



Normativa MiniSumo

Encuentro Maker Estella Lizarra. 14-5-2021

Artículo 1. Área de combate

- Entendemos por área de combate el tatami y un espacio de un 1 metro reservado alrededor del tatami. Cualquier espacio fuera del Área de Combate se llama Área Exterior.
- Habrá como mínimo 1 metro alrededor del Tatami que seguirá vacío de cualquier obstáculo durante los combates. Este espacio puede ser de cualquier color excepto blanco y puede presentar logotipos publicitarios pero no tendrá objetos verticales.
- El área de combate es de uso exclusivo de los jueces y los responsables de cada equipo que deberán ubicar al robot en el tatami al comienzo de la competición retirándose acto seguido del área de combate.

Artículo 2. Tatami de Sumo

- El Tatami será circular, de color negro, de 90 cm de diámetro y situado a una altura de 5 cm respecto al suelo.
- Señalando el límite exterior del Tatami, habrá una línea blanca circular de 5 cm de ancho.
- En el centro del Tatami hay dos líneas paralelas separadas 20 cm. Las líneas serán de color negro de 2 cm de ancho y 20 cm de largo. Estas líneas marcarán las posiciones iniciales de los robots.
- La tolerancia de todas las medidas indicadas anteriormente será del $\pm 10\%$.

Artículo 3. Tipos de rondas empleadas

- Competición tipo grupos: La puntuación que se otorgará será la siguiente:
 - Vencedor del combate: 3 puntos.
 - Perdedor del combate: 0 puntos.
 - En caso de empate a puntos en el total de los tres asaltos se otorgar un punto a cada uno de los equipos.
- Competición eliminatoria:
 - Ganará el combate el robot con más puntos en el total de los tres asaltos.
 - En caso de empate a puntos, se realizará un asalto extra donde el ganador será el primero que consiga un punto. La duración máxima de este asalto será de 3 minutos.

Artículo 4. Naturaleza de la competición.

- En el juego luchan dos robots de dos equipos diferentes.
- Los robots compiten dentro del Área de Combate según las normas que a continuación se expondrán, para obtener puntos.
- Un combate lo gana el robot que consigue más puntos.

Artículo 5. Especificación de los robots.

- Los robots deberán tener unas dimensiones tales que quepan dentro de una caja de 10x10 cm con los sensores de contacto (microinterruptores) plegados en caso que fuera necesario. La altura podrá ser cualquiera. No se permite diseñar el robot de forma que cuando empiece el juego se separe en diferentes piezas; el robots que lo haga, perderá el combate. Sí que se permite desplegar estructuras una vez iniciado el combate.
- El peso máximo de los robots será de 500 gramos incluyendo todas las partes.
- Los robots deberán ser completamente autónomos durante el combate no permitiéndose comunicación bidireccional alguna con el exterior durante el desarrollo del combate.
- Los robots deberán diseñarse de forma que comiencen a moverse una vez pasados 5 segundos desde la activación de los mismos.

Artículo 6. Homologación

- La homologación es obligatoria. La no asistencia implica la descalificación del equipo.
- Se realizará durante la celebración del concurso, y siempre antes de que comience la competición de sumo.
- Cada robot deberá cumplir las siguientes especificaciones:
 - Tendrá que cumplir los requisitos de peso y tamaño (ver artículo 2).
 - Será necesario que tenga la misma apariencia externa que en el momento que comience la competición.
 - El robot tendrá que ser capaz de moverse, no caer de la tarima y sacar fuera de la misma una caja de cartón. En caso de no poder realizar esta prueba, los jueces pueden descalificar el robot antes del comienzo de la competición.
 - En este acto se realizarán los sorteos de grupo.

Artículo 7. Desarrollo de la prueba

- Los combates consistirán en 3 asaltos de 3 minutos cada uno. Entre asalto y asalto habrá un tiempo máximo de 1 minuto.
- Para el comienzo del combate se llamarán a los dos equipos participantes. Se realizarán como máximo tres avisos, y si en el plazo de 1 minuto desde el último aviso uno de los equipos no compareciera se otorgaría directamente la victoria al equipo compareciente.
- Ganará el combate el robot con más puntos en el total de los tres asaltos.
- Puntuación del combate. En la competición se pueden establecer dos sistemas de puntuación, que se comunicará previamente a los participantes: liga y eliminatoria.

Artículo 8. Grupos y modo de juego

- El número de equipos por grupo y las clasificaciones que dan derecho a pasar a la fase final, se decidirán en función del número de inscritos, y se comunicarán durante la presentación oficial.
- Los grupos y turnos de combate se sortearán durante la presentación oficial.

- La fase final será del tipo eliminatoria.
- Si el número de participantes es muy elevado se eliminará la fase previa

Artículo 9. Rutina de Combate

- Siguiendo las indicaciones de los jueces, los equipos se saludarán en el Área Exterior, seguidamente sólo entrará el responsable del equipo en el Área de Combate y situará el robot inmediatamente detrás de la línea de inicio. El resto del equipo se mantendrá fuera.
- La distancia entre los robots será aproximadamente de 30 centímetros en el arranque.
- La posición de arranque será :
 - 1.- Los dos robots mirando hacia el mismo lado
 - 2.- Los dos robots espalda con espalda
 - 3.- Los dos robots enfrentados cara a cara.
- Cuando el juez lo indique se activarán los robots, debiendo ponerse éstos en marcha pasados 5 segundos después de la activación.
- El robot que arranque por debajo de los 5 segundos será eliminado automáticamente.
- Cuando los robots están compitiendo en un asalto nadie podrá entrar en el Área de Combate. Únicamente se podrá acceder dentro de esta Área cuando el combate esté paralizado. Durante todo el combate sólo el responsable podrá entrar en el Área de Combate (incluido el minuto entre asaltos).
- 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.
- Cuando el árbitro dé por finalizado el combate, los dos responsables de equipo retirarán los robots del Área de Combate.

Artículo 10. Parada del combate.

- El combate se parará cuando:
 - Los dos robots permanezcan 20 segundos sin moverse.
 - Los dos robots permanezcan 20 segundos sin tocarse.
 - Los dos robots permanezcan 20 segundos empujándose pero sin que el movimiento favorezca a ninguno de los equipos.
 - A decisión de los jueces se podrá tomar cualquier tipo de medida como interrumpir el combate si se teme una rotura de puentes de potencia.

Artículo 11. Boxes

- Los boxes se pueden usar un máximo de 5 minutos, según decida la organización.
- Solo se puede programar el robot en boxes, si se puede hacer inalámbricamente, también se debe hacer en boxes, no con el robot en pista.
- La limpieza de ruedas no activa el tiempo en boxes
- Si un robot no puede competir pasado ese tiempo, quedará descalificado para seguir compitiendo, sin perder los puntos conseguidos hasta el momento.