

Minisumo

Es un encuentro entre dos robots con el objetivo de sacar al oponente del área de combate.

Participantes

Abierta

Combate

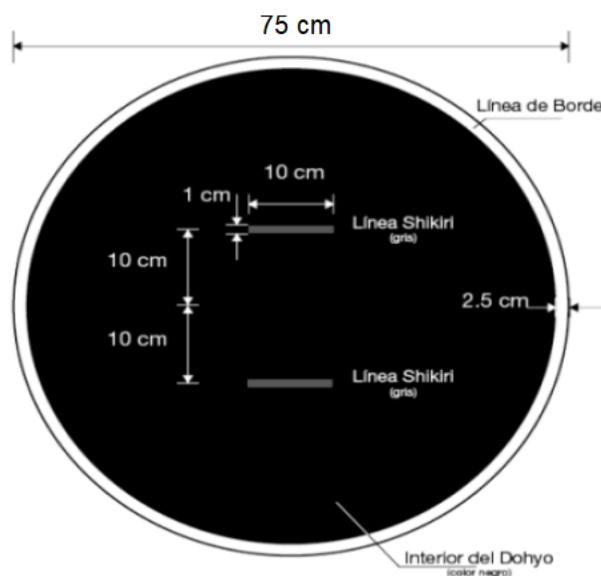
- El combate se realiza entre dos participantes.
- El equipo deberá nombrar a un capitán, que será encargado de manipular al robot y estar presente en el área de combate.
- El combate será de 3 rounds de 1 minuto.
- El encuentro iniciará a la indicación del juez central.
- El vencedor se decidirá cuando un robot gane dos rounds.

Robot

- El peso del robot será de 500g.
- Las dimensiones máximas son 10 cm. de ancho, 10 cm. de largo, no hay sin límite de altura.
- El robot no se podrá expandir, ni dividirse; no tendrá penalización en caso de que se caigan piezas no mayores de 5g.
- Los robots deben ser autónomos.
- No podrán ser controlados vía inalámbrica por los integrantes del equipo.
- No deberá contener objetos que dañen al oponente o al área de combate.
- No contener elementos que adhieran al robot a la superficie del dohyo.
- Podrá usar la electrónica y programación deseada.
- No contener elementos que provoquen interferencia al oponente y al control de la competencia.
- *Debe disponer de conexión para el receptor infrarrojo, que arrancará el inicio del encuentro (Vcc, GND, Vo).*

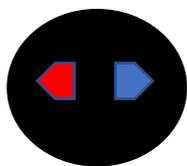
Área de combate (Dohyo)

El dohyo será circular con superficie negra, el diámetro es de 75 cm, con circunferencia limitadora de 2.5 cm de color blanca.

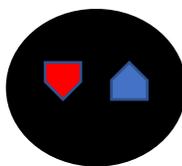


Competencia

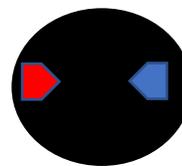
- De acuerdo a los participantes, la modalidad de clasificación se dará a conocer previo a la competencia.
- Los robots podrán ser medidos y pesados durante la competencia.
- Los combates serán de 3 rounds de máximo 1 minuto, con un minuto entre rounds; durante este tiempo podrá hacer las modificaciones necesarias; una vez que el juez haga el llamado, tendrá 10 segundos máximo para colocar su robot en el dohyo.
- En cada round el robot cambiará la posición de inicio de acuerdo a:



1er Round



2o Round



3er Round

- El capitán del equipo colocará el robot en la posición correspondiente, cuando el juez lo indique, deberá iniciar el arranque de seguridad en el robot de al menos 5 segundos para que este inicie su rutina de combate.
- Siguiendo el protocolo de presentación, el juez iniciará el encuentro con el comando a distancia.

Ganador

Round

- Cuando un robot saque del dohyo al oponente y se mantenga dentro de este.
- Cuando un robot al sacar al contrincante salga del dohyo.
- Cuando un robot salga solo del dohyo
- Cuando un robot no realice movimiento alguno durante 15 segundos, ya sea al arranque o durante el encuentro.
- Cuando el capitán realice procedimientos no permitidos.

Combate

- Cuando un equipo gane dos rounds.
- Cuando un equipo no se presente al encuentro.

Transitorios

- Se darán a conocer al menos una semana previa a la competencia la información correspondiente a:
 - Modalidad de clasificación en las etapas de la competencia.
 - Protocolos de la competencia y encuentros.
 - Detalles finos de decisiones y actitudes no permitidas.