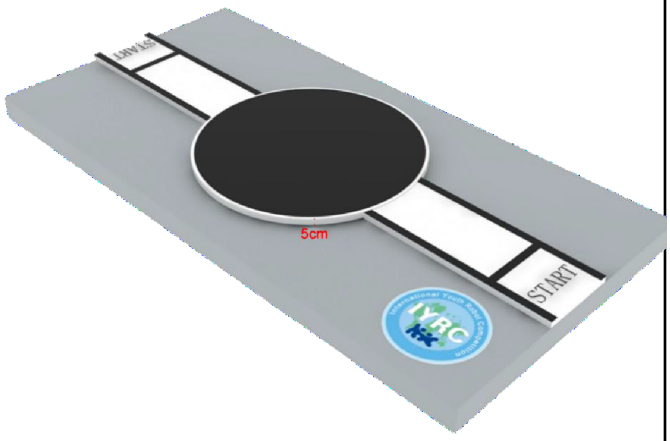
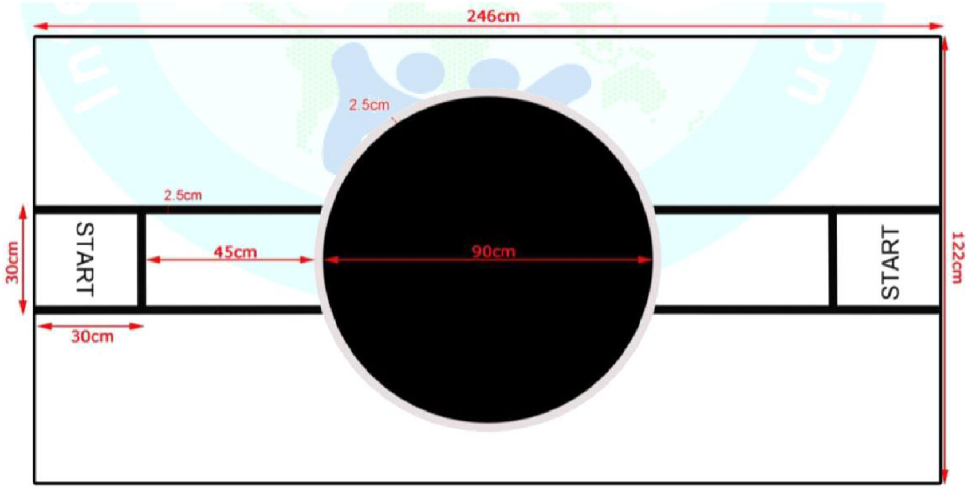
REGLAS SUMO

Categorías: Junior Mid	
Tamaño del robot: Junior: 30x30x30 cm Mid: 25x25x25 cm	
Peso del robot: Junior: 1000 gramos Mid: 800 gramos. (Incluyendo pilas o baterías)	
Objetivo: Expulsar del Dojo al robot del contrincante en el menor tiempo posible.	
Versión 1.5	

1. DEFINICIONES:

- **Ronda:** Encuentro de un (1) minuto máximo entre dos (2) robots.
- **Enfrentamiento:** Cada enfrentamiento consta de tres (3) rondas, para un total de tres (3) minutos como máximo.
- **Dojo:** Parte central del área de competencia de Sumo. El diámetro oscila según la categoría:
  Junior: 100 cms de diámetro.
  Mid: 80 cms de diámetro.
- **Duración de la ronda:** Cada ronda dura el tiempo límite o hasta que alguno de los robots salga del Dojo, lo que suceda primero.
- **Coin:** Puntaje obtenido durante el enfrentamiento.



2. CARACTERÍSTICAS

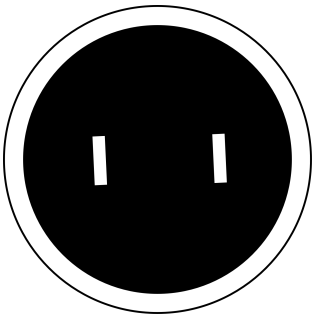
2.1. Características del control y operación del robot por cada categoría:

- **Junior & Mid:** Los drivers deben llevar los robots al dojo y ubicarlos dentro del dojo en las demarcaciones, luego deberán esperar el silbato del jurado para comenzar la ronda y expulsar al contrincante de manera teleoperada.

2.2. El enfrentamiento será entre dos (2) robots, donde pasará a la siguiente ronda el robot que permanezca completamente sobre el Dojo.

2.3. El robot no podrá dividirse en varias partes durante el transcurso de la competición.

2.4. Una vez dadas las indicaciones, los drivers se ubicarán nuevamente en las marcas sobre el dojo, luego los encenderán y cuando el jurado indique con silbato el inicio de la ronda.



3. TIEMPOS

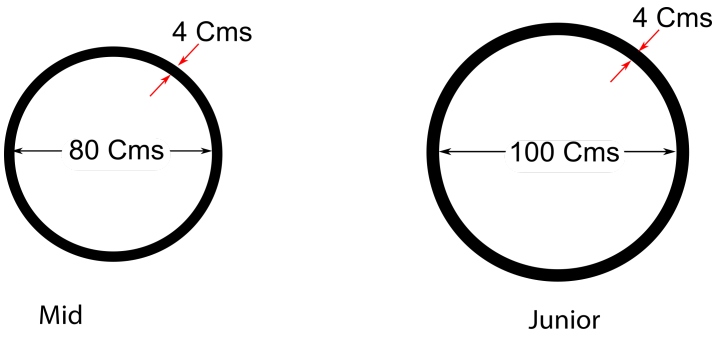
3.1. Cada enfrentamiento estará compuesto de **tres (3) rondas**.

3.2. Cada ronda tiene un tiempo de un (1) minuto máximo, por tanto, el enfrentamiento será de **tres (3) minutos máximo**.

3.3. Entre cada asalto se brindará un tiempo de **un (1) minuto para realizar ajustes** y reparaciones a los robots que no generen un incumplimiento de las dimensiones máximas.

4. CANCHA O ZONA DE COMPETENCIA

4.1. La cancha de competencia de Sumo está compuesta por el Dojo (parte central circular, que varía su diámetro según la categoría). A continuación, se pueden observar cada una de las zonas.



5. REGLAS DE JUEGO Y PUNTUACIÓN

5.1. **Inicio del combate:** Los robots al inicio, deberán ubicarse de la siguiente manera.

5.2. **Empate:** Se considerará como empate cualquiera de los siguientes escenarios, dando un **(1) coin** para cada robot en la ronda:

5.2.1. Al finalizar el tiempo de la ronda, ambos robots aún se muevan y se encuentren dentro del campo de juego.

5.2.2. Al finalizar el tiempo de la ronda, ambos robots se encuentran inmóviles debido a daños recibidos.

5.2.3. Ambos robots salen del campo de juego al mismo tiempo durante la ronda.

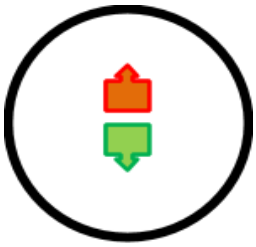
5.3. **Ganador:** Cuando el robot empuja al otro fuera del Dojo, o el robot oponente no se mueve por 30 segundos, se ganará ese asalto, obteniendo **dos (2) coins**.

5.4. **Perdedor:** Cuando el robot es empujado fuera del Dojo (total o parcialmente, de modo que no le permita regresar a la pista) o el robot no se mueve por 30 segundos, se perderá ese asalto, obteniendo **cero (0) coins.**

6. VENCEDOR

6.1. Se declarará vencedor el robot que obtenga la victoria en dos (2) de los tres (3) rounds del enfrentamiento.

6.2. Si el enfrentamiento termina en empate (posterior a los 3 enfrentamientos oficiales), se realizará una ronda **adicional de un (1) minuto,** iniciando en la parte central del Dojo, espalda a espalda (como se muestra en la imagen, sobre las marcas) y así sucesivamente hasta obtener un ganador.



7. FALTAS

7.1. Si el robot tiene materiales adhesivos, de succión, ventosas o similares que permitan la sujeción de éste en el Dojo.

7.2. Manipulación o reparación del robot sin previa autorización del jurado, en el área de competición.

7.3. Manipular directa o indirectamente el robot del contrincante, intentando causar alguna avería.

7.4. Inicio de la operación del robot sin el silbato del jurado.
7.5. Remover piezas del Dojo, durante el enfrentamiento. Esto sólo lo podrá realizar el jurado.
7.6. Dos faltas durante (2 amarillas = roja) el mismo enfrentamiento implican la pérdida de 1 coin.