

REGLAMENTO DE LUCHADORES DE MEGA SUMO 3000gr

1. (DEFINICION DEL COMBATE)

Artículo 1.

En el juego luchan dos equipos, cada equipo está formado por un microbot y uno o máximo 3 jugadores (de los que han hecho el luchador). Los equipos compiten dentro del Área de Combate, según las normas que a continuación se expondrán.

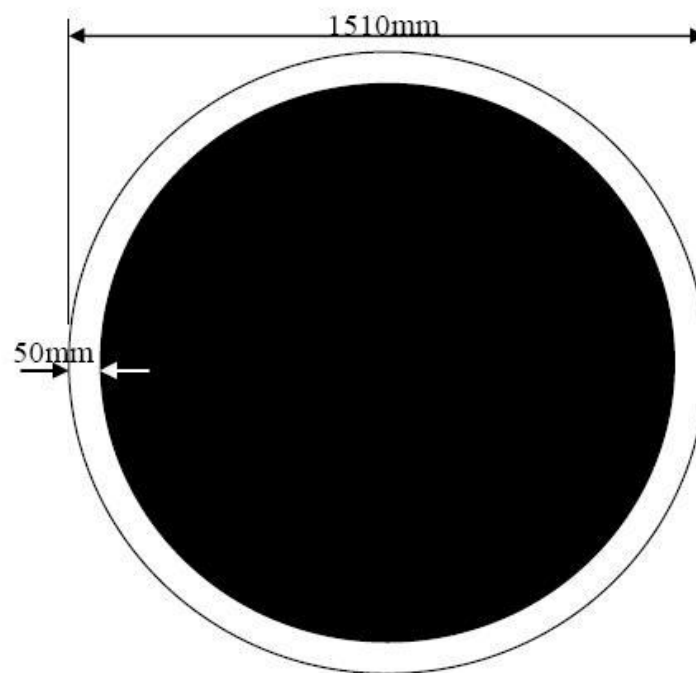
2. (CARACTERISTICAS DEL AREA DE COMBATE)

Artículo 2.

Entendemos por Área de Combate la tarima de lucha (Ring) y un espacio reservado alrededor del Ring. Cualquier espacio fuera del Área de Combate se denomina área exterior.

Artículo 3.

1. El Ring será circular, de color negro, de 1510mm de diámetro y situado a una altura de 50mm del suelo.
2. Señalando el límite exterior del Ring, habrá una línea de color blanco mate circular de 50mm de ancho.
3. La posición de inicio de los microbots la marcará el juez en cada uno de los asaltos.

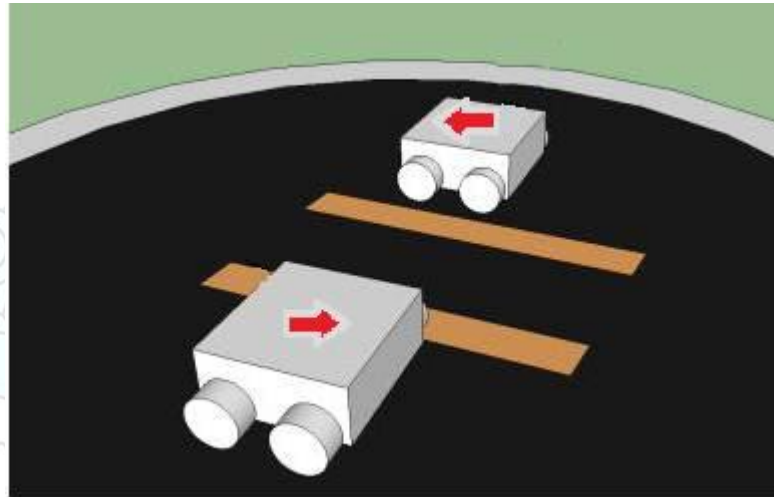


Artículo 4.

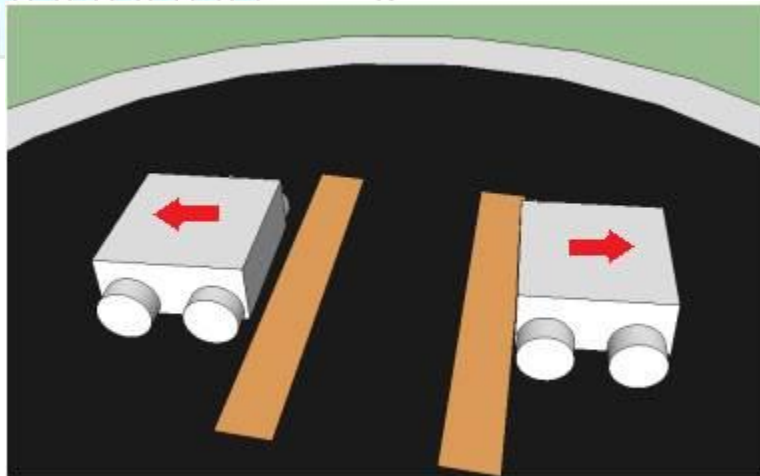
Habrà como mínimo 1000mm (1 metro) alrededor del Ring, el cual durante los combates permanecerà libre de cualquier obstàculo.

Se dispondrán de las siguientes posiciones para el arranque del combate:

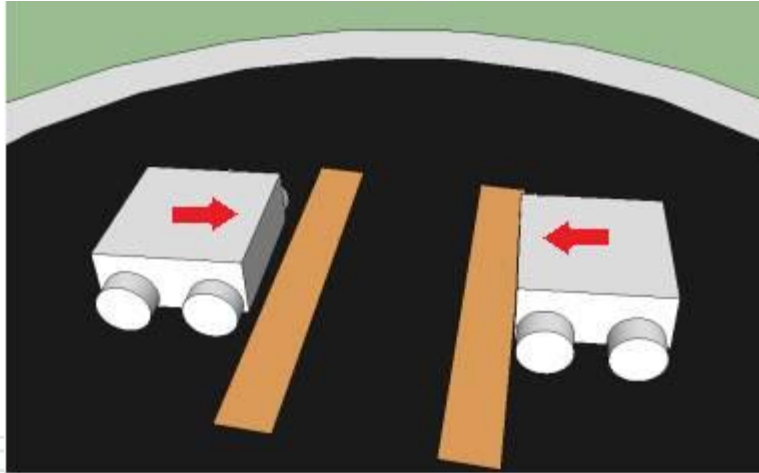
- Para el primer round: Arranque Lateral (Robots enfrentados por su parte lateral)



- Para el segundo round: Arranque “de espalda” (Robots enfrentados por sus parte trasera)



- Para el tercer round: Arranque frontal (Robots enfrentados por sus partes frontales)



3. (PROPIEDADES DEL MICROBOT)

Artículo 5.

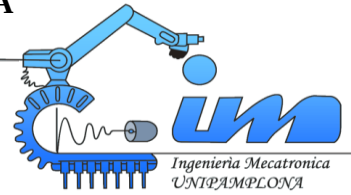
1. El microbot debe tener unas dimensiones tales que quepa dentro de una caja de 20x20cm con los sensores de contacto cerrados si fuera necesario y con una tolerancia del 5% en sus dimensiones.

Su altura puede ser cualquiera. No está permitido diseñar el microbot de forma que al comenzar el juego, se separe en diferentes piezas; en caso de hacerlo perderá el combate, Ni se permitirá desplegar estructuras (palas, paleas, hojas o cartulinas etc.) una vez comenzado el combate. Recordemos que el sumo es solo estrategia de programación y de fuerza.

2. El peso máximo de los microbots será de 3000 gramos incluyendo todas las partes con una tolerancia del 1%.

3. El microcomputador o micro-controlador del microbot puede ser de cualquier fabricante, y se puede usar cualquier tamaño de memoria, el cual no podrá ser modificado ni retirado dentro del concurso para realizarle variaciones y en caso de que se hiciere será descalificado o perderá la prueba automáticamente. Igualmente no se permite el cambio de partes durante el transcurso del día de la prueba ni durante la realización de esta, solo se permiten cambios de baterías.

4. Los microbots han de diseñarse de forma que pasen 5 segundos desde que se presione el botón para activarlos hasta que comienzan a moverse; este intervalo es el llamado Tiempo de Seguridad.



5. El microbot debe ser diseñado y construido por los participantes en caso de notarse que sea comprado o adquirido por Internet u otro tipo de mercado será descalificado del COMBATE.

Artículo 6.

1. Los combates consistirán en 3 asaltos de 1 minuto y 30 segundos cada uno. Entre asalto y asalto habrá un tiempo máximo de 1 minuto. No se considera tiempo de combate los 5 segundos de Tiempo de Seguridad.

2. Ganará el combate aquel microbot que antes consiga dos puntos Yuhkoh en el transcurso de los 3 asaltos. Si se llega al final del combate ganará aquel microbot que tenga un punto Yuhkoh.

3.1 En caso de empate se realizará un asalto extra donde el ganador será aquel que primero consiga un punto Yuhkoh. Este asalto extra durará un máximo de 3 minutos. Si continúa el empate los árbitros decidirán el ganador ateniéndose a Violaciones en contra.· Méritos técnicos en los movimientos y operación del microbot (actitud de lucha).· Actitud deportiva de los jugadores durante el combate. En este caso se otorgará un punto Yuhkoh al ganador.

Artículo 7.

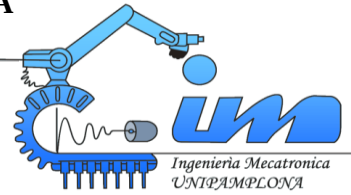
1. Siguiendo las indicaciones de los jueces, los equipos se saludarán en el Área Exterior. A continuación entrarán en el Área de Combate únicamente el responsable de cada equipo y situará el microbot donde el juez lo indique.

2. Cuando el juez lo indique se activarán los microbots. Los microbots, no deberán comenzar a moverse hasta que hayan pasado 5 segundos (Tiempo de Seguridad), momento en que comenzará a contar el Tiempo de Combate.

3. Los jueces podrán detener el combate siempre que lo consideren necesario, y permitir, si fuera pertinente, la entrada de los responsables de cada equipo en el Área de Combate.

4. Cuando el juez dé por finalizado el combate, los responsables de cada equipo retirarán los microbots del Área de Combate y se saludarán.





Artículo 8.

El combate se detendrá cuando: · Se otorgue un punto Yuhkoh. · Los dos microbots permanezcan 30 segundos sin moverse. · Los dos microbots permanezcan 30 segundos sin tocarse. Cuando el combate se detenga se reanudará inmediatamente desde las posiciones de inicio. El Tiempo de Combate permanecerá congelado durante la pausa.

5. (PUNTUACIÓN)

Artículo 9.

1. Se otorga un punto Yuhkoh cuando: El microbot contrario toque el espacio fuera del Ring, El microbot contrario permanezca inactivo durante más de 30 segundos, Por acumulación de 2 violaciones del equipo contrario durante el combate.

2. Se otorgarán 2 puntos Yuhkoh directos si el contrario es penalizado. 3. En un combate se ganarán máximo, 2 puntos Yuhkoh.

6. (VIOLACIONES)

Artículo 10

1. Que los jugadores entren en el Área de Combate sin autorización previa del juez.

2. Petición injustificada de detención del combate.

3. Tardar más de 30 segundos en reanudar el combate tras una detención.

4. Activar el microbot antes de que el juez lo indique.

5. No respetar los 5 segundos de Tiempo de Seguridad.

6. Hacer o decir alguna expresión que atente contra la integridad de la competición y/o la organización.

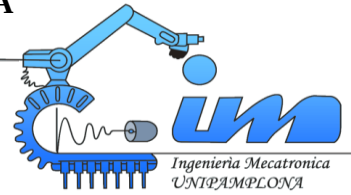
7. (PENALIZACIONES)

Artículo 11.

Si se considera alguna penalización (implica la pérdida del combate):

1. Separación en diferentes piezas del microbot.





2. Provocar desperfectos al Área de Combate.
3. El uso de dispositivos que lancen líquido, polvo, gases o sólidos a su oponente.
4. El uso de dispositivos inflamables.
5. Causar desperfectos de forma intencionada al oponente.
6. Fijar el microbot al Ring mediante dispositivos de succión, colas,...
7. Insultar al juez, a los oponentes, así como utilizar palabras que denoten insulto en el microbot o en el nombre del equipo.
8. Que el microbot despliegue algún dispositivo como palas, cartones paletas, hojas o cualquier elemento que pueda levantar o introducirse debajo del contrincante.

Artículo 12.

En casos extremos, los jueces se reservan el derecho de expulsar de la competición a aquellos que consideren merecedores de dicha disposición.

Artículo 13.

En caso de duda, los jueces tienen la última palabra.

8. (ACCIDENTES DURANTE EL JUEGO)

Artículo 14.

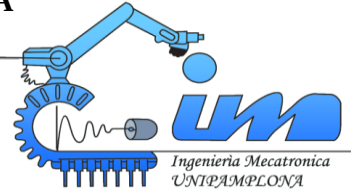
Un jugador puede pedir que se pare el juego cuando su microbot ha tenido un accidente que impide que el juego continúe.

Artículo 15.

Cuando el juego no puede continuar porque un microbot ha sufrido un accidente, pierde el combate el equipo causante de este mal o accidente. Cuando no está claro quién o qué es el causante, el equipo que no pueda continuar el juego, o el que haya pedido pararlo, será declarado perdedor.

Artículo 16.





(Tiempo necesario para tratar un accidente) En caso de accidente los jueces decidirán si el juego se reinicia o no. En cualquier caso esta decisión no puede detener el combate más de 5 minutos.

9. (EQUIPOS)

Artículo 17

Los concursantes pueden presentar sus objeciones a los jueces si tienen cualquier duda en el cumplimiento de las normas.

Artículo 18.

Por equipo se entiende al grupo de personas que presentan un microbot, junto con dicho microbot. El número máximo de personas por equipo será de 3

Artículo 19.

Nadie podrá pertenecer a equipos diferentes que concursen en la misma categoría

Artículo 20.

1. La persona que conste en la inscripción como responsable del equipo lo será durante toda la competición, y no se podrá cambiar sin una causa de fuerza mayor que lo justifique.
2. Como máximo un jugador puede ser responsable de un equipo.

10. (CONCURSO)

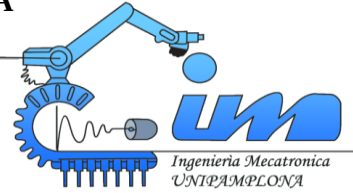
Artículo 21.

1. Cada categoría se dividirá en diferentes grupos para realizar la fase previa en forma de liga.

El número de equipos por grupos y las clasificaciones que darán derecho a pasar a la fase final se decidirán en función del número de inscritos. Los grupos y turnos de combate se sortearán ante representantes de cada equipo la misma tarde del concurso.

2. La clasificación de las ligas atenderá a los puntos Yuhkoh a favor conseguidos por cada microbot. En caso de empate, ganará aquel que tenga menos puntos Yuhkoh en contra. Si el empate perdura se entrará a considerar las violaciones cometidas por cada microbot. En caso de que continúe el empate, los jueces decidirán el ganador teniendo en cuenta:
 - Actitud de lucha del microbot.
 - Actitud deportiva de los participantes.





3. La fase final será del tipo eliminatorias.

Artículo 22.

1. La organización convocará una reunión con los participantes el día que ella acuerde.
2. La asistencia de los responsables de cada equipo será obligatoria. La no asistencia implicará la descalificación del equipo.
3. En esta reunión se informará de las características de la fase eliminatoria (nº de grupos y nº de equipos por grupo), y se realizará el sorteo.
4. En esta reunión se realizará una primera clasificación de los equipos para el concurso del día de combate.

Artículo 23.

1. La presentación del robot es obligatoria. La no asistencia implica la descalificación del equipo.
2. Durante la misma la organización podrá fotografiar y/o filmar los microbots, comprometiéndose a no hacer público el material hasta el día del concurso.
3. Los microbots deberán tener la misma apariencia externa que el día del concurso.
4. El no cumplimiento del punto anterior puede suponer sanciones por parte de la organización.

Artículo 24.

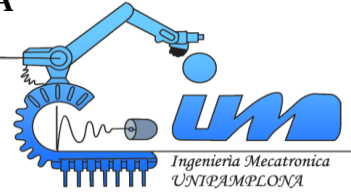
Estas normas se tienen como fundamentales en el juego del Sumo y hay que respetarlas.

Artículo 25.

Cualquier cambio en las reglas del juego, puede ser decidido por la organización y se comunicará adecuadamente.

11. (SUGERENCIAS) Con la intención de buscar la máxima eficiencia del microbot, desde la organización nos permitimos dar ciertas recomendaciones que pensamos pueden ser muy útiles.





1. Buscar la máxima fiabilidad del luchador microbot. Durante el concurso no dispondrán prácticamente de tiempo para hacer grandes reparaciones y/o variaciones.
 2. Diseñar los sensores de manera que su buen funcionamiento se pueda comprobar, las condiciones externas pueden variar. Aunque el concurso se celebra en interior, las luces pueden influir en los sensores. Es su misión hacer un diseño en que este factor no influya en el funcionamiento del microbot. El día del concurso por la mañana se podrá visitar el lugar de celebración para conocer las condiciones exactas del Certamen.
 3. Buscar la máxima adherencia de sus microbots, ya que en el concurso acostumbra a ser un factor clave.
 4. Llevar todo el material que sean necesarios para verificar y/o reparar el microbot.
 5. Para cualquier duda y/o sugerencia, no dude en ponerse en contacto con nosotros. Rogamos que toda la gente que tenga previsto participar (aunque no sea seguro) mantenga contacto activo con la organización lo antes posible.
12. Premiación

NOTA ACLARATORIA: para contar como robot participante, el robot debe pasar la prueba de clasificación.

PARA CLASIFICAR: deberá estar inscrito, y la prueba de clasificación consistirá en cumplir con, el tiempo de encendido reglamentario y permanecer en el ring por 30 segundos sin salirse de la plataforma, además la ubicación del robot en el ring lo decidirá el jurado.

ING. HAROLD ALBERTO RODRIGUEZ ARIAS

robotica.unipamplona@gmail.com

cel: 316 6983171

