



Reglamento

1. Introducción

A continuación se detalla el reglamento del torneo de sumo de robots SUMO.UY para la Categoría Libre.

2. Resumen

Dos robots se colocan en un círculo denominado Dohyo. Los robots tratan de no caer del Dohyo y llevar al otro robot afuera del mismo. El primer robot que toca afuera del Dohyo pierde la ronda, el robot que queda en el Dohyo gana un punto (llamado Yuko). Las partidas se juegan a dos Yukos.

3. Robots

En esta categoría los participantes deberán programar la estrategia de lucha sobre un robot que ellos mismos desarrollan, debiendo cumplir con las siguientes características:

El robot debe caber en una caja de 20 cm de ancho y 20 cm de largo. No hay restricciones de altura.

El peso del robot no debe exceder los 3 kg. En el caso que el robot sea controlado remotamente, la unidad de control remoto no se toma en cuenta dentro del peso.

El robot puede ser autónomo o controlado remotamente por una computadora.

El robot no debe tener partes que puedan dañar al Dohyo o al otro robot. El robot no debe emitir líquidos, polvos o gases. Tampoco debe poder arrojar proyectiles ni contener partes que lo fijen al suelo del Dohyo.

Los robots deben estar diseñados para colocar los parches proporcionados por los organizadores del evento, en la cara superior de éste.

4. Dohyo

El Dohyo es un cilindro de 5 cm. de altura y un diámetro de 154 cm. (incluyendo el borde).

Las líneas de inicio (sikiri-sen) son indicadas por dos líneas marrones de 2x20 cm. Cada línea se ubica a 20 cm. del centro del Dohyo.

La línea del borde es de 5 cm. de ancho y de color blanco. El borde se considera interior al Dohyo.

El exterior del Dohyo se extiende por lo menos hasta 1 m. desde el borde, siendo su color cualquiera excepto blanco o marrón.

5. Principios del juego

Una partida consiste de tres sets de tres minutos cada una. El primer concursante en ganar dos yukos es el ganador del partido. **Si se alcanza el límite de tiempo antes que un equipo alcance dos puntos yokos, el concursante que obtuvo u obtenga el primer yuko es el ganador del partido.**

Cuando ningún participante recibe puntos, el ganador es decidido por el jurado. Si no hubo superioridad evidente y no es posible determinar un ganador, puede realizarse un nuevo juego de tres minutos.

6. Partidos

Comienzo del partido

Para comenzar un partido los concursantes colocan sus robots detrás de las líneas de las líneas de inicio. Los robots no deben pasar la línea de inicio hasta que comience el partido. **El juez podrá indicar otros puntos y direcciones de inicio.**

Con un robot controlado remotamente, el concursante debe dar la señal de inicio desde la computadora cuando el juez lo indique.

Con un robot autónomo, el concursante suelta el botón de inicio del robot cuando el juez lo indique.

Finalización del partido

La partida finaliza cuando el juez declara el ganador.

Cancelación y repetición de sets

Un set podrá ser cancelado y repetido según las siguientes situaciones:

- Los robots se encuentran quietos, trancados u orbitando sin progreso perceptible durante cinco segundos. Si no está claro el progreso el juez podrá extender el tiempo hasta 30 segundos.
- Ambos robots tocan el exterior del Dohyo al mismo tiempo.
- Cualquier otra condición en el que el jurado no pueda definir un ganador.
- En caso de repetición los robots se colocan en la posición de inicio.

7. Puntos Yuko

Los siguientes son considerados puntos Yuko:

- Cuando un robot saca a su oponente del Dohyo.
- Cuando un robot sale del Dohyo por sus propios medios (por cualquier razón).
- Cuando un robot es descalificado o recibe más de una advertencia.

8. Advertencias y Violaciones

Un jugador recibirá una advertencia si:

- El operador o parte de un operador entra en el Dohyo antes de que el árbitro declare el fin de la partida.
- La preparación para el inicio de una partida demora más de 10 minutos.
- El robot comienza a moverse antes de que el árbitro indique el comienzo del set.
- Cualquier otra acción que se considere desleal.

Cualquiera de las siguientes acciones es considerada una violación y el oponente del ofensor recibirá un Yuko:

- El robot deja de moverse dentro del Dohyo.
- Una parte del robot que excede los 10 g de peso se separa del robot.

Pérdida por violación

Un jugador perderá por violación si:

- El concursante no se presenta la Dohyo cuando se inicia la partida.
- No puede controlar el robot adecuadamente poniendo en peligro el mismo.

Descalificación

Un jugador será descalificado de la competencia si:

- Insulta, agrede o comete alguna acción desleal.
- Su robot no cumple las restricciones indicadas en el reglamento.

9. Objeciones

El fallo del jurado así como las decisiones del árbitro son inapelables. Es posible enviar quejas al comité organizador luego de la partida.