



Introducción

Érase una vez en el antiguo imperio del sol naciente, en las antiguas islas “Nipon koku”. Estas islas eran disputadas por los dioses Takemikazuchi y Takeminakata. La victoria del primero de los dioses hizo que el archipiélago fuese cedido a los hombres que este dirigía, para que gobernarán el territorio. A fin de que no se generaran disputas internas entre ambas tribus, los dioses inventaron un nuevo deporte que llamaron SUMO y decidieron que todos los años se celebraría un torneo entre los mejores luchadores de cada bando para decidir quien gobernaría las islas por ese período.

Seras tu el próximo Takemikazuchi ?

Objetivo

El Objetivo es sacar al oponente de la arena o dohyo.

Reglas

Causas de derrota

- 1-El robot toque con cualquier parte de su cuerpo fuera del círculo o dohyo. La línea delimitadora se considera parte del dohyo.
- 2-El robot quede inmovilizado por el tiempo que dure el turno.
- 3-El robot utilice técnicas ilegales para hacer daño al oponente mediante sierras, fuego, proyectiles, etc.
- 4-El robot pierda alguna de sus partes durante su turno.

Tiempo y oportunidades

Cuando el arbitro disponga el comienzo del turno, cada representante de equipo pondrá en funcionamiento su robot.

El ganador de la contienda sera el mejor de 3 intentos.

Se dispondrá de 3 min máximos por intento, en caso de empate se repetirá mediante un nuevo turno.

En caso de ganar 2 de 3 se le dará como ganador y no sera necesario un 3^{er} intento.

Reparaciones

No se podrán realizar reparaciones mientras dure la contienda.

Etapas clasificatorias y puntuación

Habrá una primera ronda en la cual se enfrentaran todos contra todos. Cada ronda sumara 1 punto por cada victoria conseguida hasta un máximo de 2 puntos por contienda (2/3). Por ejemplo si un participante saco 2 veces seguidas a su rival del dohyo llevara 2 puntos. Si lo saco 2 veces pero no seguidas llevara también 2 puntos pero el contrincante sumara 1 punto.

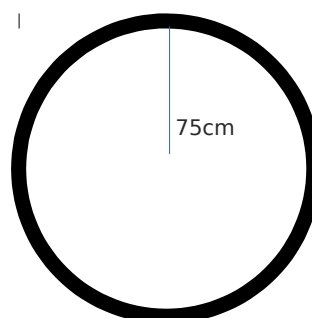
Los primeros 5 participantes con mas puntaje se enfrentaran en una última ronda de la cual saldrá el campeón anual. En la segunda ronda no se contarán los puntos sino las victorias obtenidas, el que sume mas victorias será el campeón. El que obtuviera el mayor puntaje hasta un máximo de 4 puntos es el ganador de la categoría. Si se diera un empate entre los puntajes superiores el primer puesto se definirá de igual forma que las rondas previas, por 2 victorias de 3 o con una nueva ronda si son mas de 2 participantes los empatados.

Escenarios

- El *dohyō* o arena donde se desarrollara la contienda es circular con un radio de 75 cm, liso y de color blanco.
- Una linea delimitadora de aproximadamente 4 cm de ancho para formar el circulo de 150cm de diámetro. Además habrán 2

lineas amarillas paralelas y separadas 20cm entre si, donde se colocaran los contendientes al iniciar el turno.

- Representación gráfica.



Sobre el Robot

- Deberá ser completamente autónomo.
- Deberá contar con un switch de encendido local o remoto.
- No se podrán modificar durante la competencia.
- Tamaño máximo 25x25x20cm y un peso máximo de 1,5 KG.
- No deberá contener ningún elemento que pueda causar daño intencionalmente al oponente o escenario.

Participantes

Podrán participar todos los equipos que figuren en las actas de inscripción al momento de la competencia.

Podrán participar tanto alumnos como profesores, no habiendo restricciones en cuanto a las edades requeridas.