

# Reglas de Desafíos Internacionales de RoboRAVE 30.12.2025



**Valida para todos los eventos del 2026; incluyendo  
el Global de RoboRAVE en Japón**

## Copyright

©2024, RoboRAVE International, Inc.;  
Texas, USA.  
Cel: +52 33-31708054 [www.roborage.xyz](http://www.roborage.xyz)

## Evento Global Osaka Japon 2026

**“RoboRAVE World Championship Osaka, Japon 2026”**  
General rules of the event “discipline”

## Evento Global Houston, Tx. USA 2027

**“RoboRAVE World Championship USA 2027”**  
General rules of the event “discipline”

## Meta

Tener el mejor evento en paz y armonía con todos los invitados, visitantes y nuestra familia RoboRAVE International.

## Generales:

Normas generales de respeto y disciplina en el recinto:

- 1) No se permiten ingerir bebidas alcohólicas dentro del recinto del evento.
- 2) Se aplican las leyes y reglamentos vigentes en el lugar del evento.
- 3) Si alguien destruye o daña la infraestructura del evento, deberá indemnizar el daño y, a criterio del Director del Evento o del comité, podrá ser suspendido o expulsado del evento.

***Nota: Cualquier eventual situación no descrita en este manual de referencia será evaluada y resuelta por el Director del Evento o el Comité de turno.***

## Reglas generales

- 1) Cualquier tema a tratar deberá presentarse por escrito ante el director o el comité organizador, evitando cualquier atropello entre visores de pista, referís o jueces del evento.
- 2) Si alguna persona encara, agrede o molesta a un visor de pista, referí o juez del evento podrá ser amonestado, sancionado o retirado del evento; si así lo considera el Director del Evento o el Comité organizador para el mejor desarrollo y continuidad del evento en cuestión.
- 3) El comportamiento de todos debe ser totalmente amigable y de respeto para todos; bajo los valores fundamentales de RoboRAVE International:
  - a. Compartir
  - b. Trabajo en equipo
  - c. Divertirse mientras aprendes
  - d. Respeto
  - e. Responsabilidad

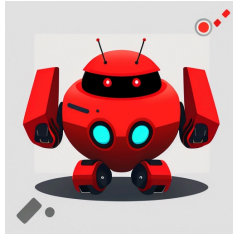
Sin más, aprovechamos este medio para manifestar nuestro reconocimiento y consideración más distinguida en este evento.

Atentamente.  
Comité Organizador  
**RoboRAVE International Inc.**



## 7. SumoBot Abierto

### SumoBot Abierto Challenge Rules



#### **Meta**

Diseñe, construya y programe un robot autónomo que pueda buscar y empujar a un robot de sumo oponente desde un ring de lucha elevado.

#### **Divisiones/clases de masa:**

Consulte la siguiente tabla para decidir en qué división/clase de masa desea competir:

<b>1Kg</b>	<b>3Kg</b>
<b>ES</b>	
<b>MS</b>	<b>**</b>
<b>HS</b>	<b>HS</b>
<b>**</b>	<b>UP</b>

\*\* Estas categorías podrían agregarse a discreción de los directores de eventos

Nota: Si se registraron menos de 5 equipos en cualquiera de las divisiones, el director del evento tiene la opción de combinar divisiones.

#### **Requisitos**

*Robot autónomo, cualquier plataforma, con un costo de \$1,500 USD o menos y que cumpla con las siguientes restricciones de diseño, que se verificarán durante el registro del robot.*

- *El tamaño máximo del robot es de 25 cm por 18 cm sin restricción de altura, medido con cualquier componente articulado en su posición inicial.*
- *Las restricciones de tamaño y masa se aplican estrictamente durante todo el evento para que la competencia sea justa para todos los competidores.*
- *Los componentes articulados o móviles están permitidos siempre que cumplan con las reglas de diseño anteriores, sin embargo, se aplica la regla de no causar daño intencional; esto significa que las aletas y las placas deslizantes están bien, pero los mecanismos deliberadamente destructivos, como los rotores abrasivos o los martillos, etc., no están permitidos.*

**Anillo de competición (pista o Cancha):** *Círculo negro (o blanco) de 100 cm de diámetro con un borde blanco de 5 cm en un tablero de 13 a 20 mm de espesor. La superficie del*

*anillo debe estar elevada de 50 a 80 mm del suelo. (las medidas variarán ligeramente según los materiales locales que se utilicen)*

### **Reglas generales:**

1. Cada robot competirá en una serie de partidos de todos contra todos. El número de rondas/partidos se determinará el día de la competencia según el tiempo permitido y el número de robots en cada categoría.
2. Un partido terminará una vez que un equipo haya ganado dos veces contra su oponente. Se otorgan 3 puntos por victoria, 1 punto por empate y 0 puntos por derrota.
3. Los puntos de los equipos se contarán y se mostrarán durante la competencia. Los 8 mejores equipos de cada categoría serán seleccionados para los partidos finales.
4. Los equipos pueden practicar en pistas abiertas, turnándose con otros equipos que necesitan practicar.
5. El perdedor es el robot que sale primero del ring, lo que se define como tocar la superficie sobre la que se coloca el ring de competición. El árbitro puede pedir un empate después de 60 segundos o forzar un reinicio después de 5 segundos de "robots bloqueados" a su discreción.
6. Los manipuladores de robots no deben tocar sus robots a menos que se lo indique el árbitro. Se asignan 3 minutos por partido, si no hay un ganador en este tiempo, se clasificará como empate.
7. Resolución de conflictos: durante el juego, las decisiones del árbitro serán definitivas.
8. Protocolo de activación del robot:
  - Solo **1 integrante del equipo** puede acercarse a la arena para activar el robot.
9. Requisitos de posición inicial:
  - Los robots se colocan en los **marcadores designados por el árbitro**.
  - El lado frontal marcado debe **mirar al integrante que activa** y quedar **alineado junto al borde de la arena**.
  - Los integrantes confirman que el área esté despejada y señalan que están listos a los árbitros.
  - Tras la confirmación mutua, los árbitros realizan una **cuenta regresiva de 3 segundos** y se activa el combate.
10. Regla de movimiento posterior a la activación:
  - Los robots deben **girar inmediatamente  $\geq 1$  vuelta completa** (usando el frente marcado como referencia inicial) antes de realizar cualquier otra acción.
11. Criterios de caída:
  - **Contacto parcial con el suelo = caída** (la ronda termina).
  - **Flotando/suspendido (sin contacto con el suelo) = la ronda continúa**.

### **Puntuación del torneo:**

- Por lo general, organizamos torneos para los 8 mejores equipos. Sin embargo, si hay más de 8 equipos debido a empates, el director del evento puede aumentar el

tamaño del torneo a 12 o 16, o puede realizar un torneo de desempate para llegar a 8, 12 o 16 equipos para organizar un torneo.

- Los equipos que avanzan serán sembrados en el grupo del torneo de acuerdo con su puntaje general. A continuación se muestra un ejemplo de nuestro soporte típico de torneo de 8 equipos.
- Los subcampeones juegan por 3° y 4° lugar en función del resultado de las semifinales.

