

ROBO YOKOZUNA
COMRob 2025

Tabla de contenido

1. INTRODUCCIÓN	3
1.2. Agradecimientos	4
2. ARENA	5
2.1. Dohyo (Ring)	5
2.2. Áreas, zonas y señalización	5
3. DETALLES DEL JUEGO	5
3.1. General	5
3.2. Categoría de competencia	6
3.3. Especificaciones de los robots	7
3.4. Radiofrecuencia	8
3.5. Área de competencia	8
3.6. Revisión técnica y registro	8
3.7. Sistema de competencia	9
3.8. Desarrollo de combates	9
3.9. Conducta de los participantes	10
3.10. Amonestaciones menores	11
3.11. Lineamientos del jurado calificador	11
4. INSPECCIÓN	13
5. NORMAS DEL EVENTO	13
5.1. Seguridad	13
5.2. Conducta	14
5.3. Ceremonia de apertura y clausura	15
5.4. Premiación	16
5.5. Pits	17
5.6. Transitorios	18

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Acerca de ROBO Yokozuna

¿Qué es Robo Yokozuna?

Robo Yokozuna es una competencia de robótica organizada en el marco del Congreso Mexicano de Robótica 2025 donde diferentes equipos del Instituto Tecnológico de La Laguna y otras instituciones educativas (ingenierías y preparatorias) se reúnen para llevar a cabo un torneo de “sumo de robots”. Este evento no solo pone a prueba las habilidades técnicas en ingeniería de cada uno de los integrantes que conforman a los equipos competidores, sino que también fomenta un sentimiento de competitividad y búsqueda del aprendizaje que motiven a más gente a involucrarse en las distintas áreas de la ciencia e innovación.

Objetivos

1. Incentivar la competencia entre los alumnos adscritos a las distintas carreras de ingeniería ofrecidas por el Instituto Tecnológico de la Laguna.
2. Aumentar la retícula escolar de las carreras con menor población estudiantil del Instituto.
3. Fomentar la convivencia en la comunidad del tecnológico.

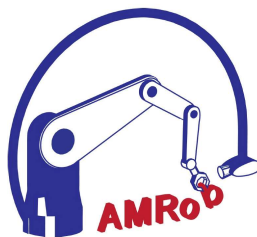
Locación

Cada encuentro se llevará a cabo dentro de las instalaciones del Instituto Tecnológico de La Laguna en el área de la ‘Velaria’.

Comité organizador

La competencia **Robo Yokozuna** es organizada por el comité del **Congreso Mexicano de Robótica**, conformado por doctores de la **División de Estudios de Posgrado e Investigación** y alumnos del posgrado de **Maestría y Doctorado en Ciencias en Ingeniería Eléctrica**, quienes colaboran activamente en la planeación y desarrollo del evento. Asimismo, contamos con el valioso apoyo de docentes del **Departamento de Metal-Mecánica** y del **Departamento de Eléctrica-Electrónica**, cuya experiencia y compromiso contribuyen significativamente al éxito de la competencia. Gracias a este esfuerzo conjunto, **Robo Yokozuna** se consolida como un espacio de innovación, aprendizaje y alto nivel tecnológico en el campo de la robótica.

1.2. Agradecimientos



De parte de todos los miembros del comité encargado de la planificación y desarrollo del evento, agradecemos profundamente la valiosa aportación de las siguientes organizaciones y departamentos, ya que su apoyo ha sido fundamental para hacer posible la realización de este evento y fortalecer el crecimiento académico, tecnológico y profesional de todos los participantes:

- Asociación Mexicana de Robótica e Industria A.C.
- TecNM/Instituto Tecnológico de La Laguna
 - Jefatura del Departamento de Metal-Mecánica
 - Jefatura del Departamento de Eléctrica-Electrónica

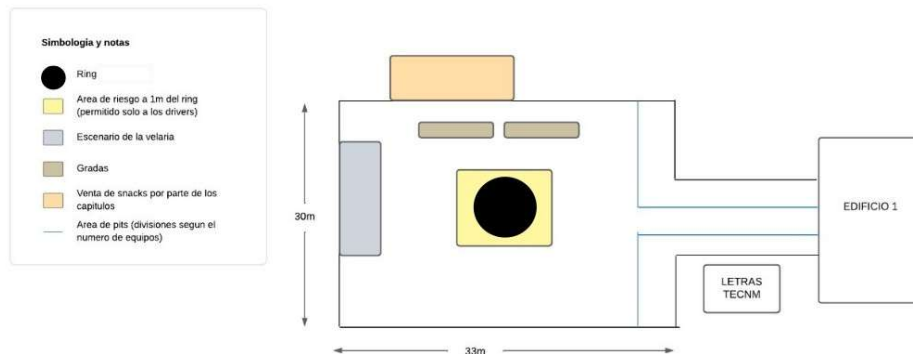
La celebración de este evento de gran trascendencia no habría sido posible sin su generoso apoyo.

¡GRACIAS!

2. ARENA

2.1. Dohyo (Ring)

A continuación, se muestra una imagen de cómo estará dispuesta la Velaria para el día de la competencia:



2.2. Áreas, zonas y señalización

El área de competencia para los Robots de Batalla está dividida en:

- **ÁREA DE COMBATE:** Lugar donde se llevará a cabo el combate de sumo entre los robots.
- **ÁREA DE CONTROL:** Donde estarán situados los Representantes de cada Equipo para controlar sus robots con sus mandos de Radiofrecuencia.
- **ÁREA DE STANDS O PITS:** Cada equipo tendrá su stand para que prepare a su robot y se proceda con la lista de asistencia, teniendo que estar presente el equipo completo y el robot a la hora que se le indique el día de su inscripción.
- **ÁREA PARA JURADO:** Reservada a jurado calificador.
- **ÁREA GENERAL PARA EL PÚBLICO:** Esta sección la componen tanto las gradas como secciones aledañas a la Velaria donde se permita su acceso.
- **ÁREA PARA INVITADOS ESPECIALES:** Ubicada en una sección cercana al área general para el público.

3. DETALLES DEL JUEGO

3.1. General

1. Todos los participantes construirán y operarán sus robots bajo su propio riesgo. La categoría de combate es explícitamente peligrosa, todos los competidores deberán de tomar en cuenta que no existe ningún reglamento internacional que englobe y clasifique todos los riesgos que implica la categoría. Deberá tener cuidado en no lastimarse a usted o a otros al momento de la construcción, prueba y combate de los prototipos.
2. Este reglamento está diseñado para estar consciente de las medidas de seguridad, entre otros aspectos a considerar.

3. En caso de contar con algún robot o arma que no esté incluida o considerada en estas bases, es necesario que comente eso con el Comité Organizador. Lo que se busca es la innovación de todos los participantes, así como la seguridad de los asistentes.
4. Todos los competidores deberán acatar las reglas del presente reglamento.
5. Este torneo cuenta con estrictas normas de seguridad e higiene. El Comité Organizador se reserva el derecho de admisión de prototipos para la competencia. Con el objetivo de llevar a cabo las inspecciones necesarias sobre cada prototipo, el equipo está OBLIGADO a desactivar TODOS los sistemas de control y arsenal con el que este cuente.
6. Aspectos Principales de Seguridad: El incumplimiento en alguno de los siguientes puntos podría causar la expulsión de TODO el equipo del evento, incluyendo los casos especiales donde se pueda comprometer la integridad física de alguna persona.
7. Tanto los robots, así como radiocontroles, no podrán ser activados en ningún momento hasta que cumplan con los requerimientos especificados por el Comité Organizador; asimismo, estos deberán de permanecer APAGADOS cerca del área de combate y/o de los asistentes si es que no se está compitiendo.
8. La adecuada activación, así como desactivación de los robots, es modular. Los prototipos solo podrán ser activados en el área de combate o en las áreas de prueba designadas por el comité Organizador.
9. Todos los robots deberán de ser capaces de desactivar todos sus sistemas de control y de operación de armas en un lapso no mayor a 10 segundos por medio de una desconexión manual.
10. Los prototipos deberán contar con un sistema de bloqueo manual OBLIGATORIO capaz de impedir el movimiento del robot, incluso si este está prendido.
11. Dispositivo de Bloqueo: TODOS los robots deberán contar con un dispositivo de bloqueo de movimiento, el cual deberá de ser visible. Estos dispositivos de bloqueo deberán de ser pintados en un color naranja, verde o amarillo de alta visibilidad (colores que sean visibles). Los dispositivos de bloqueo deberán ser capaces de parar cualquier movimiento del robot. (Se recomienda utilizar un switch de potencia en las baterías).
12. Seguros de arma (Botón de seguridad): Todos los robots deberán incluir además un botón de seguridad, el cual, será capaz de detener el funcionamiento del robot o las armas que este porte. Esto incluye a todos los participantes de esta categoría.
13. Todos los participantes deberán de seguir y cumplir en su totalidad las reglas básicas de seguridad del evento al momento de trabajar en el área que se les designe; así mismo deberán de alertar o prevenir a integrantes de otros equipos y asistentes acerca de cualquier riesgo que pudiera involucrar el estar cerca del prototipo.

3.2. Categoría de competencia

Sumo Radiocontrolado:

- Dimensiones iniciales: 15 cm × 15 cm.
- Peso máximo: 1 kg.
- Robots operados a distancia mediante radiocontrol.

Una vez iniciada la lucha, el robot puede cambiar su forma o extender componentes, siempre y cuando no se divida ni se desprendan partes claves que alteren su estructura. El robot debe seguir siendo una unidad centralizada. Piezas pequeñas que se desprendan accidentalmente no ocasionará la pérdida directa de la lucha, siempre que la funcionalidad y la integridad del robot no se vean comprometidas en forma intencional.

3.3. Especificaciones de los robots

Diseño y Construcción

- Cada equipo es **responsable del diseño y la construcción** de su robot. Queda totalmente prohibido el uso de sistemas mecánicos prefabricados y kits comerciales para el armado del robot. Todo el robot deberá ser diseñado y construido por los participantes. (Exceptuando sistemas de potencia y Radiofrecuencia).
- No se permite copiar o presentar un robot que haya competido previamente con otro equipo sin modificaciones significativas.
- No se permite el uso de sustancias pegajosas para mejorar la tracción. No se permite el uso de piezas que puedan romper o dañar el ring. Tampoco se deben usar piezas diseñadas para dañar a robot del oponente ni a su operador. Los empujones y golpes normales no se consideran como intención de daño.

Energía

- Fuente de energía: exclusivamente **eléctrica** mediante baterías recargables.
- Queda estrictamente prohibido el uso de combustibles, explosivos, líquidos o gases presurizados.

Materiales y Seguridad

- Se prohíben elementos que puedan dañar el área de combate o al adversario: líquidos, pegamentos, sustancias corrosivas, polvo, armas de filo, descargas eléctricas, proyectiles, fuego o cualquier tipo de interferencia electromagnética intencional.
- Los robots deben contar con **interruptor de encendido y apagado accesible**.

Identificación

- Cada robot debe portar de forma visible el **nombre del equipo y número de registro** otorgado por la organización.

3.4. Radiofrecuencia

1. No se permiten cables. Los robots serán controlados por radiofrecuencia, en un rango de 3 MHz a 3 GHz.
2. Cada robot deberá trabajar con 2 frecuencias de trabajo distintas a fin de evitar interferencias con el robot contrincante, de modo que al momento del match cada robot trabaje con una frecuencia distinta.
3. Será obligatorio, que al momento en que sus prototipos pierdan potencia o señal del control, estos apaguen y detengan de manera automática tanto su movimiento, así como actividad de armas.

3.5. Área de competencia

El **dohyō** (ring) será un círculo de **77 cm de diámetro** con borde blanco de 2.5 cm. La superficie será de color negro mate, lisa y antideslizante. El área circundante se mantendrá libre de objetos para la seguridad de participantes y público.

Elemento	Medida
Diámetro del círculo de combate	77 cm
Ancho del borde blanco	2.5 cm
Altura de la plataforma	5 a 10 cm (puede ser a ras de suelo en competencias escolares)
Zona de seguridad alrededor	50 cm libres como mínimo
Líneas de arranque (shikiri-sen)	10 cm largo × 1 cm ancho, separadas 20 cm

3.6. Revisión técnica y registro

1. **Inscripción:** Los equipos deberán completar su registro antes de la fecha límite publicada en la convocatoria.
2. **Inspección:** Antes de competir, cada robot será **pesado y medido**. Se verificará el correcto funcionamiento de sus sistemas de apagado, la seguridad eléctrica y el cumplimiento de las especificaciones.
3. Los robots que no superen esta revisión no podrán participar hasta que corrijan las observaciones dentro del plazo establecido.
4. Se permiten máximo 3 integrantes por equipo y un asesor.

3.7. Sistema de competencia

- El formato será **eliminación directa** o **doble eliminación**, según el número de inscritos.
- Cada enfrentamiento constará de **tres rondas**, con una duración máxima de **dos minutos cada una**.
- Gana el combate el robot que logre **dos victorias**.

3.8. Desarrollo de combates

1. Llamado a la Arena:

Cinco minutos antes de su turno, cada equipo debe presentarse con su robot completamente cargado y en condiciones de combate.

El **capitán de equipo**, previamente acreditado ante el Comité Organizador, será la única persona autorizada para manejar o dar órdenes al robot.

2. Revisión Rápida:

El juez principal verificará que el robot cumpla con las dimensiones y que los sistemas de apagado estén accesibles.

El capitán debe confirmar que el canal de comunicación de su radiocontrol no interfiere con otros competidores.

3. Posicionamiento

- Cada capitán colocará su robot **detrás de la línea central**, en la posición indicada por el juez.
- Queda prohibido encender motores, sensores o controles antes de la señal de inicio.
- El capitán debe permanecer **dentro de la zona delimitada** para operadores, sin pisar el área de combate.

4. Inicio del Combate

- El árbitro principal pronunciará: **“3, 2, 1... ¡Sumo!”**
- Solo a partir de esa señal el capitán puede **activar el radiocontrol o el programa de inicio**.
- Cualquier movimiento del robot antes de la señal será considerado **falsa salida**, y el juez podrá amonestar o reiniciar la ronda.

5. Condiciones de Victoria de una Ronda

Un equipo gana la ronda cuando:

1. El robot contrario es **expulsado completamente del dohyō**, perdiendo contacto con la superficie.
2. El oponente queda **inmovilizado** durante **30 segundos** consecutivos.
3. El adversario es **descalificado** por incumplimiento de reglas o por una falla de seguridad.

6. Empates y Reanudaciones

- Si transcurren **dos minutos** sin que haya un ganador, el juez puede declarar **empate** y ordenar una nueva colocación de los robots.
- Tras **tres empates consecutivos**, el árbitro determinará el vencedor en función de la **mayor actividad ofensiva** (empujes, ataques, maniobras de arrinconamiento).

7. Responsabilidades del Capitán

- **Control exclusivo:** Solo el capitán puede manipular el control remoto, encender o apagar el robot y realizar ajustes durante el combate.
- **Respeto y seguridad:** El capitán debe mantener las manos fuera del área de combate, abstenerse de lenguaje ofensivo y seguir en todo momento las indicaciones del juez.
- **Tiempo de reacción:** En caso de falla, el capitán tiene derecho a solicitar una pausa de hasta **60 segundos**, una sola vez por combate, siempre que el juez la apruebe.

8. Fin del Combate

- El combate concluye cuando uno de los robots logra **dos rondas ganadas**.
- El juez principal declarará al **ganador oficial** y registrará el resultado.
- Al finalizar, el capitán debe retirar el robot del dohyō de forma segura y desconectarlo.

3.9. Conducta de los participantes

- Se exige **respeto absoluto** entre competidores, jueces y público.
- Está prohibido tocar cualquiera de los robots participantes durante el combate o interferir en su funcionamiento.

- El uso de lenguaje ofensivo, gestos agresivos o intentos de sabotaje serán motivo de descalificación inmediata.

3.10. Amonestaciones menores

Una amonestación menor conlleva a una advertencia y se declara en los siguientes casos:

- Un operador ingresa al ring durante el encuentro sin autorización.
- Exige detener el combate sin una razón justificada.
- Toma más de 60 segundos para reanudar el encuentro.
- Efectúa cualquier acción contraria al espíritu del juego limpio.
- El operador abandona el área de espera sin notificar la razón al árbitro.

En caso de que un equipo reciba dos advertencias, se otorgará un punto al equipo contrario o, dependiendo de la gravedad de la falta cometida, el equipo infractor podrá ser descalificado.

3.11. Lineamientos del jurado calificador

El jurado calificador se dividirá en 4 distintos puestos:

1. Jueces:

- Serán profesores del Instituto Tecnológico de la Laguna que sean pertenecientes a las carreras de los departamentos de Eléctrica-Electrónica, Metal-Mecánica o afines.
- La función de los jueces será la de evaluar tanto diseño técnico de cada uno de los robots, así como también el diseño estético de acuerdo con la rúbrica de evaluación de la competencia, para ello se tendrá que realizar una evaluación a los equipos por medio de una entrevista o pitch de cada uno de los equipos participantes en sus respectivos stands.
- El número de jueces en el panel será un número impar con el fin de evitar la posibilidad de empates.
- Las decisiones del jurado (Jueces) son INAPELABLES.

Requisitos para el jurado:

- Los jueces deberán estar completamente familiarizados con el Reglamento oficial que rige el torneo.
- Los jueces deberán estar familiarizados con el sistema de puntuación y con lineamientos del Jurado Calificador definidos en el presente reglamento.
- Los jueces deberán ser imparciales y evitar tener favoritismo por equipos participantes.

Responsabilidades:

- Cada Juez deberá calificar con completa imparcialidad y justicia, respetando y acatando las reglas que regulan esta competencia en búsqueda del sano espíritu competitivo.

- Los jueces deben identificarse claramente como tales.

2. Réferi:

- Serán alumnos administradores del evento pertenecientes al Instituto Tecnológico de La Laguna o profesores.
- La función de los réferis será evaluar a los robots durante la competencia, para definir la victoria o derrota de cada equipo.
- Cada réferi deberá tener cuidado en hacer una examinación de los prototipos al momento de que estos ingresen al área de combate en busca de algún posible daño que estos presenten; esto a fin de no perjudicar en las evaluaciones a él o los robots de cualquier daño previo o existente, producido en momentos ajenos a la batalla que se estará por disputar.
- El número de réferis deberá de ser impar para poder dar victoria a solo uno de los equipos en caso de empate.
- Uno de los réferis determinará el momento a partir del cual se iniciará la cuenta regresiva por Knockout basado en la estricta interpretación del presente reglamento. La cuenta regresiva será de 30 segundos y esta comenzará al momento de que se le informe adecuadamente al competidor cuyo prototipo se encuentra en dicho estado de Knockout. El o la presentadora comenzará con la cuenta regresiva del 30 al 0 y si en ningún momento el robot se desplaza o mueve lo suficiente de manera traslacional, como se describe en el presente reglamento, el combatiente será declarado perdedor.

3. Inspectores:

- Serán profesores del Instituto Tecnológico de la Laguna que sean pertenecientes a las carreras de los departamentos de Eléctrica-Electrónica o Metal-Mecánica.
- La función primordial del inspector en el contexto de la competición de robots es evaluar exhaustivamente cada robot para asegurarse de que cumpla con las reglas técnicas detalladas en el manual. Este profesional se encargará de verificar que cada equipo haya proporcionado la documentación completa y detallada de su robot, asegurando que todos los aspectos técnicos estén en conformidad con las especificaciones establecidas. En caso de que se identifique alguna discrepancia o incumplimiento, el inspector brindará a los equipos la oportunidad de realizar las correcciones necesarias, facilitando así el cumplimiento total de las normativas. Este proceso no solo busca garantizar la justicia y equidad en la competición, sino también fomentar un ambiente colaborativo donde los participantes tengan la oportunidad de corregir cualquier error técnico y asegurarse de que sus robots estén en pleno cumplimiento con las reglas establecidas. La labor del inspector es crucial para mantener la integridad técnica y la igualdad de condiciones entre todos los participantes.

4. Staff:

- Serán estudiantes miembros del comité organizador o alumnos inscritos al Instituto Tecnológico de La Laguna.
- La función del Staff será la de llevar a cabo la organización del evento a través de distintas tareas específicas que los organizadores designarán a cada uno de los miembros que lo integren.

4. INSPECCIÓN

Un día antes del evento de la competencia, se llevará a cabo una inspección obligatoria bajo la supervisión de los inspectores designados. Durante este proceso, los inspectores verificarán minuciosamente que cada equipo cumpla con las reglas técnicas estipuladas en el manual de la competencia, asegurándose de que sus robots estén en pleno cumplimiento con las especificaciones establecidas. Además, se requerirá que cada equipo presente la documentación completa y detallada de su robot para su revisión. Es importante destacar que el formato específico para la documentación del robot será publicado en un comunicado posterior, brindando a los equipos la información necesaria para preparar la documentación requerida de manera adecuada. Esta inspección previa no solo busca garantizar que todos los participantes estén en igualdad de condiciones técnicas, sino también proporcionar la oportunidad para que los equipos realicen ajustes y correcciones en caso de ser necesario, asegurando así un ambiente competitivo justo y transparente.

5. NORMAS DEL EVENTO

5.1. Seguridad

Equipo de Protección Personal:

1. Obligatorio:

- Todos los participantes deben utilizar equipo de protección personal durante la competencia.

2. Componentes Esenciales:

- Se requiere el uso de gafas de seguridad, guantes resistentes y calzado cerrado y resistente

3. Inspección Previa al Combate:

- Antes de cada combate, los participantes deben inspeccionar y utilizar adecuadamente su equipo de seguridad personal. Se deben reemplazar cualquier elemento dañado o defectuoso.

4. Vestimenta adecuada:

- Uso de pantalón no roto, evitar usar faldas o cualquier vestimenta que se considere exponga la piel a lesiones.

Elementos Específicos:

1. Gafas Protectoras:

- El uso de gafas protectoras es obligatorio para proteger los ojos contra partículas, líquidos y posibles proyectiles.

2. Guantes Resistentes:

- Los participantes deben usar guantes resistentes diseñados para proteger las manos contra cortaduras, abrasiones y posibles impactos.

3. Calzado Cerrado:

- El calzado debe ser cerrado y resistente para proteger los pies contra aplastamientos, cortaduras y otros peligros asociados con la competencia.

Procedimientos de Verificación y Cumplimiento:

1. Inspección Rigurosa:

- Antes de cada combate, se realizará una inspección rigurosa del equipo de protección personal.

2. Cumplimiento Obligatorio:

- Se hace hincapié en que los participantes deben cumplir estrictamente con las normas de seguridad establecidas. El incumplimiento será penalizado.

5.2. Conducta

La conducta de todos los participantes es crucial para asegurar un ambiente competitivo y respetuoso en Robo Yokozuna. Se espera que cada equipo y miembro siga pautas éticas y mantenga un comportamiento ejemplar. A continuación, se describen algunas directrices sobre la conducta durante la competencia:

1. Fair Play:

Se espera que todos los participantes practiquen el "fair play" (juego limpio) en todo momento. Respetar las reglas y el espíritu deportivo es fundamental para el éxito de la competencia.

2. Respeto a los Adversarios:

Muestra respeto hacia los demás equipos, participantes y personal de Robo Yokozuna. La competencia es una oportunidad para compartir conocimientos y experiencias, incluso en la adversidad.

3. Cumplimiento de Reglas:

Todos los participantes deben cumplir estrictamente con las reglas establecidas para Robo Yokozuna. El incumplimiento puede resultar en sanciones, descalificación o la pérdida de premios.

4. Cooperación con el Personal:

Colabora con el personal de Robo Yokozuna en todo momento. Sigue sus instrucciones y asegúrate de comprender las normas y procedimientos establecidos.

5. Espíritu Deportivo:

Fomenta el espíritu deportivo y la camaradería entre los equipos. Celebra los éxitos propios y ajenos, reconociendo el esfuerzo y la dedicación de todos los participantes.

6. Comunicación Positiva:

Mantén una comunicación positiva con otros equipos, el jurado y el público. Evita comentarios ofensivos o despectivos que puedan afectar la experiencia de los demás.

7. Seguridad en Primer Lugar:

La seguridad es la máxima prioridad. Cumple con todas las normas de seguridad y sigue las indicaciones del personal para garantizar un entorno seguro para todos.

8. Aprendizaje Continuo:

Aprovecha la competencia como una oportunidad de aprendizaje. Comparte conocimientos, intercambia experiencias y busca mejorar en cada etapa de la competencia.

9. Resolución de Conflictos:

En caso de desacuerdos o conflictos, aborda la situación de manera respetuosa y busca soluciones constructivas. El personal de Robo Yokozuna está disponible para ayudar en la resolución de problemas.

10. Representación del Equipo:

Recuerda que representas a tu equipo y a la comunidad de Robo Yokozuna. Mantén un comportamiento que refleje positivamente a tu equipo y a la competencia en general.

5.3. Ceremonia de apertura y clausura

1. Ceremonia de Apertura:

La Ceremonia de Apertura marca el inicio de Robo Yokozuna en nuestro instituto. Este evento inaugural tiene como objetivo dar la bienvenida a los participantes, destacar la importancia de la innovación tecnológica y fomentar un espíritu de colaboración entre los equipos. A continuación, se describen los elementos clave de la Ceremonia de Apertura:

Agenda:

- Discurso de Bienvenida: Palabras de apertura para dar la bienvenida a los participantes y agradecer su participación.
- Presentación de Equipos: Breves presentaciones de cada equipo participante.
- Visión General de la Competencia: Información esencial sobre las reglas, el formato y la dinámica de Robo Yokozuna.
- Acto Inaugural: Un momento simbólico para inaugurar oficialmente la competencia.

2. Ceremonia de Clausura:

La Ceremonia de Clausura pone fin a Robo Yokozuna con gratitud y reconocimiento hacia todos los participantes. Se celebra el esfuerzo, la dedicación y los logros alcanzados durante el evento. Los elementos principales de la Ceremonia de Clausura son:

Agenda:

- Reconocimientos y Premios: Anuncio de los equipos destacados y entrega de premios a los ganadores.
- Mensajes de Agradecimiento: Expresiones de agradecimiento a los participantes, patrocinadores y colaboradores.
- Reflexión sobre la Competencia: Un breve resumen de los momentos destacados y los logros alcanzados durante Robo Yokozuna.
- Clausura Oficial: Acto simbólico para marcar el cierre formal del evento.

3. Avisos Importantes:

- Los horarios exactos de las ceremonias de apertura y clausura se comunicarán en un posterior comunicado oficial.
- La dinámica detallada de ambas ceremonias también se proporcionará en el mismo comunicado.

5.4. Premiación

1. Premios Principales:

- Primer Lugar:

Premio: \$5,000.00

Diploma de Reconocimiento Especial

- Segundo Lugar:

Diploma de Reconocimiento Especial

- Tercer Lugar:

Diploma de Reconocimiento Especial

2. Diplomas de Reconocimiento:

- Se otorgará un diploma de reconocimiento a cada equipo participante en Robo Yokozuna, como testimonio de su dedicación y participación en el evento.
- Además, cada equipo ganador de los tres primeros lugares recibirá un diploma extra en reconocimiento a su destacado desempeño y logros en la competencia.

¡Esperamos que todos los equipos participantes disfruten de la competencia y celebren los logros alcanzados durante la premiación de Robo Yokozuna permanezcan atentos para más detalles y emocionantes actualizaciones!

5.5. Pits

1. Definición:

Los Pits en Robo Yokozuna son áreas delimitadas exclusivamente designadas para cada equipo participante. Estas áreas sirven como bases operativas para los equipos, donde deberán mantener sus robots durante toda la competencia, hasta que sea su turno de participar en un match. Los Pits son esenciales para varios aspectos de la competencia, incluyendo la inspección técnica, la interacción con el jurado calificador y una exposición abierta al público.

2. Funciones Principales:

- Inspección Técnica:

La inspección técnica se llevará a cabo un día antes de la competencia, durante la cual los equipos presentarán sus robots en los Pits para la revisión. Esto garantiza que cada robot cumpla con las reglas y normas de seguridad establecidas.

- Reparaciones y Ajustes:

El día de la competencia, los Pits también estarán disponibles para realizar reparaciones, ajustes o cualquier otra actividad necesaria para mantener o mejorar el rendimiento de los robots. Los equipos podrán utilizar este tiempo para realizar cambios de último minuto y asegurarse de que sus robots estén en óptimas condiciones.

- Acceso del Jurado Calificador:

El jurado calificador tendrá acceso a los Pits para evaluar de cerca los aspectos técnicos, el diseño y la innovación de cada robot. Los equipos deberán estar preparados para responder preguntas y proporcionar información sobre sus creaciones.

- Exposición Abierta al Público:

Durante ciertos períodos, los Pits estarán abiertos al público. Esto brinda la oportunidad a los equipos de presentar sus robots, compartir detalles sobre el proceso de construcción y fomentar la interacción con los espectadores.

3. Normas y Etiqueta:

- Orden y Limpieza:

Se espera que los equipos mantengan sus Pits organizados y limpios en todo momento para facilitar el trabajo del personal y la presentación a los visitantes.

- Colaboración con el Jurado:

Los equipos deben estar dispuestos a colaborar con el jurado calificador, responder preguntas y ofrecer detalles adicionales sobre sus robots.

4. Acceso a los Pits:

- Equipo y Personal de Robo Yokozuna:

Solo el personal autorizado de Robo Yokozuna y los miembros del equipo tendrán acceso a los Pits durante la competencia con un máximo de 6 personas por pit.

- **Horarios de Exposición al Público:**

Los horarios específicos para la exposición abierta al público se comunicarán oportunamente para que los equipos puedan prepararse para la interacción con los visitantes.

5.6. Transitorios

1. Todos aquellos puntos no especificados en este documento que se presenten antes y durante la competencia serán resueltos por el Comité Organizador sin derecho de apelación.

2. El Comité Organizador se reserva el derecho de admisión para competidores que se encuentren en niveles de educación no especificados en estas bases de concurso.

3. Estas bases pueden ser actualizadas sin previo aviso, con el objetivo de brindar un mejor evento, priorizar la seguridad de los participantes y del público, así como también para cuidar de las instalaciones.

Calendario oficial de actividades para el evento.

Actividad	Fecha
Cierre de recepción de inscripciones	24 de octubre
Inspección técnica de robots	11 de noviembre
Primer día de competencia	12 de noviembre
Segundo día de competencia	13 de noviembre
Tercer día de competencia (finales y premiación)	14 de noviembre

Costo de inscripción: \$ 700.00

Las fechas de la realización del evento pueden cambiar de acuerdo con el número de participantes inscritos.