

REGLAMENTO OFICIAL: MINI SUMO

El **Instituto Tecnológico Superior de Oriente del Estado de Hidalgo (ITSOEH)**, a través de la Ingeniería en Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TICs), se complace en convocar a la primera edición de la categoría Minisumo.

Objetivo: Fomentar y evaluar el ingenio, la destreza en el desarrollo hardware/software, y la habilidad de conducción de los participantes.

Fecha del Evento: 13 de marzo de 2026.

1. Generalidades de Inscripción

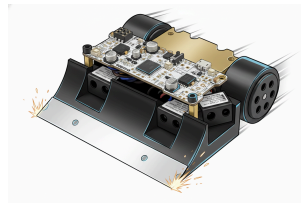
| Concepto | Detalle |
|-----------------------------|---|
| Fecha Límite de Inscripción | 13 de marzo de 2026 |
| Costo | \$100.00 MXN |
| Integrantes por Equipo | Máximo 5 personas. Se permite la inclusión de un docente como parte del equipo. |

La inscripción se lleva a cabo a través de la página web desarrollada por los estudiantes de TICS: <https://racing-cup.vercel.app/>

Si necesita asistencia con el proceso de registro, puede consultar los pasos detallados en el siguiente enlace: <https://racing-cup.vercel.app/ayuda> o comunicarse al número de contacto: 773 1331 133.

2. Especificaciones Técnicas (Hardware)

Para asegurar una competencia justa y la seguridad de todos los asistentes, los prototipos deben apegarse estrictamente a las siguientes especificaciones:



| Criterio | Especificación | Restricciones Clave |
|--|---|---|
| Dimensiones Máximas | Largo máximo 10 cm Ancho máximo 10 cm Altura máxima 15 cm Peso máximo: 500 gr | El área total no debe exceder 10 cm x 15 cm (ancho/alto). No se establecen dimensiones mínimas. |
| Suministro de Energía | Voltaje máximo permitido: 12V. | Por motivos de seguridad, se prohíbe estrictamente el uso de arreglos de baterías que superen este límite. |
| Sistema de Control | Se permite el uso de Sistemas Asistidos. | Prohibido: Sistemas 100% autónomos. Permitido: Sensores ultrasónicos o de proximidad detección de líneas |
| Comunicación | Protocolo libre (Bluetooth, Wi-Fi, Radiofrecuencia). | Es responsabilidad del equipo prever y gestionar la posible saturación de banda durante el evento. |
| Chasis y montaje de componentes | Libre | Navaja Permitida |

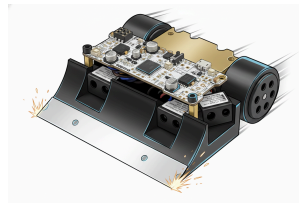
3. Dinámica de la Competencia

La competencia se divide en dos fases:

3.1. Fase de Clasificación (Sistema de Matches)

La clasificación se basará en enfrentamientos directos de 2 equipos por ronda.

| Puntuación | Criterio | Puntos |
|-----------------|------------------------------------|---------|
| Victoria | Ganar 2 de 3 enfrentamientos en el | 1 punto |



| | | |
|-----------------------|------------------------------------|--|
| | match. | |
| KO (Knock Out) | Sacar al prototipo rival del Dojo. | 1 punto Se utilizará como criterio de desempate |
| Derrota | Perder el enfrentamiento. | 0 puntos |

Criterio de Avance: Los **equipos con la mayor puntuación** en la tabla general avanzarán a la Fase de Eliminación Directa.

Regla de Desempate: En caso de empate en victorias se usan los puntos KO obtenidos durante sus respectivos matches de clasificación.

3.2. Fase Final (Eliminatoria Directa - Top 16)

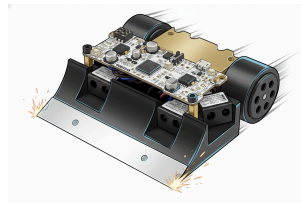
Se generará una llave de enfrentamientos basada en la posición de la tabla de clasificación:



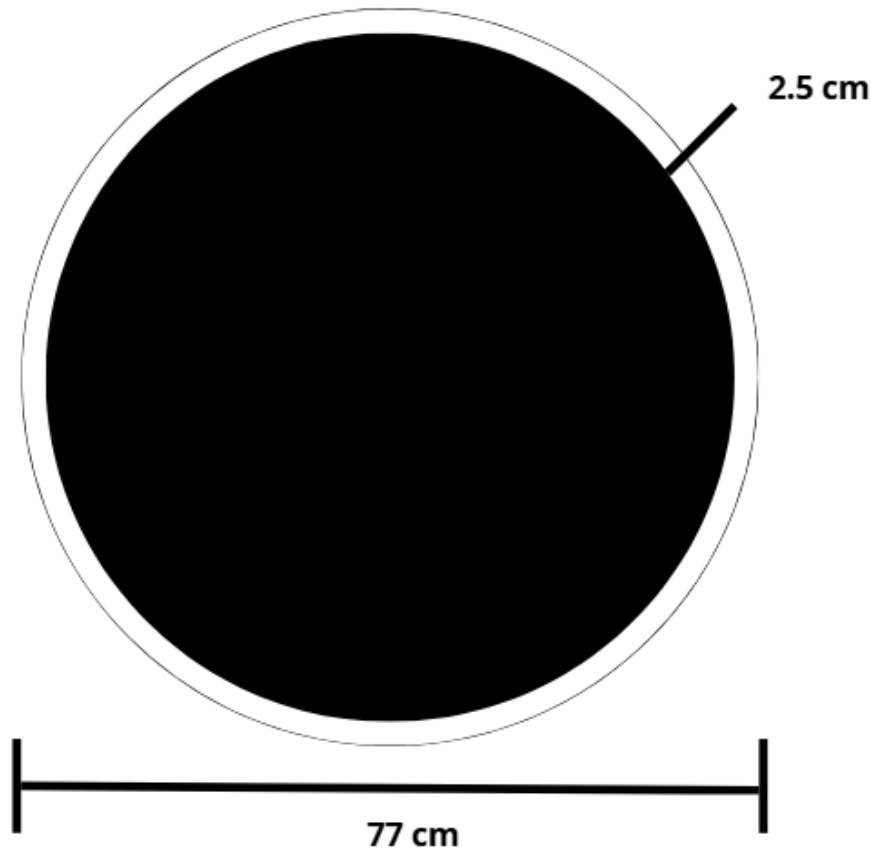
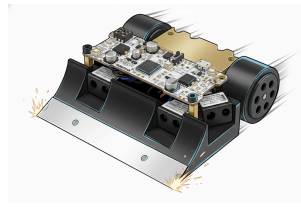
Regla: A partir de esta fase, la eliminación es sencilla. El equipo que cruce la meta primero avanza; el otro es automáticamente eliminado.

4. ÁREA DE COMPETENCIA

a) La pista es una tabla de conglomerado, MDF o madera en forma circular, y de 12 mm de altura.



- b) La superficie tendrá un fondo negro mate acabados lisos, en el cual estará trazado un círculo en color blanco.
- c) La frontera tiene un diámetro de 77 cm (exterior), con un ancho de $2\text{cm} \pm 0.5\text{cm}$.



4.2. Durante la competencia

Duración:

Cada combate se compone de un máximo de tres *rounds*, con una duración máxima de 1 minuto por *round*. Por lo tanto, la duración total de un combate no excederá los 3 minutos.

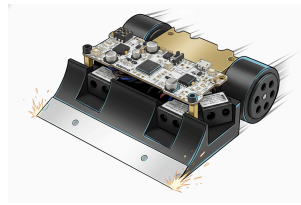
Inicio del Primer *Round*

El primer *round* de cada enfrentamiento comenzará con los competidores colocados de espaldas.

Inicio del Segundo y Tercer *Round*

El segundo y tercer *round* se regirán por el estilo europeo. Los competidores se ubicarán en la orilla del *dohyo*, el cual estará dividido en partes proporcionales para cada uno, con una parte del robot tocando el borde del área de combate.

Definición del Ganador de la Ronda:



El equipo que logre ganar dos *rounds* será declarado el vencedor de la ronda.

- **Desempate:** En caso de que ambos competidores hayan ganado un *round* cada uno, se llevará a cabo un tercer *round* para determinar el desempate.

5. Autoridad y Juez

El jurado y la autoridad en pista estarán compuestos exclusivamente por **alumnos y docentes de TICs** que no formen parte de ningún equipo participante.

Decisión Inapelable: La decisión del jurado con respecto a faltas, salidas de zona de manejo o comportamiento antideportivo es inapelable y final.

5. Premios y Reconocimientos

Se otorgarán premios y reconocimientos a los participantes destacados en cada nivel educativo (Media Superior y Superior).

Nivel Media Superior:

- **Primer Lugar:** Recibirá un premio económico de \$1,500 MXN y un Diploma de Reconocimiento.
- **Segundo Lugar:** Será acreedor a \$1,000 MXN y un Diploma de Reconocimiento.
- **Tercer Lugar:** Obtendrá un Diploma de Reconocimiento junto con un Obsequio Especial.

Nivel Superior:

- **Primer Lugar:** Será premiado con \$1,000 MXN y un Diploma de Reconocimiento.
- **Segundo Lugar:** Recibirá \$500 MXN y un Diploma de Reconocimiento.
- **Tercer Lugar:** Se le entregará un Diploma de Reconocimiento y un Obsequio Especial.