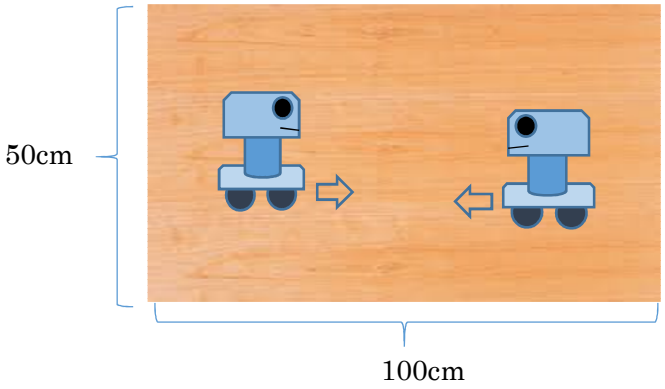
Hebocon: Reglas Oficiales

La esencia de la competición

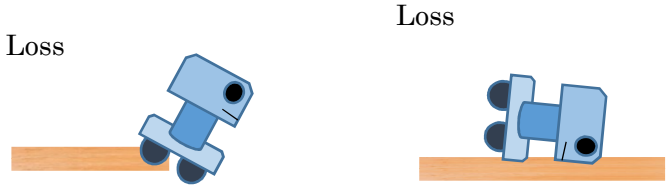
Se trata de una competición de lucha de sumo de robots . Es una versión adaptada de la lucha de sumo japonesa.

Reglas básicas

- El ring será un contrachapado de madera de 100 cm. x 50 cm.
- Ambas máquinas empiezan al mismo tiempo desde los lados opuestos. (No tienen que empezar desde las esquinas)



- El primer robot que salga del ring pierde. [A]
- Si un robot se cae, pierde.

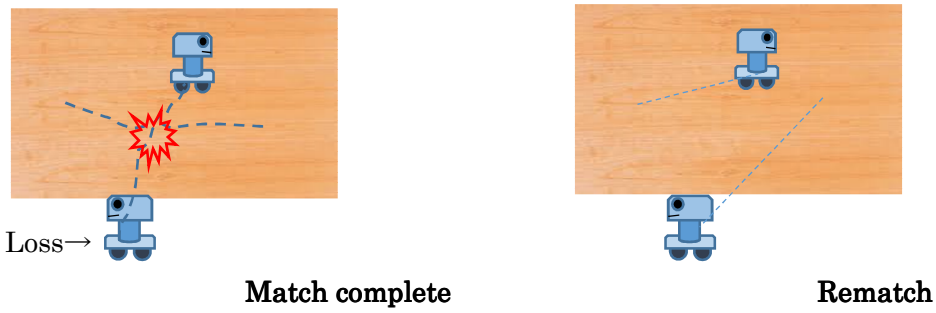


- Las siguientes situaciones no se cuentan como derrotas, y por lo tanto el combate debe continuar.
  - Cualquier parte del robot que no está en contacto directo con el suelo sobresale del ring.
  - El robot se rompe (independientemente de si una parte rota aterriza dentro o fuera del ring)

Reglas para baja tecnología

Las normas establecidas de aquí en adelante, se han concebido con el propósito de dar incluso a los robots defectuosos la oportunidad de hacerlo bien.

- Excepción de [A] : En el caso de que un robot salga del ring sin que los robots hayan entrado en contacto, el combate se considera fallido, y por lo tanto se repetirá.
  (Esta regla es para evitar que los robots con capacidades de dirección pobres y aquellos que se mueven en línea recta a altas velocidades estén en desventaja)
  Sin embargo, esta regla se aplicará sólo hasta dos veces por combate. Si sucede una tercera vez, no se aplica esta regla.



- El límite de tiempo de cada combate será de un minuto. En el caso de que no se defina un ganador dentro del límite de tiempo, el robot que haya recorrido una

distancia más corta en el ring pierde.
(Esta regla es para evitar que los objetos inmóviles que son simplemente pesados - tales como una bola de metal o de un ladrillo- sean los más fuertes)

Cuando es difícil emitir un juicio

Si es difícil juzgar claramente quien es el vencedor en base a las reglas anteriores, el resultado final se determinará por la audiencia.

Desarrollo del torneo y premios

- Los combates se llevarán a cabo de acuerdo con los enfrentamientos que se indican en una tabla de torneo de eliminación directa.
- Una victoria otorga al vencedor diez puntos.
- La regla de penalización de alta tecnología, como se describe en el párrafo siguiente, se aplicará en cada combate (se restarán seis puntos por infracción en cada combate).
- El ganador de la competición será el participante que termina con más puntos.
  - Por lo general, el vencedor del torneo de eliminación directa sería el ganador, pero en el caso de que haya perdido puntos a lo largo de la competición por penalizaciones, podría no ser el ganador de la competición.
- El organizador de cada competición Hebocon debe tener algunos premios además del del vencedor del campeonato listos para robots “Heboi”, es decir, "técnicamente pobres" o "de mala calidad". Dichos premios son mucho más honorables que el del vencedor. No te obsesiones con ganar y simplemente disfruta del Hebocon.

Especificaciones de las máquinas

Por favor, participa con un robot que satisfaga todas las condiciones indicadas a continuación:

- Es tecnológicamente pobre (véase el párrafo sobre la regla de penalización por alta tecnología)
- No está equipado con un dispositivo destinado a destruir las máquinas contrincantes deliberadamente (como un taladro eléctrico en movimiento)
- No mide de más de 50 cm de ancho por 50 cm de largo (no existe ninguna restricción en su altura), y no pesa más de un kilo.

Regla de sanción de alta tecnología

- En el caso de que alguna de las siguientes características de un robot se haya logrado a través de la capacitación técnica de su creador, dicho creador será penalizado por demostrar capacidades técnicas excesivamente altas.
  - Controles remotos
  - Controles automáticos (controles activados por información enviada por sensores de cualquier tipo, medición del tiempo transcurrido, o medición de la distancia recorrida, etc.).
  - Cualquier otra cosa que los jueces puedan considerar como alta tecnología.

Nota: La pena se aplicará en cada combate en el que la característica de alta tecnología en cuestión está habilitada. La penalización no se aplicará en los combates el los que no se utilice esta característica de alta tecnología.

Nota: La penalización no se aplicará en el caso en el que un robot tenga una característica de alta tecnología, pero no se haya logrado mediante las capacidades técnicas de su creador.

- Ejemplo: Una máquina que consiste en un coche de radio control ya hecho con un conejo envuelto alrededor no estaría sometida a la penalización, ya que el creador no tiene nada que ver con la creación del mecanismo de radio control.

Nota: Incluso si un robot tiene características de alta tecnología, si el dispositivo falla o si no funciona en absoluto, no recibirá penalización alguna.

- Ejemplo: Se supone que el robot que debe seguir automáticamente al oponente, pero en vez de eso simplemente da vueltas en el sitio.

Nota: Los participantes podrán comprobar de antemano con el organizador de una competición Hebocon si su robot sería considerado como de alta tecnología por los jueces.

- La penalización de seis puntos se resta por cada característica de alta tecnología en cada combate. En el caso de que un robot tenga múltiples características de alta tecnología se restarán más puntos.

Para concluir

Estas son las reglas. Si estás pensando en participar en una competición Hebocon, por favor asegúrate de leer el documento titulado "¿Qué es Hebocon." Hebocon no se trata de ganar el campeonato. Es más importante disfrutar del "*Heboiness*". ¡No os preocupéis por ganar y felicitaos el "*Heboiness*" unos al otros!

Daiju Ishikawa, Maestro Hebocon

2015.01.11 Version 1.0 Daiju Ishikawa
2016.09.30 Version 1.2 Daiju Ishikawa, Añadidas para cuando es difícil emitir un juicio y excepción a las reglas de penalización por alta tecnología.

Traducción realizada por Jorge Lobo Martínez (@lobo_tic) de la obra original desarrollada por Daiju Ishikawa, liberada bajo una licencia Creative Commons. Las fotografías e imágenes incluidas son las de la obra original, disponible en http://portal.nifty.com/hebocon/rules_en.htm

This document is licensed under the Creative Commons Creative Commons Attribution 4.0 International license. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/ or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.