

CATEGORIA MINISUMO (500GR)

DESCRIPCIÓN

Esta competencia como su nombre lo indica es la versión de combate Minisumo entre dos robots. La Categoría “MiniSumo” consiste en una lucha entre dos robots móviles autónomos que se realiza sobre un área de combate (también denominada Ring o Dhoyo) y que consiste en encontrar de manera autónoma y sacar al oponente del área de combate (Dhoyo) sin salir del mismo; el contrincante que logre sacar a su oponente del dhoyo, o sea el último en salir del dhoyo será el ganador.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL ROBOT

El robot deberá tener las siguientes dimensiones (máximas).

CATEGORIA	MINISUMO 500G
Ancho (cm)	10
Largo (cm)	10
Alto	Libre
Peso	500

- El robot deberá estar diseñado de tal manera que siempre tenga un frente y una espalda.
- La duración de las baterías debe ser suficiente para desarrollar perfectamente un combate completo.
- Los robots se deben programar de tal forma que pasen 5 segundos desde que se accione el mecanismo para activarlos hasta que se comiencen a mover.
- El robot no puede contener piezas que puedan dañar el robot oponente.
- El robot debe ser completamente autónomo. No se permiten el uso de controles ni mandos a distancia.

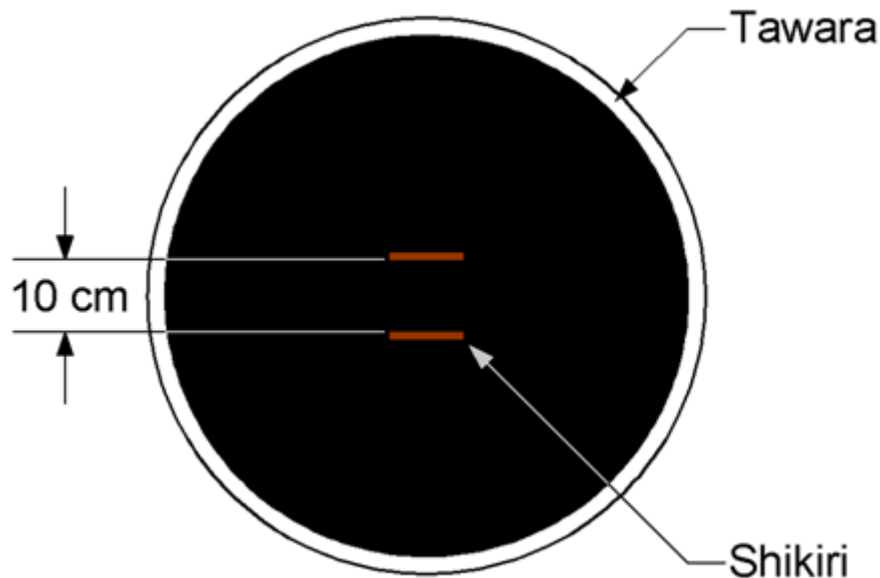


TABLA ESPECIFICACIONES DHOYOS

CATEGORIA	MINISUMO 500GR
Altura	2.5 cm
Diámetro	77 cm
Ancho de borde	2.5 cm
Material	Madera

- Por motivos de seguridad habrá un espacio de mínimo un metro alrededor del Dhoyo
- Se verificará que las especificaciones en cuanto al diseño del robot, se cumplan satisfactoriamente.
- Se medirá el tiempo de espera al inicio.
- Se comprobará que el robot no cuente con la existencia de materiales adhesivos, ventosas ni otros elementos prohibidos en la estructura del robot.

- En cualquier momento de la competencia y ante la duda de la modificación de un robot, los jueces pueden obligar a pasar alguna o todas estas pruebas de homologación al robot.

LA COMPETENCIA

- Los participantes deberán presentarse en el área de encuentro, dos minutos antes del inicio de su participación. En el caso de no acudir al encuentro, el equipo rival será declarado vencedor del combate.
- Los combates consistirán en 3 asaltos con una duración máxima de 3 minutos 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.
- Ganará el combate el robot con más puntos Yuhkoh en el total de los tres asaltos (una victoria en el asalto es igual a un punto).
- En caso de empate se realizará un asalto extra donde el ganador será el primero que consiga un punto Yuhkoh. Este asalto durará un máximo de 3 minutos. Si continuase el empate los árbitros decidirán el ganador ateniéndose a los siguientes criterios:
 - Violaciones en contra.
 - Méritos técnicos en los movimientos y la operación del robot (actitud de lucha del robot).
 - Actitud deportiva de los jugadores durante el combate.

DECISIONES JUECES

- Siguiendo las indicaciones de los jueces sólo entrará el representante de cada equipo en el área de combate y situará el robot inmediatamente detrás de la línea. El resto del equipo se mantendrá fuera, en el área exterior o fuera de juego.
- La posición inicial de los robots serán enfrentadas de la siguiente forma:

- En el primer asalto se pondrán los dos robots de espalda el uno con el otro.
- En el segundo asalto se colocan lado a lado en direcciones opuestas.
- En el último asalto los robots serán puestos de frente.
- .
- Cuando el juez lo indique se activarán los robots usando únicamente un solo interruptor. Estos no se tendrán que mover hasta que hayan pasado 5 segundos (Tiempo de Seguridad), momento en que comenzará a contar el Tiempo de Combate.
- Durante todo el combate (incluido el tiempo entre asaltos) sólo los responsables de los robots podrán entrar en el área de combate.
- Los jueces podrán parar el combate cuando lo consideren necesario, para permitir, si fuera necesario, la entrada de los responsables de cada equipo al área de combate.
- Cada participante tiene derecho a pedir una pausa entre cada competencia de 5 minutos, por si su robot sufre algún desperfecto y un máximo de una vez durante el combate.
- Cuando el juez dé por finalizado el combate, los dos responsables de equipo retirarán los robots del área de combate y se saludarán.
- La figura del juez es la máxima autoridad dentro de la competencia, el será el encargado de que las reglas y normas establecidas por el comité organizador en esta categoría sean cumplidas.
- Los jueces para esta competencia serán designados por el comité organizador.
- Los participantes pueden presentar sus objeciones al juez encargado de la categoría antes de que acabe la competencia.
- En caso de duda en la aplicación de las normas en la competencia, la última palabra la tiene siempre el juez.
- En caso de existir una controversia ante la decisión del juez, se puede presentar una inconformidad ante el comité organizador, una vez

terminada la competencia, se evaluarán los argumentos presentados y se tomará decisión al respecto. Esta decisión es inapelable.

- Uno o más jueces deben officiar la competencia. Ellos deberán asegurarse de que estas reglas se cumplan y sancionar la calificación o eliminar un robot de la competencia si el robot está funcionando de una manera insegura o no cumple con los lineamientos establecidos.

DETENCIÓN DEL COMBATE

El combate se detendrá cuando:

- En caso de que se desprenda alguna pieza de los robots.
- Los dos robots permanezcan 30 segundos sin moverse.
- Los dos robots permanezcan 30 segundos empujándose, pero sin que el movimiento favorezca a ninguno de los equipos.

Cuando el combate se haya detenido, se volverá a empezar inmediatamente desde las posiciones de inicio. La pausa no se contabilizará como tiempo de combate.

TIEMPO ENTRE ASALTOS

Si un equipo tarda más de un minuto en colocar en el Dohyo su robot entre asaltos, el representante del equipo debe pedir al juez 5 minutos de pausa.

Solo será permitida una pausa por combate, en caso de sobrepasar este tiempo se considerará una penalización y se perderá el asalto.

PUNTOS YUHKOH

Las siguientes condiciones producen un punto de Yuhkoh:

- Cuando un robot empuja a su oponente fuera del Dohyo.
- Cuando el robot del oponente se cae del Dohyo por si solo (cualquiera que sea la razón).
- Cuando el robot del oponente es descalificado o ha tenido más de una violación o amonestación.

VIOLACIONES

Se consideran violaciones y causa la pérdida del asalto:

- Entrar (el responsable del robot) al Área de Combate sin autorización previa del juez.
- Petición injustificada de detener el juego.
- Tardar más de 30 segundos en volver a empezar el combate después de una interrupción solicitada por el juez.
- Activar el robot antes que el árbitro lo indique.
- Que una o más partes con un peso mayor a 50 gr. se desprendan y caigan del robot
- Actuar o decir de una manera indebida que atente contra la integridad de la competencia y/o de la organización.

PETICIÓN PARA DETENER EL JUEGO

Un jugador puede pedir que se detenga el juego cuando su robot ha tenido un accidente que impida que el juego continúe. Sólo una vez por combate un máximo de dos veces durante la competición. La pausa tendrá una duración de 5 minutos.



Unidades
Tecnológicas
de Santander