

Torneo de Kamisumo Tierras Baldías 2010

Historia y Bases

Cuando el sumo se hizo popular en el período Edo (1603-1868), la gente comenzó a jugar un número de juegos relacionados con este. Uno de estos es "el sumo de papel", en el cual los participantes tratan de derribar "al luchador" de su oponente.

Las figuras de papel de luchadores de sumo son colocadas frente a frente en un dojo. El funcionamiento del juego es sencillo; los jugadores golpean el "dojo" y así mueven a los luchadores de papel, y estos ganan tirando a su oponente a tierra o sacándolo fuera de la arena de combate, justo como en el verdadero sumo.

Se realizará primero una exhibición para que quienes quieran prueben la actividad y junto con ella un taller para la realización del luchador de sumo de papel en origami.

En el juego luchan dos luchadores. Los Luchadores compiten dentro del dojo de Combate, según las normas que a continuación se expondrán, para obtener la victoria en 3 de las 5 rondas que tiene cada asalto.

Las normas generales del juego son:

- La forma de ganar una ronda es derribar al oponente con tu luchador de papel o sacándolo fuera del ring.
- Si uno de los luchadores cae por sí solo, sin ayuda del oponente, se considera la ronda nula.
- Cada ronda dura 30 segundos.
- En el caso de que en la 5ª ronda no haya vencedor se harán rondas extra hasta que uno de los participantes consiga la victoria.
- Solo se golpeará el ring para mover a los luchadores, con el utensilio creado para ese fin.
- No debe adherirse ni fijarse por nada a la superficie del ring.
- En el caso de ronda nula, los luchadores serán puestos por el juez en sus posiciones de salida.

Normas para la competición:

- Golpear el tablero, o tocarlo con la mano será motivo de expulsión del torneo.
- Hay que seguir todas las indicaciones del juez.
- Se llamara 3 veces a cada participante; en el caso de no comparecencia se dará a su oponente la victoria, en el caso de una múltiple no asistencia, en la siguiente ronda, no habrá oponente y pasará de ronda el oponente.
- Se considerará sanción: (implicando la pérdida del combate u otros):
 - Romper el luchador de papel.
 - Provocar desperfectos al Área de Combate o en el material.
 - El uso de dispositivos (por ejemplo chicle, colas,...) que puedan hacer fijar el luchador al dojo.
 - El uso de dispositivos inflamables.
 - Causar desperfectos de forma intencionada al oponente.
 - Insultar al juez, a los oponentes, así como utilizar palabras que denoten insulto en el luchador.
- También junto con esto rogamos el cuidado del material.

Esperamos que a todos os guste la actividad.

