



Reglamento SUMO Radio Control

Actualización: 12 de enero, 2024

DESCRIPCIÓN

Consiste en un combate entre dos robots manejados a radio control que se realiza sobre un dohyo o ring y donde cada robot busca inmovilizar o sacar al oponente del área de combate.

ROBOT

1. El robot participante deberá ser manipulado desde el exterior por radio control, no puede estar conectado físicamente a un aparato externo como computadora o control de mando, fuentes de alimentación o algún otro dispositivo. De igual manera, éste no podrá dividirse en varias partes durante el transcurso de la competición.
2. El robot deberá estar programado para iniciar de forma inmediata en cada combate a la orden del Juez
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.
5. El robot no podrá tener materiales adhesivos, de succión, ventosas o similares que permitan la sujeción del robot al dohyo o ring de combate.
6. La fuente de energía deberá ser interna por batería de corriente continua, queda prohibido el uso de gas, gasolina, agua en el robot, dispositivos inflamables
7. La estructura del robot deberá ocultar en lo posible todo tipo de cables y terminales
8. El robot deberá tener un botón ON/OFF de forma visible de fácil acceso para poder apagarlo totalmente en caso necesario
9. El robot deber tener al menos 2 frecuencias de control
10. Queda prohibida la participación de robots que funcionen a combustión.
11. Causas de descalificación de un robot son , el uso de dispositivos que lancen líquidos, sólidos o gases al oponente, uso de dispositivos que interfieran con la frecuencia del control del oponente
12. 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	Dohyo o Ring
Sumo RC	20cms por lado	15cms	1 kg (1000grs)	Mínimo 77cms, Máximo 1.22cms Formato Circular o Cuadrado

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

Dohyo o Ring

Se entiende por área de combate el espacio formado por el área de combate o ring y un espacio denominado



área exterior de seguridad que se encontrará alrededor de la misma.

1. El dohyo o ring será de forma circular o cuadrada
2. El material será de madera o cemento
3. Para señalar el final del área de combate, estará señalizada indicaciones de color blanco.

COMBATE

1. Los robots confirmados previamente a participar se dividirán en grupos de acuerdo con el número de Robots confirmados.
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:



1 Esquema de inicio de combates

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. Si durante el combate se desprenden piezas de los robots, el juez si lo considera necesario, podrá silbar para detener el combate y quitar las piezas, posterior dará un nuevo silbatazo que reanudará el combate, durante este tiempo los participantes dejaron de manipular el robot
9. 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.
10. Los combates consistirán en 3 rounds de máximo 3 minutos cada uno.
11. Se gana un round cuando:
 - a. El robot traspase totalmente el perímetro del Dohyo o Ring con una llanta



- b. Se logre inmovilizar al robot contrario por más de 15 segundos
 - c. Un robot se quede 15 segundos inmóvil y este sin posibilidad de seguir en la batalla (volteado)
 - d. El capitán de un equipo solicita se detenga el combate
 - e. Por acumulación de 2 violaciones por parte del equipo contrario en el mismo combate.
12. Si al final de los 3 minutos ningún robot gana el round, se marcará empate.
 13. Al terminar el combate (los 3 rounds) el robot que gane más rounds tendrá 3 puntos, el que pierda tendrá 0 puntos a menos que haya logrado ganar o empatar al menos un round, en caso que los 3 rounds terminaran empatados, cada equipo recibirá 1 punto, de tal forma los resultados al terminar un combate podrán ser 3-0, 2-1 o 1-1 únicamente.
 14. En el caso de combates finales (eliminación directa) ganara el Robot que gane más rounds, si se tiene un empate, se disputará un round extra, de seguir el empate después de este round extra, el Juez proclamará 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.
 15. La primera fase será de lucha contra todos los demás robots del grupo.
 16. Entre la fase inicial y la ronda de finales, los robots pueden recibir ajustes físicos y lógicos, así como carga de baterías. Pero sin salir del área de combate.
 17. Los mejores robots pasarán a la fase final, la cual se realizará a eliminación directa y así sucesivamente hasta tener a los ganadores 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 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.
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.

DISPOSICIONES FINALES

1. Petición de tiempo por reparación entre rounds

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 tiene daños que le impide continuar, perderá en automático el resto de los rounds y combates.

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 tiene un empate en puntos entre 2 equipos y uno de ellos debe pasar a la siguiente ronda, se tomará como primer criterio de desempate el resultado del combate previo entre ellos, si este fuera un empate entonces se tomará el que gano el primer punto en su 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.

CONSIDERACIONES GENERALES

Los participantes deberán tener lentes de protección y guantes

Cualquier tipo de lesión de un participantes durante el evento es responsabilidad de la institución participante

Equipo que no se presente puntual a la homologación, automáticamente quedara eliminado

Equipo que no se presente a un Round al llamado del juez, perderá el mismo

DISPOSICIONES FINAL

Cualquier consulta o duda serán respondidas por el comité organizador.

e-mail: concursorobomatrix@gmail.com

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.