

REGLAMENTO Trobada de Robotica Marina Alta 2024

Formato de competición

Un enfrentamiento de Sumo se libra entre dos participantes. De acuerdo con las reglas del juego (en adelante "el presente Reglamento") cada participante compite en un Dohyo (ring de sumo) con un robot construido por el/la participante según lo especificado en la Sección 3. Las rondas comienzan a las órdenes del juez y continúa hasta que un participante gana dos puntos. El juez determina el ganador del enfrentamiento.

Reglamentación para los Robots

- Los robots serán los montados en clases o el día de la competición dado por la organización.
- Las Piezas de Lego son las mismas para todos.

Combates

- Habrá una pequeña liga entre grupos de participantes, de los cuales los que tenga más puntos pasarán a una eliminatoria.
- Una partida consta de tres rondas, con un tiempo total de tres minutos, a menos que sea extendido por los jueces.
- El primer participante que gane dos rondas o reciba dos puntos, dentro del tiempo límite, será el ganador de la partida. Un participante recibe un punto cuando gana una ronda. Si se alcanza el límite de tiempo antes de que un participante pueda obtener dos puntos y uno de los participantes ha recibido un punto, el participante con ese punto se considera el ganador de la partida.
- Cuando haya un empate entre dos participantes y se alcance el tiempo límite, podría establecerse una nueva ronda (ronda extendida), durante la cual el participante que consiga el punto se convertirá en el ganador de la partida.

Puntuación

Un punto se otorga cuando:

1. Un participante fuerza al robot contrincante a tocar el área fuera del Dohyo.
2. El robot contrincante, por sí mismo, toca el área fuera del Dohyo.

Se mantiene esta norma hasta que se anuncia el final de la ronda.

3. Cuando se requiera la decisión de los jueces para determinar el ganador de una ronda se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

- a. méritos técnicos en el movimiento y funcionamiento de un robot.
 - b. las penalizaciones durante la ronda.
 - c. actitud del participante durante la partida.
4. La ronda se detendrá y volverá a comenzar en las siguientes condiciones:
- a. los robots están enredados u orbitando entre sí sin ningún progreso aparente durante 5 segundos. Si no está clara la intención de los robots, el juez puede prorrogar dicho plazo hasta un máximo de 30 segundos.
 - b. ambos robots se mueven sin intención de luchar, o se paran al mismo tiempo y permanecen detenidos durante 5 segundos sin tocarse. Sin embargo, si un robot detiene su movimiento en primer lugar, transcurridos cinco segundos será declarado como que no tiene intención de luchar. En este caso, el oponente recibirá un punto, incluso si éste último también se detiene. Si los dos robots se mueven y no está claro si se están progresando, el juez puede prorrogar el plazo hasta un máximo de 30 segundos.
 - c. si los dos robots tocan el exterior del Dohyo más o menos al mismo tiempo, y no se puede determinar quién tocó en primer lugar, se comenzará una nueva ronda.

Faltas y Penalizaciones

Un mal comportamiento o no hacer caso al Juez (se puede reclamar con razón y educación), conllevará la suma de faltas y finalmente penalización de puntos, favoreciendo a los oponentes.

Flexibilidad del reglamento

Siempre y cuando se respeten el concepto y fundamentos de las reglas, estas deberán ser lo suficientemente flexibles para abarcar cambios en el número de jugadores y en el contenido de las partidas.

INFORMACIÓN

- Llevar Pilas, los robots no tienen, son 6 doble AA, normales, ni muy finas ni gordas. Unas buenas, puede crear la diferencia, sobre todo si se juega varias rondas. El robot utiliza 4 y el mando 2 (a éste no es importante que sean buenas), no de Zinc de estas kodak baratas... la verdad que las de Carrefour marca Simple más baratos ha estado funcionando, y las otras Tech mejor. Tenemos de emergencia pero no para todos y están gastadas.
- Los que consiguieron montar y hacerlo funcionar **no hace falta estar a las 10 en punto (solo los nuevos)**, es para para montar lo que falta, hasta las 11 y media hay tiempo, pero hay que ver si se ha desmontado el Lego, ponerle pilas, probarlo...
- Por si acaso, cinta celo (se suelen caer las pilas), pegamento rápido... nunca se sabe que se puede romper... Nosotros tenemos de emergencia... cinta y pistola de silicona, pero como se abuse no...
- La calle de entrada, con palmeras, junto al cole, es estrecha y no se puede aparcar. Hay varios aparcamientos al lado, están señalizados, sino en el peor de los casos, atravesando una manzana enorme, cerca hay un gran descampado o al otro lado del rio. Por al rededor hay canchas de baloncesto, futbol, parques y mini pista de skate/bici/patinete por si os gusta jugar (ya el bar Andreu esta al otro lado jejej).
- Destornilladores si tenemos y llevamos, son pequeños, la mayoría de estrella, alguno plano, para métrica 3 mm y alguno de 2 mm
- Podeis utilizar la misma camiseta o de color parecido para parecer mas equipo.

Lugar: Pabellón multiusos antigua piscina cubierta, al lado Teatro, detrás del colegio y polideportivo. Partida Revoltes CI-03b, al final o CI-04.

