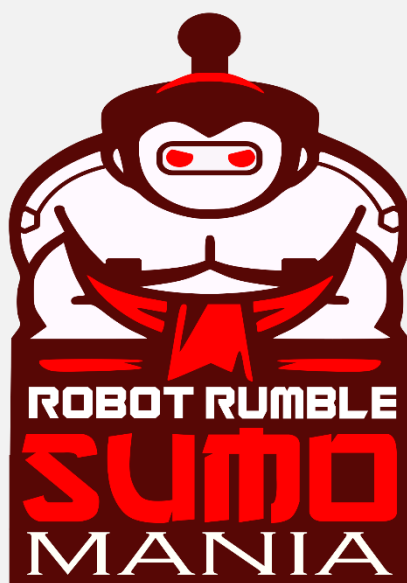


**ROBOT RUMBLE**  
**INTERNATIONAL ROBOT TOURNAMENT &**  
**MEETING FEST**

PRESENTA



**ROBOT RUMBLE SUMOMANIA**

REGIONAL ZONA CENTRO

**REGLAMENTO DE**  
**SOCCER RC**

26 AL 27 DE MAYO

TECNM / INSTITUTO TECNOLÓGICO DE CUAUTLA

## 1. Descripción

La categoría “Soccer RC” consiste en desarrollar robots que imiten partidos de soccer con medidas y pesos estandarizados.

Los equipos serán conformados por 2 robots y se enfrentarán 2 equipos en una cancha de pasto sintético.

Todos los equipos pueden tener un robot de cambio (tercer robot).

**NOTA:** Todos los competidores deben leer el reglamento general del torneo ya que en él se estipulan las reglas que aplican a todas las categorías.

## 2. Especificaciones del robot

- El robot debe ser de tipo NO autónomo, es decir, puede estar conectado a algún aparato externo como:

- Mandos de radiocontrol menores a 75Ghz.
- Bluetooth

No puede estar conectado a fuentes externas, ordenadores o laptops.

De igual manera, éste no podrá ser manipulado desde el exterior.

- Las dimensiones del robot son las siguientes:

Categoría	Dimensiones (largo y ancho)	Altura	Peso	Tolerancias
Soccer RC	100mm, 100mm	-----	-----	1.00% Solo en dimensiones

- El robot no debe de contar con disparador.
- El robot no puede expandir su tamaño durante el partido.
- El robot no podrá tener materiales adhesivos, de succión, ventosas o similares que permitan la sujeción del robot a la cancha.
- El robot puede contar con N cantidad de motores.
- El robot no debe de contar con ningún tipo de sensor.
- El robot solo podrá contener dentro de él, el 30% del diámetro total de la pelota de juego.

**NOTA:** El incumplimiento de alguno de estos puntos será motivo de descalificación del robot en la competencia.

### 3. Registro

Actividad donde el competidor entregará su hoja de registro. Esta actividad se llevará a cabo antes de la homologación (consultar el cronograma de las categorías). En esta se entregará al participante lo siguiente:

- Distintivo para el competidor y asesor: Este debe ser colocado de manera inmediata y no se debe retirar por ningún motivo ya que es el pase al área de pits (asesores y participantes) y de combate (operador del robot).

**NOTA:** Esta actividad tiene un carácter obligatorio, si no se realiza su registro no se realizará la homologación del prototipo.

**IMPORTANTE: LOS DÍAS DEL EVENTO NO HABRÁ REGISTRO NI INSCRIPCIÓN DE PROTOTIPOS, TODOS LOS REGISTROS Y PAGOS DE INSCRIPCIÓN SE DEBEN DE EFECTUAR ANTES DEL 21 DE MAYO DEL PRESENTE AÑO.**

### 4. Homologación

- Como primera acción se verificará que el competidor ya haya hecho su registro en el evento, si este paso no ha sido realizado se mandará al competidor a la mesa de registro.
- Se medirá el robot utilizando vernier y báscula respectivamente. Solo se aplicará el 1.00% de tolerancia en cuanto a dimensiones por lo que tendrán el periodo de homologación para reparar los robots, pasando dicho periodo no se recibirá ningún robot.
- Se verificará el porcentaje de retención de la pelota con respecto al cuerpo del robot.
- Se entregará a los participantes lo siguiente:
  - Distintivo para el robot (etiqueta): Este deberá ser colocado de manera visible en el robot y no puede ser modificado por ningún motivo.
- Una vez homologado el prototipo queda estrictamente prohibido realizar modificaciones de hardware.

**NOTA:** Esta actividad tiene un carácter obligatorio, si no se realiza la homologación del prototipo éste no podrá competir.

## 5. Área de competencia

Se entiende por área de competencia al lugar donde se desarrollará la categoría.

### **Cancha de Soccer**

La cancha de soccer es una hoja de mdf de al menos 6mm de grosor delimitado su perímetro por paredes de 100mm de altura como mínimo y 150mm de altura como máximo.

La superficie estará forrada de un material equivalente al pasto sintético cuya altura máxima puede ser de 1cm.

Las dimensiones de la cancha son 2.44m x 1.22m.

La portería tendrá 27cm de abertura.

### **Pelota**

El diámetro de la pelota es de 35mm con una tolerancia de 1mm.

La pelota es de un material plástico.

## 6. Partidos

- El modo de competencia se elegirá dependiendo de la cantidad de robots, éste será anunciado en la junta de jueces y operadores.
- Cada partido durará 4 minutos, divididos en 2 tiempos de 2 minutos. El tiempo muerto es de 30 segundos y solo será para cambio de cancha.
- El competidor debe estar pendiente dado que 10 minutos antes de iniciar la competencia tendrá que colocar sus prototipos en el área destinada a ellos (mesa de combate). El competidor podrá retirar su prototipo sólo en los siguientes casos:
  - Ha quedado eliminado de la competencia.
  - Pidió tiempo de reparación el cual es de 5 minutos.
- Pasados los 10 minutos y con todos los prototipos en el área correspondiente se llamará a competir a los dos primeros equipos así mismo se mencionará los dos siguientes para que se presenten en el área de competencia. Esto se realizará de manera sucesiva.
- Una vez que se mencionó a los competidores tendrán 60 segundos para presentarse en el área de competencia, si alguno no se presenta en el tiempo correspondiente automáticamente perderá el partido.
- Los operadores tomarán su prototipo y tendrán 30 segundos para prepararlo para el partido. De manera seguida los competidores deberán saludarse.
- Al colocarse en el área de competencia el juez deberá verificar el funcionamiento del robot con respecto a sus controles de mando.

- El juez con una moneda sorteara el lado de la cancha para cada equipo. Posteriormente los competidores deben de colocarse en su lado seleccionado.
- Los concursantes tienen estrictamente prohibido tocar el prototipo ya que está posicionado en la cancha, si alguno toca el robot automáticamente perderá el partido; a menos que el juez autorice tocar el robot.
- Los prototipos se colocarán pegados a la pared colineal a su portería.
- El juez central es el único que puede tocar la pelota con la mano.
- En caso de que la pelota salga de la cancha el juez tomara la pelota y la colocara justo en el centro de la cancha, del mismo modo los robots deben de regresar a la posición inicial.

### **Determinación de ganador de match**

El competidor ganará el match cuando se presente lo siguiente:

- Que meta mas goles que el equipo oponente.
- Que un equipo toque el robot o el balón durante el partido.
- Que un equipo cometa dos penalizaciones.
- El otro equipo no se presente en tiempo y forma (GANE POR DEFAULT)
  - Ganar por default: Se otorgan 3 goles al equipo ganador.

### **PENALIZACIONES**

Se penalizará al equipo cuando:

- Este en contacto agresivo durante más de 3 segundos.
- Ofenda al equipo contrario, jueces o a cualquier persona en cualquier forma (2 penalizaciones).
- Toquen el balón y el robot (2 penalizaciones).

## **7. Varios**

### **Tiempo de reparación**

El tiempo de reparación solo se otorgará dos veces en todo el evento y consta de 5 minutos.

### **Jueces**

Los jueces son la máxima autoridad del evento, los cuales se encargarán que el desarrollo de la competencia sea justa e imparcial para todos los competidores.

### **Robots de banca**

Los equipos pueden tener un robot extra para cambios.

### **Registro e Inscripción**

El proceso de registro y pago de inscripción se encuentran en la página web del evento: [www.robotrubblecontest.com](http://www.robotrubblecontest.com).

Recuerda que el registro y pago de inscripciones cierra el 21 de mayo del 2022.

### **Contacto**

TELÉFONO Y WHATSAPP: 735-276-34-40

[robot.rumble.mexico@gmail.com](mailto:robot.rumble.mexico@gmail.com)

[WWW.ROBOTRUMBLECONTEST.COM](http://WWW.ROBOTRUMBLECONTEST.COM)