



## **Normativa específica para la modalidad de Sumo - Categoría Libre**

### **Artículo 1. Reserva de modificación de las normas y decisiones de los jueces**

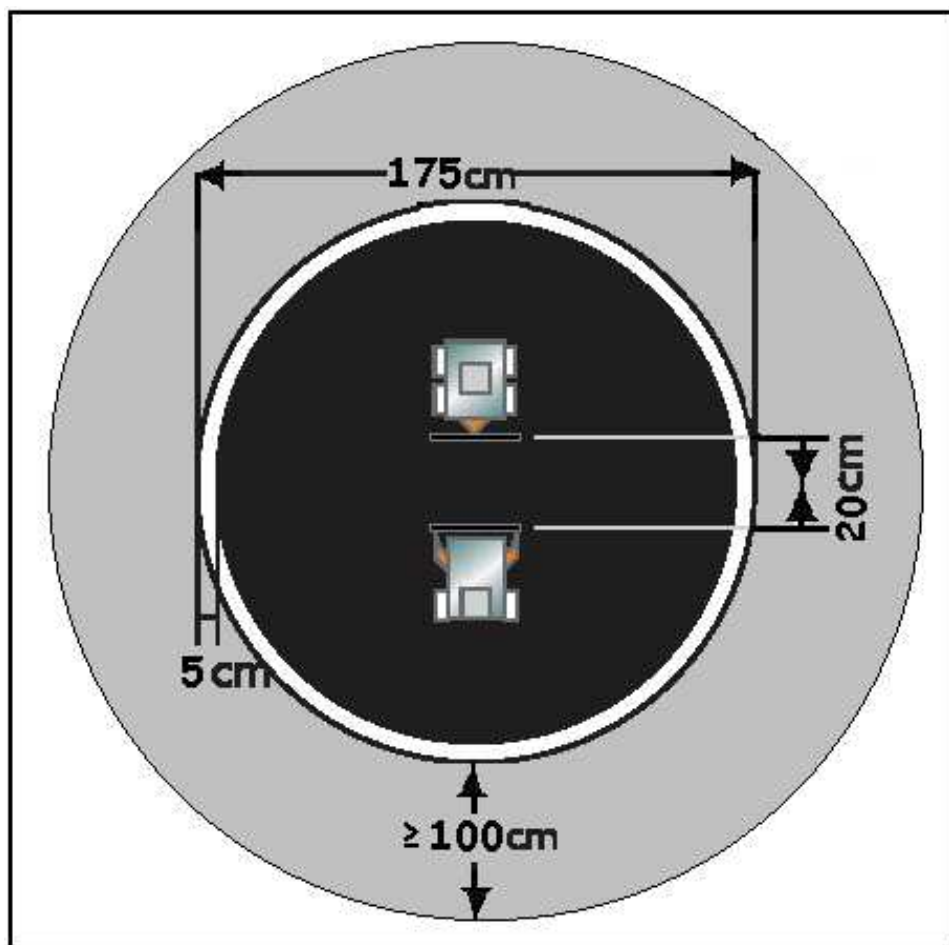
La organización se reserva el derecho de introducir cualquier cambio en la normativa, cuando lo estime oportuno para el desarrollo de las pruebas. Las decisiones de los jueces serán en todo momento inapelables.-

### **Artículo 2. Objetivo de la modalidad "Sumo"**

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 efectivos llamados puntos Yuhkoh.-

### **Artículo 3. Área de Combate**

Entendemos por Área de Combate la tarima de juego (Ring). Cualquier espacio fuera del Área de Combate se llama Área Exterior. El Ring será circular, de color negro, de 175 cm de diámetro y situado a una altura de 5 cm respecto al suelo. Señalando el límite del Ring, habrá una línea blanca circular de 5 cm de ancho. El centro del Ring habrá dos líneas paralelas separadas 20 cm, llamadas líneas Shikiri. Las líneas Shikiri 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  $\pm 5\%$ .-



### **Grupo de Robótica y Simulación**

11 de Abril 461 (C.P. 8000) Bahía Blanca Tel.: (0291) 4555220 Int. 124  
www.frbb.utn.edu.ar/robotica E-mail: competenciarobotica@frbb.utn.edu.ar  
Chat: grs\_utn@hotmail.com



Habr  como m nimo 1 m alrededor del Ring, el que seguir  vac o de cualquier obst culo durante los combates. Este espacio puede ser de cualquier color excepto blanco.-

#### **Art culo 4. Tipo de Robots m viles que pueden participar**

Las dimensiones de los Robots deber n ser tales que quepan dentro de un cuadrado de 20x20 cm. sin l mite en altura. No se permite dise ar el Robot de forma que cuando empiece el juego se separe en diferentes piezas; el Robot que lo haga, perder  el combate. S  se permite desplegar estructuras una vez iniciado el combate. El peso m ximo de los Robots ser  de 3000 gramos incluyendo todas sus partes. En cualquier caso deben ser completamente aut nomos, es decir, no podr n disponer de ning n tipo de conexi n o comunicaci n con el exterior. Tampoco se podr  operar directamente sobre ellos una vez comenzada la prueba.-

Los  nicos elementos permitidos para realizar la parte motriz del robot sobre el Ring ser n motores el ctricos y la alimentaci n de los mismos ser  por bater as.-

Se podr  utilizar microcontroladores, con una capacidad de memoria de programa de 4 Kbytes m ximo, no permiti ndose el uso de microprocesadores. Tanto los componentes mec nicos como los electr nicos no deber n ser partes de ning n KIT comercial. El dise o y armado de las placas deber n ser propios de los participantes. Se permitir  durante toda la competencia el uso de una  nica fuente de energ a, con la posibilidad de recargar la misma cuando el robot no est  en combate, debiendo tener cada equipo su propia fuente de carga. Queda prohibida toda modificaci n de la estructura, dimensiones, peso o de la electr nica una vez que el robot haya pasado el control oficial de peso y de medidas con pena de quedar descalificado de la competencia. Se permitir  el reemplazo de las piezas que se rompan por otras iguales o similares haci ndose el arreglo en presencia de alg n miembro de la organizaci n. Si este arreglo se realizara sin la supervisi n de la organizaci n el castigo ser  impuesto por el jurado hacia el grupo en falta.-

Toda parte rota del Robot que no se pueda reemplazar puede ser retirada sin ninguna sanci n al grupo mientras que este avise al Jurado.-

Cualquier Robot que no cumpla con las especificaciones anteriores queda autom ticamente descalificado de la competencia. Deber n dise arse de forma que comiencen a moverse una vez pasados 5 segundos desde la activaci n de los mismos.-

#### **Art culo 5. Definici n y puntuaci n del Combate**

Los combates consistir n en 3 asaltos de 3 minutos cada uno. Entre asalto y asalto habr  un tiempo m ximo de 1 minuto. Para el comienzo del combate se llamar n a los dos equipos participantes. Se realizar n como m ximo tres avisos, y si en el plazo de 1 minuto desde el  ltimo aviso uno de los equipos no compareciera se otorgar  directamente la victoria al equipo compareciente. Si en caso extremo ning n equipo se presentara, los jueces tendr n entonces la facultad de eliminar ambos o esperar como m ximo cinco minutos. Una vez finalizado este periodo se proceder  a la eliminaci n de los equipos. Ganar  el combate el Robot que obtenga dos puntos Yuhkoh. Si ning n Robots obtiene los dos puntos finalizados los tres asaltos se declara ganador el Robot que tenga un punto Yuhkoh. En caso de empate a puntos, se realizar  un asalto extra donde el ganador ser  el primero que consiga un punto Yuhkoh. La duraci n m xima de este asalto ser  de 3 minutos. Si continuase el empate los  rbitros decidir n el ganador ateni ndose a los siguientes criterios:

- Violaciones en contra.
- M ritos t cnicos en los movimientos y la operaci n del Robot (actitud de lucha del Robot).
- Actitud deportiva de los jugadores durante el combate.

---

#### **Grupo de Rob tica y Simulaci n**

11 de Abril 461 (C.P. 8000) Bah a Blanca Tel.: (0291) 4555220 Int. 124  
www.frbb.utn.edu.ar/robotica E-mail: competenciarobotica@frbb.utn.edu.ar  
Chat: grs\_utn@hotmail.com



#### **Artículo 6. Rutina de Combate**

- El responsable del equipo situará el Robot inmediatamente detrás de la línea Shikiri. El resto del equipo se mantendrá fuera.
- En principio, los Robots se situaran girados 90° entre si y situados a la derecha o izquierda según decisión de los jueces. Los jueces siempre podrán decidir si los Robots se situarán cara a cara o espalda con espalda.
- Cuando el juez lo indique se activarán los Robots, debiendo ponerse éstos en marcha pasados 5 segundos después de la activación.
- 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 7. Parada del combate**

El combate se parará cuando:

- A solicitud de un equipo: En caso de que se desprenda alguna pieza del Robot se dará 30 segundos como máximo para solucionar el problema dentro del Área de Combate. Solamente el representante podrá hacer las reparaciones.
- Los dos Robots permanezcan 30 segundos sin moverse.
- Los dos Robots permanezcan 30 segundos sin tocarse.
- Los dos Robots permanezcan 45 segundos empujándose pero sin que el movimiento favorezca a ninguno de los equipos.
- Cuando el combate se haya parado se volverá a empezar inmediatamente desde las posiciones de inicio. El tiempo de combate se parará durante la pausa.

#### **Artículo 8. Tiempo Adicional**

Si durante uno de los asaltos uno de los Robots resulta dañado (desprendimiento de piezas), el equipo afectado podrá solicitar por única vez en el combate 4 minutos adicionales de pausa para intentar subsanar la anomalía. Si en ese tiempo no se resuelve el problema se dará por finalizado el combate, resultando vencedor el otro equipo. Queda a decisión de los jueces la concesión de los 4 minutos adicionales.-

Al equipo solicitante se lo sancionará con una violación en su contra.-

En caso de que un equipo usara tiempo adicional a un minuto sin haberlo solicitado, se considerará una penalización y automáticamente perderá el combate.-

#### **Artículo 9. Puntos Yuhkoh**

Se otorgará un punto Yuhkoh cuando:

- El Robot contrario toque el suelo fuera del Ring. En el caso de irse los dos robot; el punto lo obtendrá el último en salirse del área de combate.
- Por acumulación de dos violaciones del equipo contrario en el mismo combate.

Se otorgarán dos puntos Yuhkoh directos si el contrario es penalizado, perdiendo el combate.

#### **Artículo 10. Violaciones**

Se consideran violaciones:

- Entrar en el Área de Combate sin autorización previa del árbitro.
- Petición injustificada de parar el juego.
- Tardar más de treinta segundos en volver a empezar el combate después de una parada.

---

### **Grupo de Robótica y Simulación**

11 de Abril 461 (C.P. 8000) Bahía Blanca Tel.: (0291) 4555220 Int. 124

www.frbb.utn.edu.ar/robotica E-mail: competenciarobotica@frbb.utn.edu.ar

Chat: grs\_utn@hotmail.com



- Activar el Robot antes que el árbitro lo indique.
- La concesión de Tiempo Adicional según se marca en el Artículo 8.
- Entrar en el Área de Combate algún miembro del equipo no responsable.
- La caída de piezas del Robot.
- Se desplegó alguna estructura antes que pasen los cinco segundos.
- Hacer o decir alguna cosa que atenté contra la integridad de la competición y/o de la organización.

#### **Artículo 11. Penalizaciones**

Se considerará penalización (implicando la pérdida del combate):

- Superar el minuto entre asalto y asalto sin solicitud previa (ver artículo 8).
- La separación en diferentes piezas del Robot una vez empezado el combate.
- Provocar desperfectos en el área de juego.
- La utilización de dispositivos que lancen líquido, polvo, gases o sólidos al oponente.
- El uso de dispositivos inflamables.
- Causar desperfectos de forma deliberada al oponente.
- Fijar el Robot en el Ring mediante dispositivos de succión, pegamentos, etc.
- Insultar al juez, o a los oponentes, así como poner palabras que denoten insulto al Robot o al equipo.

#### **Artículo 12. Desarrollo de las pruebas**

La competencia será de tipo “doble eliminación”. En la primera ronda, se sortean las parejas a competir. Los vencedores quedan en el grupo de “Ganadores” y los demás pasan al grupo de “Perdedores”. En la siguiente ronda compiten entre sí, nuevamente de a pares, los robots del grupo de “Ganadores”. Aquellos que pierdan del grupo de “Ganadores” pasan al grupo de “Perdedores”. Así se repiten las rondas, hasta llegar a tener un vencedor del grupo de “Ganadores”.

Ahora compiten los integrantes del grupo de “Perdedores”, aquellos Robots que pierden quedan fuera de la competencia ya que perdieron en dos ocasiones. El orden de las peleas de este grupo queda definido dependiendo en la instancia que hayan perdido en el grupo de “Ganadores”. Esto quiere decir que un Robot que haya perdido en las semifinales del grupo de “Ganadores” vuelve a competir en semifinales del grupo de “Perdedores”.-

Así se repiten las rondas, hasta llegar a tener un vencedor del grupo de “Perdedores”.-

Se realiza una lucha entre ellos. Si en la misma vence el robot del grupo de “Ganadores”, se lo considerará ganador de la prueba. Si vence el robot del grupo de “Perdedores”, deben realizar otra lucha, donde el ganador se convertirá automáticamente en vencedor de la prueba. En cualquier ronda, si el número de robots fuera impar, se sortea cuál de ellos pasa directamente a la siguiente ronda. Si un robot ya pasó de ronda por sorteo, no puede volver a ser beneficiado por este método.-

#### **Artículo 13. Los equipos participantes**

Los equipos podrán estar formados por un máximo de cuatro personas de las cuales una hará de portavoz y será la encargada de depositar y poner en marcha el Robot para el desarrollo de las pruebas. Sólo este miembro del equipo estará convenientemente acreditado por la organización para entrar en el área de concurso, no pudiéndolo hacer el resto bajo ningún concepto. El responsable del equipo lo será durante toda la competición, y no se podrá cambiar sin causas de fuerza mayor que lo justifiquen. Un equipo sólo podrá presentar un Robot a esta prueba.-

Los integrantes del grupo tendrán que cumplir los requisitos de no ser alumnos del nivel medio o primario y ser mayores a 18 años.-

Nadie podrá pertenecer a equipos diferentes que concursen en esta categoría.-

---

#### **Grupo de Robótica y Simulación**

11 de Abril 461 (C.P. 8000) Bahía Blanca Tel.: (0291) 4555220 Int. 124

www.frbb.utn.edu.ar/robotica E-mail: competenciarobotica@frbb.utn.edu.ar

Chat: grs\_utn@hotmail.com



#### **Artículo 14. Aspecto del Robot**

Los participantes se comprometen a comportarse dentro de los cánones establecidos de corrección en cualquier actuación vinculada con la prueba. Especialmente se cuidarán no proferir palabras que denoten insultos a los jueces, a otros participantes, a los Robots participantes, al público, etc. En cuanto al aspecto del Robot, éste podrá llevar el nombre del equipo o escuela de procedencia en un lugar bien visible. Quedan prohibidas las inscripciones o frases que puedan denotar rechazo a colectividades, consignas anticonstitucionales, etc.-

La organización se reserva el derecho de fotografiar y filmar los Robots durante la competencia y hacer publico ese material en cualquier medio de comunicación.-

#### **Artículo 15. Expulsión de la competición**

En casos extremos, los jueces o el jurado se reservan el derecho a expulsar de la competición a quienes se crean merecedores de dicha atención.-

#### **Artículo 16. Revisión Técnica durante los Combates**

Si el jurado lo cree conveniente podrá parar la pelea para solicitarle a uno o a los dos participantes que demuestren que su robot funciona correctamente. Si se demostrara que uno o los dos robots no cumplen con las características mínimas de funcionamiento (activación de los motores, baterías no conectadas, etc.) serán penalizados con la pérdida del combate.-

Es atribución también del jurado pedir que se vuelva a verificar si se cumplen con las características de dimensiones y peso iniciales, las cuales se tomaron en el último control oficial, una vez terminado el combate. Si uno o los dos competidores no verifican estas variables físicas pierden automáticamente la pelea y serán sancionados con un punto en contra en la próxima pelea que combatan.-

#### **Artículo 17. Funciones del Representante o Portavoz ante el Jurado**

El miembro elegido por el grupo para ocupar este cargo será el único interlocutor entre el equipo y el jurado. El resto del equipo o personas vinculadas con el mismo no estarán autorizadas para peticionar o cuestionar al jurado, aquel que no cumpla con esta directiva podrá ser sancionado. El castigo será impuesto al Robot participante por el jurado dependiendo la gravedad del acto.-

Si algún representante observara alguna falla del jurado podrá presentar una queja ante los jueces inmediatamente después que se interrumpa el combate y ante que se reinicie la pelea. La queja será analizada por el jurado utilizando todos medios a su alcance. Si la respuesta de los jueces fuera a favor de la queja se retrotrae la situación al momento del error.-

Cualquier falla del jurado no denunciada no podrá ser utilizada por otro equipo para justificar una falla propia.-

#### **Artículo 18. Designación y funciones del Jurado**

Tendrán la tarea de verificar que en todo momento se cumpla el reglamento al pie de la letra.

El jurado estará integrado por las siguientes personas:

- El Decano de la Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Bahía Blanca.
- El Director del Departamento de Ingeniería Eléctrica de la Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Bahía Blanca.
- Un miembro del Comité Organizador.
- Un profesor o un directivo de las escuelas participantes: Su designación se realizara por sorteo entre todas las escuelas.
- Un invitado especial: Será un personaje destacable de la sociedad.

---

### **Grupo de Robótica y Simulación**

11 de Abril 461 (C.P. 8000) Bahía Blanca Tel.: (0291) 4555220 Int. 124

www.frbb.utn.edu.ar/robotica E-mail: competenciarobotica@frbb.utn.edu.ar

Chat: grs\_utn@hotmail.com