de los dos robots se presente después de los 5 minutos de reparaciones, el juez de pista anulará el combate y los equipos no obtendrán puntos.
6. En la pista se contará con cuatro jurados o jueces quienes tomarán las decisiones pertinentes respecto al desarrollo de la competencia.
7. Una vez llamado un competidor, se dará un tiempo máximo de espera de 2 minutos para el inicio de la competencia, si este no aparece será declarado perdedor.

PENALIZACIONES:

1) Es motivo de expulsión del evento:

- a. Insultar o agredir a miembros de la organización, así como al resto de competidores.
- b. Provocar daños al área de competencia de manera intencionada
- c. Provocar daños al recinto de manera intencionada
- d. Causar desperfectos de manera intencionada y/o deliberada sobre el robot oponente

2) Es motivo de descalificación:

- a. Manipular el robot de forma externa por cualquier medio una vez haya empezado el combate.
- b. Provocar desperfectos al área de juego, de forma intencionada.
- d. Usar de dispositivos que puedan causar daños físicos a las personas.

3) Los jueces de competencia tienen autonomía para expulsar, penalizar o descalificar a los participantes, en los casos que anteriormente no se hayan contemplado.

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.