

MINISUMO

El objetivo de esta prueba es que dos robots que compiten dentro de un Tatami o área de combate, luchan por conseguir la mayor cantidad de puntos efectivos o Yuhkoh. El combate lo gana el μ Robot que consigue más puntos. Los robots tienen que cumplir la condición de no pesar más de 500 g ni exceder de las dimensiones de 10 cm de ancho por 10 cm de largo.

Tipo de μ Rs que pueden participar

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, es decir, en 2 o más robots independientes o dejando piezas desperdigadas; el Robot que lo haga, perderá el combate. Sí que se permite desplegar estructuras una vez iniciado el combate, Siempre y cuando al finalizar el tiempo del combate el robot sea capaz de recogerlas de manera autónoma, volviendo a medir un máximo de 10x10 al finalizar.

El peso máximo de los Robots será de 500 gramos incluyendo todas las partes. Los robots deberán diseñarse de forma que comiencen a moverse una vez pasados 5 segundos desde la activación de los mismos.

Desarrollo de las pruebas

Los combates consistirán en 3 asaltos de 3 minutos cada uno. En el primer asalto los robots se colocarán enfrentados cara a cara, en el segundo de espaldas, y en el tercero lateralmente, pero siempre detrás de la línea Shikiri.

Ganará el combate el Robot con más puntos Yuhkoh en total de los tres asaltos.

La competición se hará por liga dependiendo del número de robots que participen.

Tanto la clasificación como la final se realizarán por grupos, quedando la elección de cuantos grupos en mano de los jueces de la prueba dependiendo de los Robots participantes.

Si se ve oportuno se podrá hacer el emparejamiento de grupos teniendo en cuenta los cabezas de serie.

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 Shikiri. 20 cm.

Cuando el juez lo indique se activarán los Robots, debiendo ponerse éstos en marcha pasados 5 segundos después de la activación.

Cuando el árbitro dé por finalizado el combate, los dos responsables de equipo retirarán los Robots del Área de Combate.

El combate se parará cuando:

- Se desprenda alguna pieza de los Robots.
- Los dos robots permanezcan 45 segundos empujándose pero sin que el movimiento favorezca a ninguno de los equipos.

El combate será nulo cuando:

- Los dos robots permanezcan 30 segundos sin moverse.
- Los dos robots permanezcan 30 segundos sin tocarse.

Cuando el combate se haya parado se volverá a empezar inmediatamente desde las posiciones de inicio.

Se otorgará un punto Yuhkoh cuando:

- El Robot contrario toque el espacio fuera del Ring.
- El Robot contrario sea penalizado.

Se penaliza:

- Entrar en el Área de Combate sin autorización previa del árbitro.
- Petición injustificada de parar el juego.

- Tardar más de 1 minuto en volver a empezar el combate después de una parada.
- Activar el robot antes que el árbitro lo indique.
- La caída de piezas del robot.
- Hacer o decir alguna cosa que atente contra la integridad de la competición y/o de la organización.
- 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.

Si durante uno de los asaltos de uno los robots resulta dañado (desprendimiento de piezas), el equipo afectado podrá solicitar 3 minutos de pausa antes de comenzar el siguiente asalto 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.

Diseño de la pista

El Ring o Tatami será circular, de color negro, de 75 cm. de diámetro y situado a una altura de 5 cm. respecto al suelo.

Señalando el límite exterior del Ring, habrá una línea blanca circular de 5 cm. de ancho.

La tolerancia de todas las medidas indicadas anteriormente será del $\pm 5\%$.

Habrà como mínimo 1m alrededor del Ring, el que seguirá vacío de cualquier obstáculo durante los combates.

Los equipos participantes

Los equipos podrán estar formados por un máximo de tres 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.

Corrección en el aspecto del robot y en la ejecución de las pruebas

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 y filiación (nombre del equipo o escuela de procedencia). En caso de llevar publicidad deberá hacerse saber en el formulario de la inscripción; quedará a juicio del comité organizador la aceptación o no de la participación del mismo en las condiciones que se reseñen. En cualquier caso, y no por obvio menos reseñable, quedan prohibidas las inscripciones o frases que puedan denotar rechazo a colectivos, consignas anticonstitucionales, etc.