Abraham Gil

2-102-1274

Torneo de ROBITICA.

Reglas de competición de minisumo basadas en Fuji Soft ABC, Inc para todos los torneos de Japón de sumo.

**Artículo 1.**

**Generales**

1. Un combate implica a dos contendientes; se entiende por contendiente la persona que operará el mini robot.
2. Sólo un contendiente por mini robot puede ser registrado, pero puede ser asistido por su mecánico o los participantes de su equipo.
3. Los contendientes será los encargados de encender el mini robot, fabricado por ellos, en el anillo del sumo (“Dohyo”) y de acuerdo a las reglas del juego.
4. La competencia continúa hasta que un punto es obtenido (“Yuko”) por alguno de los concursantes.
5. La decisión sobre cuando se anota un punto será tomada por el árbitro.

**Artículo 2.**

**Definición del interior de Dohyo**

1. El interior de Dohyo se define como el área de color negro rodeada por una línea blanca.

**Artículo 3.**

**Dohyo**

1. El Dohyo es un cilindro de madera con una altura mínima de 2.5 cm. y un diámetro de 77cm (incluyendo frontera). La tapa del cilindro será pintado de negro mate con un acabado liso.
2. Las líneas de arranque (“Sikiri-Sen”) se indican como dos líneas marrones con una anchura de 1 centímetro y de una longitud de 10 centímetros. Cada línea está situada 5 centímetros del centro del Dohyo.
3. La frontera se indica como un círculo blanco con una anchura de 2.5 centímetros. “La frontera” se define como parte del Dohyo.

**Artículo 4.**

**Exterior de Dohyo**

1. El área exterior de un Dohyo se extiende por lo menos 50 cm. de la frontera.

**Artículo 5.**

**Especificaciones**

1. El mini robot debe caber en una caja con largo y ancho de 10 cm. No hay restricciones en altura.
2. El peso no debe exceder 500g.
3. No hay restricciones en el tipo de método de control usado con el mini robot; excepto cualquier tipo de radio control.
4. Un mini robot debe de ser diseñado para entrar en acción 5 segundos después que el concursante presione un botón de inicio.
5. No hay restricciones en el tipo de memoria, microcontrolador o microprocesador usado.
6. El robot deberá ser de tipo autónomo, no debiendo estar conectado a ningún aparato externo como ordenadores, fuentes de alimentación o algún otro dispositivo.

**Artículo 6.**

**Restricciones en diseño del mini robot**

El mini robot no debe incluir:

1. partes móviles o extensiones (brazos, plataformas, etc) que superen las medidas permitidas del robot.
2. ninguna pieza que pudiera dañar o desfigurar el Dohyo.
3. ninguna pieza que pudiera dañar el robot oponente (partes cortantes, sierras, taladros, martillos, etc).
4. un dispositivo que dispare líquido, polvo, gas, fuego ú objetos.
5. cualquier parte que fije al mini robot a la superficie de Dohyo y evite que se mueva (tal como succionadores, pegamento, cintas adhesivas, etc.).

**Artículo 7.**

**Principios del juego**

1. Un juego consiste en tres combates cada uno de tres minutos.
2. Los contendientes entran en el área del Dohyo, después de realizar la medición y pesaje del robot, siguiendo las instrucciones del juez principal, para colocar al mini robot en las líneas de arranque (“Sikiri-Sen”).
3. En el primer combate los robots se ubican de frente, en el segundo se colocan de lado y en el tercero de espaldas.
4. El contendiente oprime el botón de inicio cuando el juez se lo indica y sale del área de Dohyo.
5. El combate empieza cuando el mini robot entra en acción (después de 5 s después de haber oprimido el botón).
6. Las siguientes condiciones determinan los puntos yuko.

* Cuando un mini robot expulsa a su oponente del Dohyo y permanece 3 segundos dentro del Dohyo después de expulsarlo.
* Cuando el oponente, es decir el otro robot, sale del Dohyo por cualquier razón y el otro robot permanece dentro del doyo por 3 segundos.
* Cuando el oponente fue descalificado por tener dos advertencias.

1. Un combate se repite:

* Cuando los mini robots se encuentran trabados uno con otro de tal forma que no puede existir más pelea entre ellos, o rotan en forma circular por un tiempo prolongado.
* Cuando ambos mini robots tocan el exterior del Dohyo de forma simultánea.

1. En el caso de una repetición de combate, los mini robots deben de ser puestos a 2cm del centro del Doyho, frente a frente.
2. Si ninguno de los contrincantes puede ganar o perder después de una repetición de combate no se asignará ningún punto Yuko y se continuará con el siguiente combate.
3. El primer concursante en ganar dos puntos de Yuko es el ganador del juego.
4. Al terminar los tres combates un concursante es declarado ganador si ha conseguido por lo menos un punto Yuko más que su oponente.
5. Al terminar los tres combates, si ninguno de los dos concursantes recibe ningún punto Yuko, se sorteará el ganador del juego.
6. Si algún mini robot presenta una descompostura que le impida continuar el combate, podrá hacer uso de 10 minutos para realizar reparaciones si es autorizado por el juez. Este tiempo solo podrá ser solicitado una vez por juego.

**Artículo 8**.

**Advertencias**

El contendiente que tome cualquiera de las siguientes acciones recibirá una advertencia.

1. El operador o parte del operador entró al área del Dohyo antes de que el juez de por finalizado en combate.
2. El mini robot entra en acción antes de la señal de inicio por parte del juez.
3. Parte o partes del robot que se caigan o sean separadas del mini robot.
4. El mini robot deja de moverse en el Dohyo por un tiempo superior a 5 segundos.
5. Alguno de los mini robots emite humo.

**Artículo 9.**

**Perdida por violación**

Cualquiera de los contrincantes que tenga una de las siguientes acciones perderá el juego por violación.

1. Cuando uno de los contendientes sea llamando al Dohyo y no se presente al principio del juego en un lapso de 5 minutos.
2. Cuando uno de los robots raye la superficie del Dohyo.

**Artículo 10.**

**Descalificación**

Cualquiera de los contendientes que encubra las siguientes acciones o actitudes será descalificado y tendrá que abandonar el torneo.

1. Cualquier contendiente o mini robot que no cubra las especificaciones del artículo número cinco.
2. Un contendiente que haya violado el artículo 6.
3. Cualquier contendiente que mantenga una actitud poco decorosa o una actitud anti deportiva como lenguaje violento o burlas ante su oponente.
4. Cualquier contendiente que intencionalmente agreda a su oponente

**Artículo 11.**

**Objeciones**

1. Ninguna objeción puede ser hecha al juicio del juez, todo se basará sobre el presente reglamento.

**Artículo 12.**

**Identificación del mini robot**

1. Todos los mini robots deberán contar con algún tipo de identificador ya sea un número o nombre, el cual deberá ser puesto en el cuerpo del mini robot de tal manera que sea fácil de leer durante la competencia.