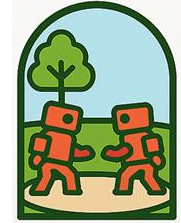


Reglas de Combate – Sumo Robótico RC (2 vs 2)

UTBot RPF Cartagena

Objetivo

El equipo que logre expulsar del dohyo a ambos robots del equipo contrario, o que venza en dos de tres rounds bajo los criterios establecidos, será el ganador del combate.



Formato del Combate

- Cada combate se compone de **3 rounds de máximo 1 minuto cada uno**.
- El equipo que gane **2 rounds** gana el combate.
- Si **tres rounds consecutivos** son declarados **nulos** por inactividad de ambos robots (es decir, sin movimiento significativo o sin intentos válidos de combate), el juez **tendrá la facultad** de ordenar un **cuarto round**, cuyo tiempo será determinado por el mismo juez, buscando propiciar una resolución justa del combate.

Si tras este cuarto round **persiste el empate**, se procede de la siguiente manera:

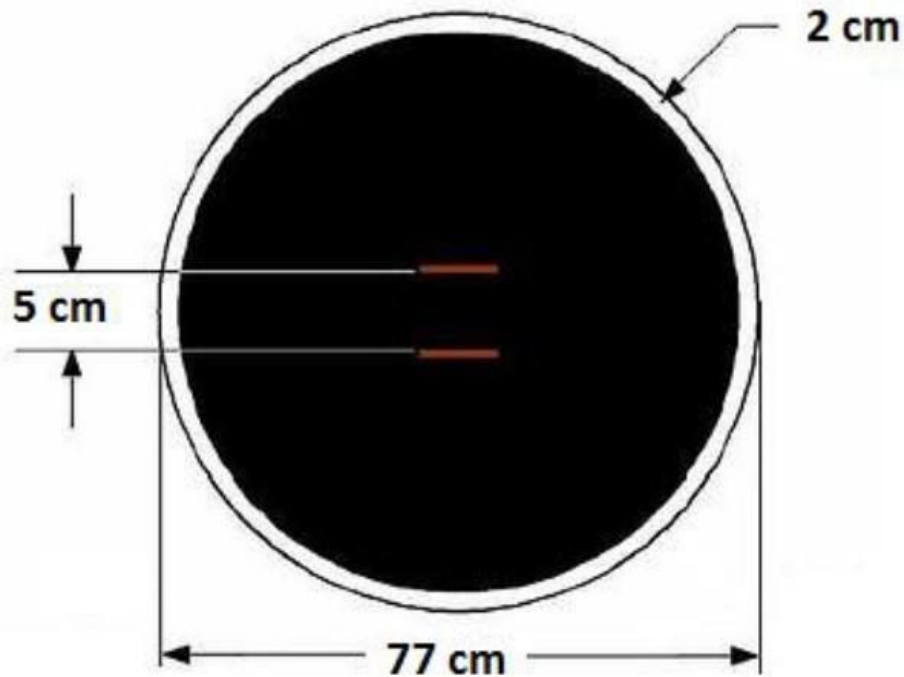
En rondas clasificatorias (fase de grupos o todos contra todos): se otorgará **1 punto a cada equipo**.

En eliminación directa: el juez podrá determinar un método de desempate alternativo (reposicionamiento, ronda especial cronometrada, etc.), o incluso recurrir a la evaluación de desempeño técnico previo si está definido por el torneo.

- En el sistema de puntuación total (cuando no se trata de eliminación directa), los combates pueden arrojar marcadores como:
 - **1-0 (una victoria y dos empates/nulos)**
 - **2-1 (dos victorias y una pérdida)**
 - **1-1 (una victoria y una pérdida, más un empate)**
 - **0-0 (tres rounds nulos y se aplicó empate técnico)**

🕒 Área de Combate (Dohyo)

- Plataforma circular de **77 cm de diámetro**, fondo negro mate con borde blanco de 2 cm.
- Los robots inician **detrás de la línea Sikiri-Sen**, en posición libre, pero sin tocarse.



🕒 Inicio del Combate

- Los robots deben estar encendidos y listos sobre el dohyo.
- El combate inicia con la cuenta regresiva en japonés:

「いち」 *Ich*i (1)

「に」 *Ni* (2)

「さん」 *San* (3)

Tras "San", los robots pueden activar su movimiento y comenzar la lucha.

Formas de Ganar un Round

Un round se gana si:

1. **Se expulsa al robot contrario del dohyo.**
 - *Nota:* **Pierde el robot que toque el suelo exterior primero**, aunque sea solo con una rueda o parte menor.
 - Si el otro robot queda con parte del cuerpo fuera del dohyo pero sin tocar el suelo, **no pierde**.
 2. **Se voltea al oponente de modo que pierda tracción y no pueda recuperarse por sí mismo en 5 segundos.**
 3. **El oponente permanece completamente inmóvil por más de 5 segundos**, mientras el robot propio se mueve con control y busca al rival.
-

Rounds Nulos

Un round será declarado **nulo** si:

- Ningún robot logra expulsar al otro en 1 minuto.
 - Ambos robots quedan trabados sin acción por más de 5 segundos.
 - Ambos robots salen al mismo tiempo y no se puede determinar quién tocó primero el suelo (se usará video si hay duda).
-

En caso de empate persistente

El juez puede:

- Reposicionar los robots manualmente en posiciones ofensivas.
- Añadir un round decisivo.