



# Reglamento

---

## 1. Introducción

A continuación se detalla el reglamento del torneo de sumo de robots SUMO.UY 2008 para la Categoría SumBot, el cual se basa en la propuesta de FUJI SOFT ABC<sup>1</sup>

## 2. Robots

En esta categoría los robots serán provistos por la organización del torneo y los participantes deberán programar su estrategia de lucha. Además, se proveerá de un simulador para que los concursantes puedan construir sus estrategias. Se prevé un tiempo de ajuste de estrategias utilizando los robots reales, de dos semanas antes del comienzo del campeonato.

## 3. 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.

## 4. Principios del juego

Una partida consta de tres sets (o chicos) de un minuto cada uno. El primer participante en ganar dos puntos yuko es el ganador de la partida. **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.

---

<sup>1</sup> FUJI SOFT ABC, FSI-ALL JAPAN ROBOT-SUMO TOURNAMENT, <http://www.fsi.co.jp/sumo-e>. Consultada el 15-06-2004.

## 5. Partidos

### Comienzo del partido

Antes del comienzo del partido los robots deben ubicarse en o detrás de sus líneas de inicio, disponiendo a lo sumo de dos minutos para ello. El robot no puede salir de la línea de inicio antes de que comience el set. **El juez podrá indicar otros puntos y direcciones de inicio.**

El árbitro da inicio al partido desde el servidor.

### Finalización del partido

El partido termina cuando el árbitro 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. Los robots tienen a lo sumo dos minutos para posicionarse en su línea de comienzo, luego que el árbitro da la orden de posicionamiento desde el servidor.

## 6. 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.

## 7. 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 del partido.
- La preparación para el inicio de un partido 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.

Si el robot deja de moverse dentro del Dohyo se considerada una violación y el oponente del ofensor recibirá un Yuko.

### **Pérdida por violación**

Un jugador perderá por violación si:

- Su robot no entra al Dohyo luego de iniciar el partido.
- No puede controlar el robot adecuadamente poniendo en peligro el mismo.

### **Descalificación**

Un jugador insulta, agrede o comete alguna acción desleal.

## 8. Objeciones

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