



Categoría Sumo RC 3.0 Kg

Reglamento del Concurso

1. Descripción

La competencia de Sumo RC consiste en un enfrentamiento entre dos robots controlados por radio control dentro de un ring circular. El objetivo es expulsar al oponente fuera del área de combate o inmovilizarlo durante el tiempo reglamentario.

2. Equipos y participantes

Cada equipo puede estar integrado por hasta **3 alumnos y 2 asesores**.

Cada equipo debe registrarse con un nombre único. Se deben evitar nombres ofensivos, y en caso de duplicidad, se dará prioridad al primer equipo que se registre el día del evento.

Cada equipo tendrá un capitán, único autorizado para pedir tiempo fuera o presentar reclamos.

Un mismo robot no podrá registrarse ni competir en más de un equipo en Sumo RC, pero sí podrá participar en Robofut.

El comité organizador otorgará adhesivos para numerar cada robot.

3. Medidas reglamentarias del robot

Dimensiones máximas iniciales: 25 cm x 25 cm (el robot completo debe caber dentro de una caja de verificación de esas medidas).



Altura: sin restricción.

Peso máximo: 3.0 kg (incluyendo baterías).

Extensiones: el robot puede desplegar extremidades o accesorios después del inicio del round, siempre y cuando al arranque esté dentro del límite de 25x25 cm.

Fuente de energía: interna y basada en baterías de corriente continua.

Prohibido: combustibles, líquidos, gases, materiales inflamables, ventosas o dispositivos adhesivos.

Seguridad: debe contar con un botón **ON/OFF** accesible y visible.

Control: inalámbrico, cualquier tipo y vía.

4. Identificación

Cada robot llevará una etiqueta de registro otorgada por los organizadores al momento de registrarse.

Puede portar el nombre del equipo y publicidad visible.

Está prohibido modificar la apariencia del robot para **suplantar** a otro o **aumentar su capacidad técnica**.

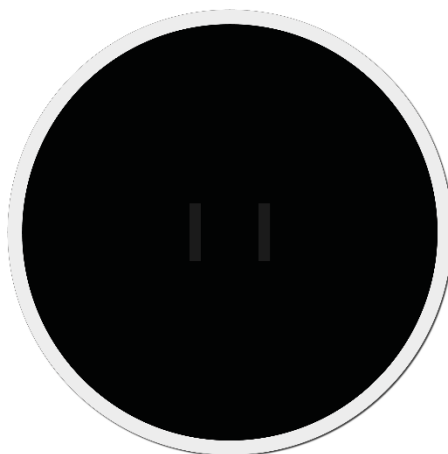
5. El ring

Forma: circular.

Dimensiones: entre 100 cm y 160 cm de diámetro.

Material: madera pintada, con borde delimitado en color blanco.

El área de seguridad será el espacio exterior alrededor del ring.



6. El combate

Cada combate se realiza a 3 rounds, de máximo 3 minutos cada uno.

Los robots se colocan en posiciones iniciales indicadas por el juez.

Inicio del combate: Una vez que el juez dé la señal, los participantes podrán comenzar a mover sus robots mediante radio control desde el área designada para operadores, sin ingresar al ring.

Ganará un round el robot que:

- Expulse totalmente al rival fuera del ring.
- Inmovilice al oponente por más de **15 segundos**.
- Deje al oponente volteado o sin posibilidad de continuar.
- Gane por solicitud de retiro del capitán rival.
- Gane por acumulación de 2 violaciones del contrario en el mismo round.

Si al terminar los 3 minutos **no hay ganador**, se declara **empate**.

El ganador del combate será quien obtenga **más rounds ganados**.

En caso de **empate en rondas eliminatorias**: se juega **round extra**. Si persiste el empate, el juez decidirá por:

- Menor número de violaciones.
- Méritos técnicos y estrategia.
- Actitud deportiva.

7. Sistema de Puntuación

Victoria en un combate: el equipo obtiene **3 puntos**.

Empate en un combate: ambos equipos reciben **1 punto**.

Derrota en un combate: el equipo obtiene **0 puntos**.

8. Violaciones

Se consideran violaciones:

- Ingresar al área de combate sin autorización del juez.
- Activar el robot antes de la señal del juez.
- Pedir detener el combate sin justificación.

- Conductas antideportivas contra organización o participantes.
- Dos violaciones es igual a perder el round.

9. Penalizaciones

Causan pérdida automática del combate:

- Dañar deliberadamente el ring o al oponente.
- Romperse en varias partes durante el combate.
- Lanzar líquidos, sólidos o gases.
- Usar dispositivos inflamables o peligrosos.
- Insultar o agredir a jueces, organización o participantes.

10. Organización y jueces

Habrà un **Juez de pista**, responsable de iniciar, detener y supervisar combates.

Habrà uno o más **Jueces de mesa**, encargados de cronometraje y puntuación.

Todas las decisiones de los jueces son inapelables.

11. Zonas del evento

Zona de Competencia: ring y área inmediata, accesible solo a jueces y participantes activos.

Zona Técnica: espacio cercano de preparación inmediata, con mesas y tomas de corriente.

Zona de Pits: área general de preparación, con pistas de prueba y mesas de trabajo.

12. Disposiciones finales

Toda situación no prevista será resuelta por el comité organizador.

Las decisiones del jurado son definitivas e inapelables.

Dudas y contacto: roborally@utah.edu.mx



Segundo Concurso Estatal de Robótica 2025 para Preparatorias y Universidades

Categoría Sumo RC 3.0 Kg