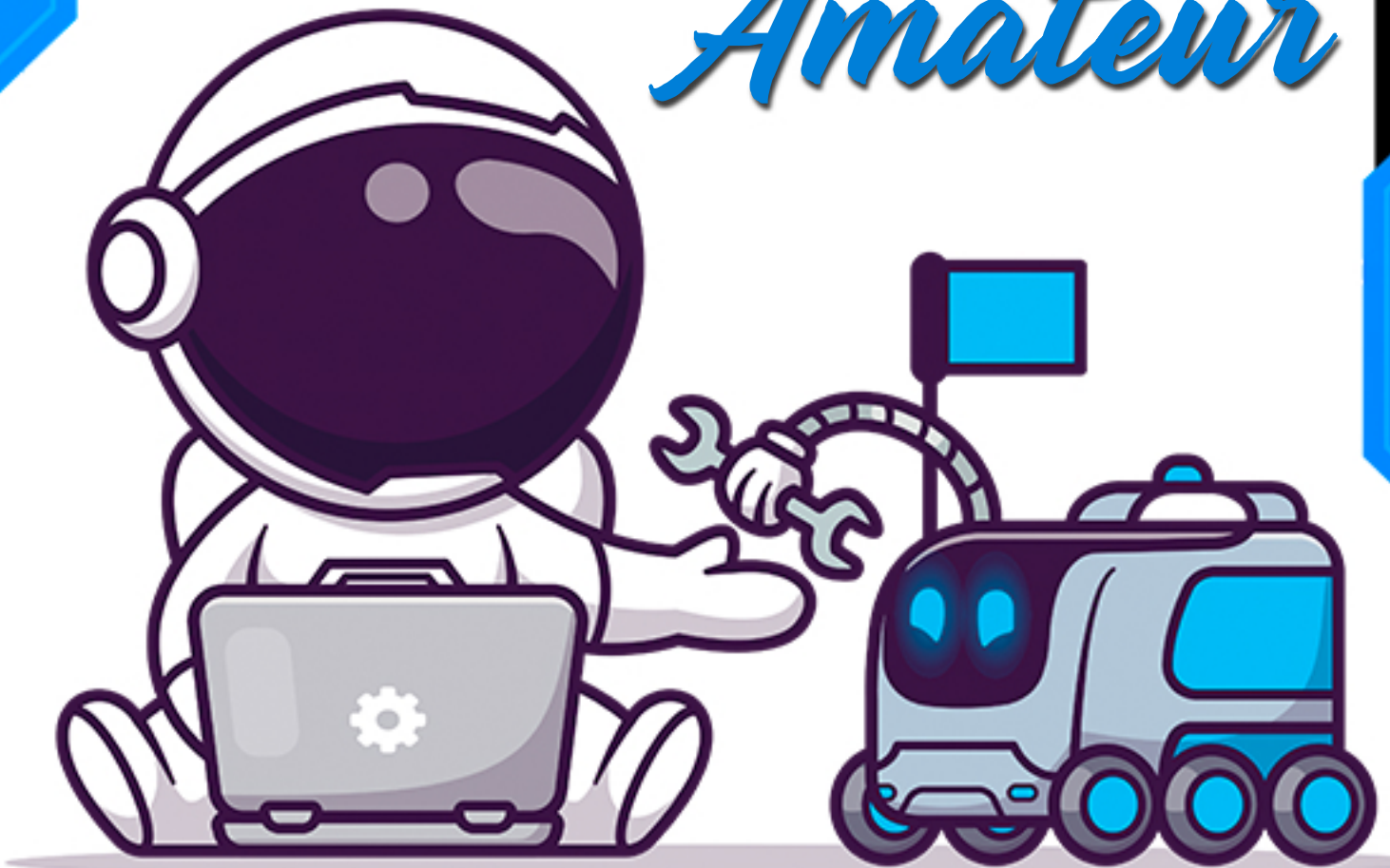


Reglamento

Minisumo Amateur



Contenido

Descripción General	2
Especificaciones del Robot	2
Homologación.....	2
Área de Combate.....	3
Combate	3
Etapa Preliminar:	3
Final	4
Varios.....	4
Puntos Yuhkoh, Shinitai y Yusei.....	5
Hansoku y Keikoku.....	5
Reparaciones, modificaciones, interrupciones imprevistas.....	6
Reclamos.....	6

Descripción General

Como en las artes marciales japonesas tradicionales es una competencia que consiste en construir un robot que de manera autónoma pueda combatir contra su oponente hasta que alguno de los competidores logre sacar al contrincante del área de combate (Dohyo).

El presente reglamento se basa y sustenta en el reglamento internacional del FSI All Japan Robot Sumo Tournament (FSI-AJRST); esto se ha hecho con el principal objetivo de motivar a competidores en la Categoría de Sumo.

Los robots estarán luchando por puntos efectivos denominados Yuhkoh dentro del perímetro de un área circular denominada Dohyo. Un juez principal decide qué equipo gana y su decisión es inapelable. El juez principal contará con la asistencia de un juez auxiliar.

Especificaciones del Robot

1. Dimensiones Máximas: 12cm x 12cm
2. Peso Máximo: 500 gramos
3. Sensores de detección: Máximo 3 sensores, específicamente de ultrasonido.
4. Sensores de Borde: El uso de estos sensores para detección del borde del Dohyo son obligatorios y se permiten hasta máximo 3 sensores.
5. Motores y Ruedas: Esta categoría está caracterizada por el uso de motorreductores de plástico de corriente directa con voltaje de operación de 6 a 12 v; de uno o doble eje también de plástico; recto o tipo L (ver figura 1). Se permite el uso de ruedas por defecto del mismo motor.



FIGURA 1

6. El robot no podrá tener materiales adhesivos, de succión, ventosas o similares que permitan la sujeción del robot al dohyo.
7. Se prohíbe el uso de dispositivos que saturen los sensores IR de los oponentes.

Homologación

1. Se medirá y pesará el robot utilizando un patrón de medida y báscula respectivamente. No se aplicará tolerancias por lo que tendrán el periodo de homologación para reparar los robots en cuanto a dimensiones y peso, pasando dicho periodo no se recibirá ningún robot
2. Se colocará un distintivo para el robot (etiqueta) y este deberá ser colocado de manera visible en el robot y no puede ser modificado por ningún motivo.

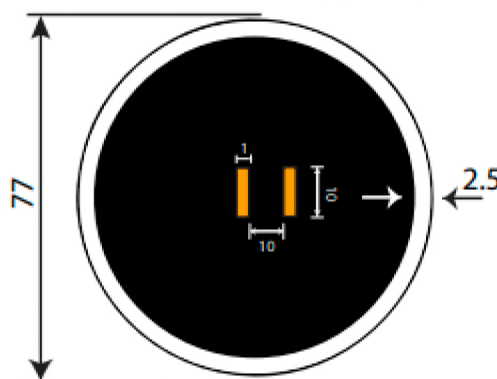
3. Se verificará que el robot sea de tipo no autónomo, así mismo se realizará una prueba de funcionamiento con él. Si el robot presenta alguna falla tendrán el periodo de homologación para realizar las reparaciones correspondientes, pasando dicho periodo no se recibirá ningún robot.

NOTA: Esta actividad tiene un carácter obligatorio, si no se realiza la homologación del prototipo éste no podrá competir

Área de Combate

Se entiende por área de combate el lugar en el que se realiza la competencia, la cual está formada por: el área exterior de seguridad y el dohyo. En ésta solo tienen acceso los operadores del robot, así como jueces, organizadores y sta- del evento.

1. El Dohyo es una superficie redonda con un diámetro de 77cm. (Incluyendo línea de borde) y se encuentra elevada del piso 2.5cm.
2. Las líneas de arranque, llamadas Shikiri-Sen (en donde los robots son colocados antes de luchar), son dos líneas paralelas de color café con un ancho de 1cm. y una longitud de 10cm, la separación entre las mismas es de 10cm.
3. Tawara: La línea del borde es un círculo de color blanco con un ancho de 2.5cm. El robot que está sobre este borde aún se encuentra en el interior del Dohyo.
4. Para todas las dimensiones dadas del dohyo se aplica una tolerancia del 5%



5. En caso de que el Dohyo llegue a sufrir alguna ralladura o rasgadura mayor a 5cm de longitud, el juez deberá de tomar la decisión de seguir utilizando esta pista o cambiarla por una que tenga las condiciones para seguir con el duelo (de igual manera el juez tomara a consideración la descalificación del participante).
6. La pista es una tabla de conglomerado, MDF o madera (materiales no ferrosos) en forma circular

Combate

Etapa Preliminar:

En cada grupo, todos los robots deberán tener un enfrentamiento con cada uno de sus rivales dentro del grupo, siendo cada uno de estos enfrentamientos de 3 asaltos.

Al momento de ser llamado a realizar un enfrentamiento, el competidor deberá presentarse al área de competencia en un tiempo máximo de 1 minuto con su robot listo para competir, e iniciar cada asalto a la señal del juez.

Final

Esta etapa consiste en enfrentamientos de 3 asaltos a modo de llaves pudiendo realizarse la final a “tres de cinco asaltos” en caso se cuente con el tiempo suficiente. La distribución de robots en las llaves se definirá en el sorteo de participaciones.

Varios

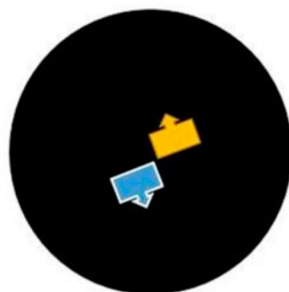
Cada enfrentamiento se realizará en 3 asaltos.



Round 1

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

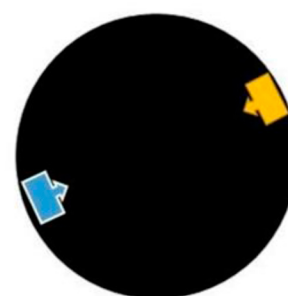
Pasados los 5 segundos, deben ir en forma recta hasta la línea blanca del Dojo y a partir de ahí hacer su rutina



Round 2

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

Pasados los 5 segundos, deben ir en forma recta hasta 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)

Pasando los 5 segundos pueden libremente hacer su rutina

Cada enfrentamiento seguirá la siguiente dinámica:

El juez hará el llamado a los 2 robots competidores, según el orden establecido antes de la competencia.

Al presentarse ambos competidores en el área de competencia, el juez realizará una verificación rápida de ambos robots.

Los competidores se ubicarán en extremos opuestos del ring, con sus robots prendidos y listos para competir, y deberán esperar la orden del juez para colocar sus robots en el dohyo.

A la orden del juez, ambos competidores deberán colocar sus robots en el dohyo al mismo tiempo, siguiendo las siguientes ubicaciones dependiendo del asalto a realizarse.

El ganador de cada asalto será el robot que logre empujar hacia fuera del dohyo a su rival, sin embargo, el juez puede declarar al ganador de acuerdo a su criterio sobre el desempeño de ambos competidores, basándose en el reglamento oficial del evento.

Puntos Yuhkoh, Shinitai y Yusei

Yuhkoh

- 1) Un equipo obliga legalmente al cuerpo del robot contrario a tocar el espacio fuera del ring.
- 2) El robot oponente ha tocado el espacio fuera del ring por sí solo.
- 3) El robot oponente ha abandonado completamente la superficie del ring, incluso si el otro robot ha tocado primero el espacio fuera del ring (después de un contacto entre los robots).
- 4) El robot contrario se daña sin poder continuar y el representante del equipo lo anuncia.
- 5) Si ambos robots abandonan el ring al mismo tiempo, el robot que es empujado hacia afuera perderá, incluso si el que empuja toca primero el espacio fuera del ring.

Shinitai:

Se otorgará un Punto Yuhkoh al competidor en nombre de Shinitai si: Una o más ruedas del robot del oponente se salen del borde del Dohyo, y el juez cuenta hasta 3 y no puede volver a entrar. el Dohyo.

Yusei:

Se otorgará un Punto Yuhkoh al competidor a nombre de Yusei si: Los jueces deciden que el robot del concursante es más predominante que el del oponente, tomando en consideración la estrategia, los movimientos y las habilidades de ambos robot

Hansoku y Keikoku

Si se presenta alguna de las siguientes situaciones por parte de un competidor, éste recibirá un Keikoku. Si un competidor recibe un Keikoku dos veces durante la batalla, se otorgará un Punto Yuhkoh al oponente.

Keikoku

- 1) Cuando un competidor que está operando el robot entre al Dohyo antes de que el juez indique que el combate a finalizado.
- 2) Cuando la preparación de los robots para una revancha toma más del tiempo dado por el juez.
- 3) Hay un movimiento del robot en el Dohyo (extensión física o movimiento) antes de que comience el partido
- 4) Empezar a operar el robot dentro de los 5 segundos después del inicio del combate.

Hansoku

Si se presenta alguna de las siguientes situaciones por parte de un competidor, se otorgará un Punto Yuko al oponente

- 1) Si uno de los dos robots no arranca, habrá un reinicio. Si al reiniciar no arranca el mismo robot, el punto lo ganará el robot que se mueva.
- 2) Alguno de los componentes ha volado
- 3) Cuando un participante solicite detener el partido antes de que termine

Hansoku-make

Si alguno de los siguientes eventos surge por parte de un competidor, perderá el juego

- 1) El competidor no se presenta en el Dohyo designado cuando se llama al comienzo de la batalla.
- 2) El competidor muestra un comportamiento antideportivo, que incluye, entre otros, abusar o difamar al oponente o a los jueces.

Reparaciones, modificaciones, interrupciones imprevistas

- 1) Si un robot no se puede reparar dentro del rango especificado, el robot oponente gana el partido, pero el equipo del robot averiado puede continuar con las reparaciones hasta el próximo partido en cuestión, en este caso bajo la supervisión de un árbitro/miembro del comité organizador.
- 2) Se pueden reemplazar las piezas defectuosas y las baterías se pueden recargar durante la competencia, si es necesario.
- 3) Si se realiza alguna modificación al robot después de la homologación, el robot deberá pasar nuevamente la etapa de homologación.

Reclamos

- 1) Solo 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 decidirá si es fundado el alegato y si se impone alguna de las penalizaciones descritas.
- 2) Toda reclamación se debe hacer en tono formal y con el mayor respeto posible. Todos aquellos sucesos que no se contemplen dentro del presente reglamento dentro y durante la competencia serán resueltos por el H. Comité Organizador sin derecho de apelación.
- 3) El Comité Organizador de RC1, se reserva el derecho de generar y realizar modificaciones al presente reglamento sin previo aviso.