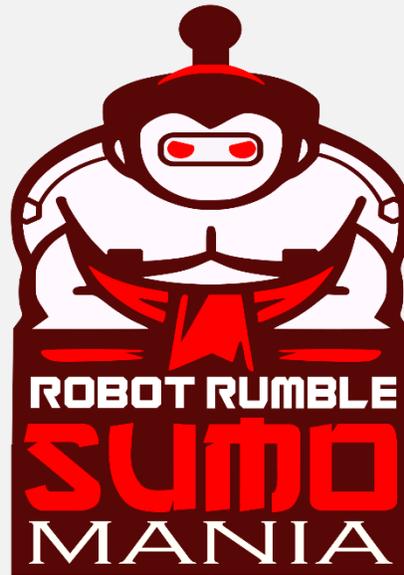


ROBOT RUMBLE

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 HABRA 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 mandara 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 culla 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 durara 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 de 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.

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

WWW.ROBOTRUMBLECONTEST.COM