Reglamento Sumo

Actualización: 14 de enero, 2022

DESCRIPCIÓN

Las Categorías MEGASUMO, MINISUMO y MICROSUMO consisten en un combate entre dos robots autónomos que se realiza sobre un Ring o Dojo y donde cada Robot busca sacar al oponente del área de combate.

Nota: Categoría SUMOLEGO tiene su propio reglamento revísalo en www.robomatrix.org

ROBOT

1. El robot luchador de sumo deberá ser autónomo, no puede estar conectado a un aparato externo como computadora, fuentes de alimentación o algún otro dispositivo ni tampoco podrá disponer de comunicación con el exterior con aparatos como mandos de radio control. De igual manera, éste no podrá ser manipulado desde el exterior durante el transcurso de la carrera ni podrá dividirse en varias partes durante el transcurso de la competición. Solo se permite un control remoto que sirva de arrancador para efectos de reglamentación.
2. El tiempo de seguridad de 5 segundos después de su activación y antes de proceder a su primer movimiento ya NO es vigente. El robot deberá estar programado para iniciar de forma inmediata.
3. Al iniciar el round, el robot podrá desplegar elementos que se encuentren unidos físicamente a él.
4. Cada robot deberá tener el **nombre del robot marcado** en su parte frontal así como la calcomanía proporcionada por la organización durante el registro del robot, la parte frontal NO podrá ser de color blanco.
5. Los Robots deberán contar con un sistema de arrancador automático a través de un control inalámbrico poder iniciar las competencias o detener al robot en caso necesario (revisar la convocatoria general del concurso a participar para saber si en ella se permite el encendido manual del robot y solo 5 segundos de retardo).
6. El robot no podrá tener materiales adhesivos, de succión, ventosas o similares que permitan la sujeción del robot al Dojo, salvo el caso de Megasumo donde se permite el uso de imanes.
7. El incumplimiento de alguno de estos puntos será motivo de descalificación del robot en la competición, sin posibilidad de reintegro.

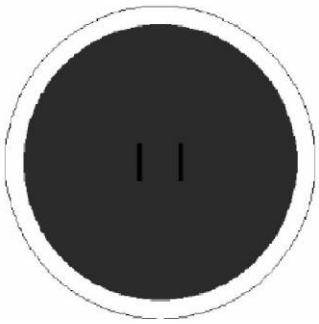
DIMENSIONES

Categoría	Dimensiones	Altura	Peso	Dojo	Borde
MICROSUMO	5cms	5cms	.1 kg (100grs)	38.5cms	1.25cms
MINISUMO	10cms	Sin restricción	.5 kg (500grs)	77cms	2.5cms
MEGASUMO	20cms	Sin restricción	3 kgs	154cms	5cms

Dimensiones incluyen todos sus sensores y partes móviles, el peso incluye todas sus piezas, baterías y accesorios incluidos.

DOJO

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 o metálica para (Micro y Mini) y únicamente metálica para Megasumo, pintada de color negro, tendrá una altura de 4 a 5cms. sobre la superficie.
2. Para señalar el final del Ring, éste contará con una franja pintada de color blanco.

COMBATE

1. Los robots confirmados previamente a participar se dividirán en grupos de acuerdo con el número de Robots finalistas.
2. Es responsabilidad del equipo estar en el área de competencia listo para participar cuando se le indique.
3. Realizada la homologación, e iniciado los combates, queda prohibido sacar al robot del área de competencia.
4. Cada combate será a 3 rounds de una duración máxima de 3 minutos cada uno.
5. 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.
6. Las posiciones iniciales de los Robots en cada round serán:

Mayo, 2020

Reglas de inicio de combate en las categorías de microsumo, minisumo y megasumo

Round 1

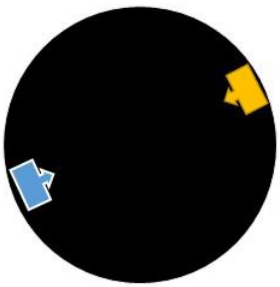
Inician al centro, de espaldas al contrincante y apuntando al exterior

A la orden de inicio de combate, deben avanzar en forma recta hasta sensar la línea blanca del dojo y a partir de ahí hacer su rutina

Round 2

Inician al centro, de lado al contrincante y apuntando al exterior

A la orden de inicio de combate, deben avanzar en forma recta hasta sensar la línea blanca del dojo y a partir de ahí hacer su rutina



Round 3

Inician en el extremo apuntando al frente (deberán quedar frente al contrincante)

A la orden de inicio de combate, pueden libremente hacer su rutina

7. Situados los robots, los responsables de cada equipo se prepararán para activarlos cuando el juez de pista lo indique. Al inicio del combate, el responsable del equipo deberá abandonar el área de combate y situarse en el área exterior.
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. Los combates consistirán en 3 rounds de máximo 3 minutos cada uno.
10. Se otorgará la victoria en el asalto cuando:
    a. El robot contrario toque primero el piso fuera del Ring.
    b. El robot contrario esté más de 15 segundos sin moverse.
    c. Por acumulación de 2 violaciones por parte del equipo contrario en el mismo combate.
11. Si un robot queda inmóvil y el otro por rutina sale del dojo antes de los 15 segundos, se repite el combato. 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. Si se prosigue con el empate después de haber disputado el asalto extra, el Juez podrá proclamar un vencedor en función del siguiente criterio:
    a. Violaciones acumuladas.
    b. Méritos técnicos en los movimientos del robot y estrategia de combate.
    c. Actitud deportiva de los jugadores durante el combate.
13. El ganador de la partida logrará 3 puntos, si el equipo perdedor logró ganar 1 round se le otorgará 1 punto, de tal forma los resultados al terminar un combate podrán ser 3-0 o 2-1 únicamente.
14. La primera fase será de lucha contra todos los demás robots del grupo.
15. Entre la fase inicial y la ronda de finales, los robots pueden recibir ajustes físicos y lógicos.
16. Los mejores robots pasarán a la fase final, la cual se realizará a eliminación directa y así sucesivamente hasta tener a un Robot campeón del evento.

NOTA: Las reglas podrán sufrir cambios solo en casos muy específicos y donde se informe a los participantes de forma previa.

VIOLACIONES

Será considerará 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.
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 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. La separación en diferentes partes del robot durante el combate.
4. La utilización de dispositivos que lancen líquidos, sólidos o gases al oponente o contra el ring

de batalla.

5. El uso de dispositivos inflamables.
6. El uso de dispositivos que puedan ser motivos de daños tanto materiales como físicos en cuanto a personas se refiere.
7. Insultar o agredir a miembros de la organización, así como al resto de competidores.
8. Manipular el robot de forma externa por cualquier medio una vez que ha empezado el combate. Excepto: Usar el Control Remoto para DETENER el Sumo cuando se salga del Dojo para así evitar un accidente.

DISPOSICIONES FINALES

1. Petición de parada de un combate por reparación

El capitán del equipo puede pedir la detención del combate cuando su robot haya tenido un accidente que le impida continuar en el siguiente round. Será responsabilidad del juez de pista aceptar la petición y dar un máximo de 3 minutos para la reparación del robot del equipo que solicitó la pausa en el combate. La reparación solo los participantes del equipo podrán realizarla y será en la mesa de ajustes colocada en la misma área de combate, queda prohibido llevar a reparar al robot a un área diferente.

2. No es posible continuar el combate

Si un robot ha causado daños al contrincante de forma intencionada y le impide continuar, perderá en automático el combate por marcador de 3-0, cuando a criterio del juez, no quede claro quien ha sido el causante del daño, el equipo que no pueda continuar pasado los 3 minutos de tiempo para reparación, perderá los rounds sucesivos del combate.

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 el combate, el juez de pista deberá atender al reclamo y dar una respuesta.
2. No se aceptan reclamos de personas ajenas a los participantes del equipo, ni reclamos posteriores al término del combate.
3. No podrán repetirán combates donde ya se declaró un ganador.
4. Las decisiones de los jueces serán inapelables.

DESEMPATES

1. Si se requiere pasar a UN equipo a la siguiente ronda y DOS equipos están empatados, se tomará el combate previo entre ellos para dar el punto de Oro a quien gano ese combate.
2. Si se tiene un empate entre 3 o más equipos, los cuales en sus combates previos directos están igualmente empatados, el criterio de desempate será jugar un Round a Muerte ente todos los involucrados, UN solo round donde cada equipo iniciará en un extremo apuntando hacia el centro del dojo y en el orden en que se van saliendo será el lugar obtenido.

DISPOSICIONES FINAL

Cualquier consulta o duda serán respondidas por el comité organizador.

e-mail: contacto@solacyt.org
Sitio web oficial: www.robomatrix.org

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