



## NORMATIVA PRUEBA MINISUMO NXT o CRX

### Artículo 1. **Objetivo de la modalidad “Minisumo NXT o CRX”**

En el juego luchan dos Robots LEGO NXT o CRX de dos equipos diferentes. Los Robots compiten dentro del Área de Combate según las normas que a continuación se expondrán. Los Robots serán completamente autónomos.

### Artículo 2. **Tipo de Robots móviles que pueden participar**

Los Robots de esta prueba serán los LEGO NXT o CRX. Los Robots han de poseer unas dimensiones máximas de 20 cm de ancho y 30 cm de largo, siendo libres la altura y peso que puedan tener. Su funcionamiento será totalmente autónomo, no permitiéndose conexión alguna con el exterior, ni de la alimentación ni de radiocontrol.

Los Robots serán diseñados de forma que comiencen a moverse una vez pasado 3 seg. desde la activación de los mismos.

### Artículo 3. **Características de la pista**

La pista estará confeccionada con tablero de aglomerado o similar de forma circular de 1 m de diámetro. Será de color negro con un borde blanco de 5 cm.

No podrá estar ninguna persona a menos de 1 m del ring cuando se empiece a competir.

### Artículo 4. **Desarrollo de las pruebas**

- Los combates consistirán en 3 asaltos de 1 min. de duración cada uno. Entre asalto y asalto habrá un tiempo máximo de 1 min.

- Para el comienzo del combate se llamarán a los dos equipos participantes. Se realizarán como máximo tres avisos, y si en el plazo de 1 minuto desde el último aviso uno de los equipos no compareciera se otorgaría directamente la victoria al equipo compareciente.



- Para el primer combate los Robots se colocarán frente a frente.
- Para el segundo combate los Robots se colocarán de espaldas entre ellos.
- Para el tercer combate los Robots se colocarán en paralelo cada uno mirando hacia un lado.
- Una vez que comiencen los combates no se podrán tocar los Robots.
- El Robot que salga del Ring perderá el asalto.
- El que gane dos combates de los tres será el ganador del combate.
- El orden de competición será por sorteo, estableciéndose un cuadro de competición en función del número de participantes

### **Eliminaciones y penalizaciones aplicables:**

#### **Eliminaciones:**

Serán motivos de eliminación los siguientes:

- No estar en la pista de competición en el lugar de la salida en el tiempo establecido por la organización.

### **Clasificaciones y Puntuaciones:**

Las clasificaciones serán por octavos de final, cuartos, semifinales y finales. (Según el número de participantes y como sea el cuadro de competición)

#### CLASIFICACIÓN PUNTOS

1º	33
2º	27
3º	21
4º	15
5º	14
6º	13
7º	12
8º	11
9º	10
10º	9
11º	8
12º	7
13º	6
14º	5
15º	4
16º	3



17º	2
18º	1

## Artículo 5. Evaluación de las pruebas

Antes de la hora marcada para comenzar cada una de las rondas correspondientes, todos los Robots participantes deberán estar depositados. Si un Robot no ha sido depositado en hora quedará eliminado. Una vez las pruebas hayan comenzado, no se podrán depositar nuevos Robots ni podrán ser manipulados. Cuando llegue el turno de participación de cada Robot, un representante del equipo, y sólo uno, se encargará de ponerlo en marcha, sin estar permitido que manipule ningún otro interruptor, “switch”, o elemento.

La puesta marcha ha de ser mediante un pulsador o interruptor. Cinco minutos antes del comienzo de cada ronda, los participantes dispondrán de un tiempo limitado (según un orden preestablecido) para ajustar sus Robots.

El orden de participación será por sorteo.

La decisión de los jueces será inapelable en todos los casos.

## Artículo 6. Los equipos participantes

En el momento de la inscripción en la prueba, se podrá asignar a cada equipo un número. En este caso, éste se colocará sobre el robot. Tendrá un tamaño aproximado de 4x4 cm, escrito en color negro sobre fondo blanco, y estará situado en su parte superior de forma claramente visible.

Los equipos podrán estar formados por un máximo de cuatro personas de las cuales una será el Responsable y será la encargada de depositar y poner en marcha el Robot para el desarrollo de las pruebas.

Sólo este miembro del equipo estará convenientemente acreditado por la organización para entrar en el área de concurso e identificado por el número asignado a su equipo, no pudiéndolo hacer el resto bajo ningún concepto. Será motivo de descalificación que algún miembro del equipo entre en el área de concurso cuando no es su turno de participación, o que varios miembros entren en dicha área aún siendo su turno de participación.

## Artículo 7. Sesiones de entrenamiento

Al inicio de la jornada, se dedicará un tiempo limitado por la organización, para que los participantes puedan realizar ensayos y ajustes sobre sus Robots para adaptarles a la pista de competición.



## Artículo 8. **Corrección en el aspecto del Robot y en la ejecución de las pruebas.**

Los participantes se comprometen a comportarse dentro de los cánones establecidos de corrección en cualquier actuación vinculada con la prueba, bien sea durante el desarrollo de la misma, en las sesiones de entrenamiento, etc.

Especialmente se cuidarán no proferir palabras que denoten insultos a los jueces, a otros participantes, a los Robots participantes, al público, etc.

En cuanto al aspecto del Robot, éste podrá llevar el nombre y filiación (nombre del equipo o escuela de procedencia) en lugar bien visible.

## Artículo 10.

La organización se reserva el derecho a modificar estas normas.