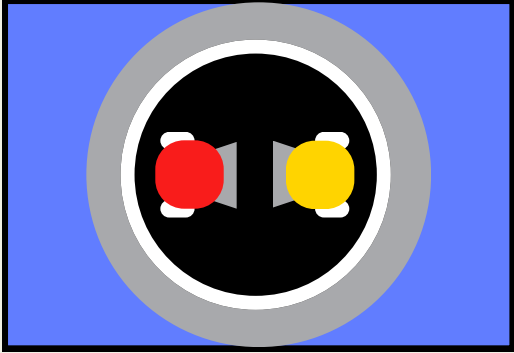


# MINISUMO AUTONOMO



## DESCRIPCIÓN:

La Categoría de “Mini-Sumo Autónomo 500g” es una lucha entre dos robots autónomos que se realiza sobre un área de combate (también denominada Ring o Dojo, en este caso de madera) y consiste en lograr que el robot oponente se salga del área de combate en un tiempo máximo de 3 min.

### Hardware

## Especificaciones del Robot

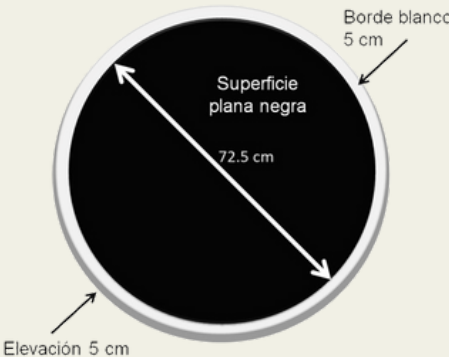
- 1.El robot no debe exceder las dimensiones de 10cm X 10cm, altura libre, no habrá tolerancia.
2. El robot no debe exceder los 500g de peso, no habrá tolerancia.
- 3.El robot debe tener un switch de encendido y apagado, visible y de fácil acceso en caso de emergencia.
- 4.El robot no puede tener imanes o similares que ayuden a fijar el robot a la pista.
5. El robot puede desplegar componentes una vez iniciado el combate.

El robot deberá poseer una cuenta de tiempo de seguridad de cinco (5) segundos.

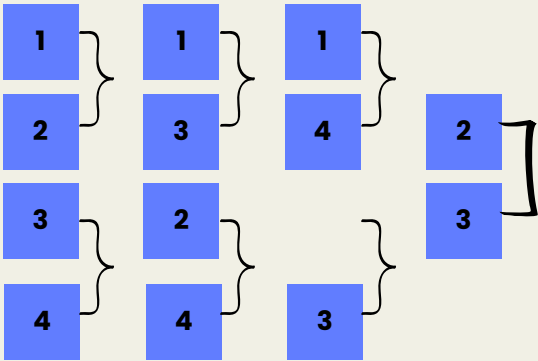
### Software

## Área de Combate Dojo:

- 1.Un círculo interno con diámetro de 72,5cm de color negro mate.
- 2.Un círculo (borde) de color blanco de 2,5cm.
- 3.Una altura de 5cm del piso
- 4.La superficie de la pista es en madera



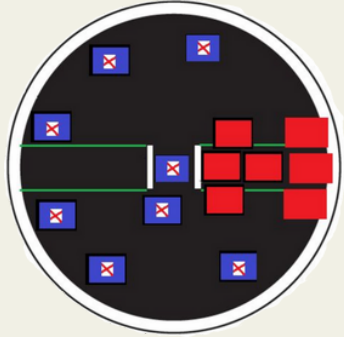
## Grupos de combate:



- 1.**Asignación de grupos:** Por medio de sorteo o creación de grupos por orden alfabético, se decidirán los grupos de combate, acorde al número de participantes.
- 2.Se harán enfrentamientos de todos contra todos por grupo, pasarán a la siguiente ronda los dos mejores robots, posteriormente será eliminación directa.

## Desarrollo de la competencia

- 1.Los robots pueden ser ubicados como lo muestran los cuadros rojos.
- 2.Una vez ubicados los robots en pista, no se podrán hacer modificaciones de posición o reprogramar estrategias.
- 3.Después de ubicar los robots en pista los participantes se deben retirar a su sitio de espera para que el juez de inicio al combate.



## REGLAMENTO

### Normatividad

### Asignación de puntos

### Penalizaciones

- 1.Los capitanes se saludan y ubican sus robots tras las indicaciones del juez. Al finalizar, se despiden.
- 2.Solo el juez decide cuándo finaliza o se detiene el combate.
- 3.Se permite un máximo de dos minutos para cambiar la cuchilla después del combate; no se permiten reparaciones.
- 4.La recarga de batería y reprogramación del robot son permitidas fuera de la competencia del grupo.
- 5.El competidor debe presentarse dentro de un minuto tras ser llamado; de lo contrario, perderá.
- 6.Los jueces toman decisiones sin discusión por parte de los participantes.

Se otorga un punto al robot ganador, y se declara perdedor al robot que:

- 1.Salga primero del Dojo.
- 2.No encienda.
- 3.Encienda y permanezca más de 10 segundos sin moverse.
- 4.No se mueva, aunque el oponente salga de la pista.
- 5.Haya realizado menos ataques en los 3 minutos de combate.

1. Alterar el peso del robot y ponerlo en combate: **Descalificación.**
2. Manipular la programación del robot estando en la pista: **Descalificación.**
3. Manipulación externa durante el combate: **Descalificación.**
4. Mover el robot en pista: **Punto para el rival.**  
\* Insultar o agredir a la organización o competidores, dañar intencionadamente el área de competencia o el recinto, dañar deliberadamente el robot oponente: **Expulsión del evento.**

Solo el capitán puede informar incumplimientos al juez antes de la competencia, quien decidirá si se penaliza.

**LOS JUECES DE COMPETENCIA PUEDEN EXPULSAR, PENALIZAR O DESCALIFICAR A LOS PARTICIPANTES POR LAS FALTAS DESCRITAS Y CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS QUE CONSIDEREN GRAVES.**