



Reglamento Sumo LEGO

Actualización 18 de noviembre, 2018

Descripción

La categoría de Sumo LEGO consiste en realizar el diseño y construcción de un robot móvil autónomo con la capacidad de hacer frente a su oponente y desplazar al robot contrario fuera del área establecida (también denominada Ring o Dhoyo).

Especificaciones del ROBOT

1. El robot luchador de sumo deberá ser de tipo autónomo, no pudiendo estar conectado a ningún aparato de radiofrecuencia u otro canal de comunicación.
2. El controlador (ladrillo inteligente), motores y sensores a utilizar para ensamblar los robots deben ser de la línea LEGO® MINDSTORMS® (NXT o EV3). Otros elementos de la marca LEGO® pueden ser utilizados para construir las partes adicionales del robot.
3. Los equipos únicamente tienen permitido utilizar de forma activa un controlador (NXT o EV3).
4. El número de motores y sensores a utilizar no está restringido.
5. La comunicación Bluetooth o Wi-Fi debe estar desactivada en todo momento y la descarga de programas debe hacerse vía USB.
6. En el momento del concurso cada equipo deberá llevar su algoritmo de programación y lo presentará de ser necesario.
7. Las dimensiones máximas del robot antes de que comience el combate deben de ser máximo 20cms por lado y sin restricción de altura, con un peso máximo de 2kg. Después de que el robot comienza, sus dimensiones no son restringidas, esto incluye todos sus sensores y partes móviles.
8. Cada robot deberá tener marcado en su parte frontal la calcomanía proporcionada por la organización durante el registro del robot.

Área de Combate

Se entiende por área de combate el espacio formado por la tarima de juego o Ring y un espacio denominado área exterior de seguridad que se encontrará alrededor de la tarima.

1. La tarima o Ring será de forma circular y su superficie de madera pintada de color negro y poseerá una dimensión de 77cm de diámetro con ancho de borde de 2.5cms.
2. Para señalar el final del Ring, éste contará con una franja pintada de color blanco.
3. El área exterior de seguridad tendrá un ancho mínimo de 1m y no existirán personas ni objetos en ella

Combate



1. Los equipos que no confirmen la semana previa al evento su asistencia, quedarán descalificados y no se les tomará en cuenta en la elaboración de los grupos.
2. Los participantes se dividirán en grupos de acuerdo al número de Robots finalistas.
3. Cada partida será a 3 asaltos de una duración máxima de 3 minutos cada uno
4. Una vez dadas las indicaciones de los jueces 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.
5. Los robots deberán tener una programación de 5 segundos de espera a partir de la voz de inicio de combate del juez
6. Los rounds se manejarán como en todo combate de Sumo



7. oponentes deberán estar situados en el centro del círculo y orientados hacia afuera.
8. Cuando los jueces de pista den por finalizado el tiempo de combate, los responsables de equipo procederán a retirar los robots del área de batalla y se saludarán.
9. Entre asaltos consecutivos podrá existir 1 minuto de tiempo para poner a punto el robot.
10. Se otorgará la victoria en el asalto cuando:
 - 1) El robot contrario toque primero el área fuera del Ring
 - 2) El robot contrario esté más de 30 segundos sin moverse.



- 3) Por acumulación de violaciones por parte del equipo contrario en el mismo combate.
11. Si un robot queda inmóvil y el otro por rutina sale del dhoyo, se declara empate. ya que uno será penalizado por "no hacer nada" y el otro por salirse.
12. Si al final de los 3 minutos ningún robot gana el asalto, se procede a un asalto extra.
 - a. Si se prosigue con el empate después de haber disputado el asalto extra (o por ser considerado por los jueces de pista como el mejor método para decidir un empate) será posible proclamar un vencedor en función del siguiente criterio:
 - i. Violaciones acumuladas en contra.
 - ii. Méritos técnicos en los movimientos del robot y estrategia de combate.
 - iii. Actitud deportiva de los jugadores durante el combate.
- En cualquier caso, la última decisión corresponde al juez de pista y ésta será irrevocable.
13. El ganador de la partida logra 3 puntos, si el equipo perdedor logró ganar 1 asalto se le otorga 1 punto.
14. La primera fase será de lucha contra todos los demás robots del grupo.
15. Los mejores robots pasarán a la fase final donde se generarán la numeración en base a su puntuación lograda en la fase de grupos y entonces se realizará la eliminación directa.
16. Los 2 finalistas jugarán la última partida a 3 rounds, donde el primero en ganar 2 asaltos, será el Campeón del Evento
17. Se permite hacer ajustes de hardware y software(programación) siempre y cuando se realicen dentro del área de competencia y sin la intervención del asesor o persona externa a los competidores

NOTA: Las reglas podrán ajustarse en base a la reunión que se tenga con los Capitanes de Equipo y/o la reunión de Jueces previa al evento

Violaciones

Será considerado una violación por parte de un equipo los siguientes supuestos:

1. Que un miembro del equipo entre al área de combate sin la previa autorización del juez de pista.
2. Solicitar detener la contienda cuando no se considere justificada.
3. Activación del robot antes de que el juez de pista lo indique.
4. Cometer actos que atenten contra la integridad de la organización y/o participantes.

Penalizaciones

Será considerado como penalización y por lo tanto, supondrá la pérdida del combate por parte del robot causante en los siguientes supuestos:



1. Provocar desperfectos al área de juego.
2. Causar desperfectos de manera intencionada y/o deliberada sobre el oponente.
3. Insultar o agredir a miembros de la organización, así como al resto de competidores.
4. Manipular el robot de forma externa por cualquier medio una vez que ha empezado el combate.

Reclamos

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 no es infundado el alegato e imponer las sanciones de ser el caso.

Juez

1. Las decisiones de los jueces será inapelable.
2. No se podrán repetir combates donde ya se declaró un ganador.

NOTA: Los demás detalles del evento, como el registro, pago y fechas se encuentran en la Convocatoria General de Robomatrix :: www.robomatrix.org

Cualquier duda enviarla a: contacto@solacyt.org frogelez@robomatrix.org