

Regulamin MiniSumo

1. Specyfikacja konkurencji:

- 1.1. Celem konkurencji są walki autonomicznych robotów typu MiniSumo na dohyo.
- 1.2. Nie ma ograniczeń co do ilości startujących robotów danej drużyny.
- 1.3. Nie dopuszcza się startu dwóch identycznych robotów z jednej drużyny.
- 1.4. Konkurencja składa się z fazy grupowej i pucharowej.
- 1.5. W przypadku zbyt małej ilości robotów organizator zastrzega sobie prawo do rozegrania tylko fazy pucharowej, a nawet odwołania danej konkurencji.

2. Specyfikacja robota:

- 2.1. Robot powinien mieścić się w kwadratowej konstrukcji o wymiarach 100 x 100 mm. Wysokość robota jest nieograniczona. Po rozpoczęciu rundy wymiary robota mogą ulec zmianie.
- 2.2. Ciężar robota nie może przekroczyć 500 g.
- 2.3. Wymagane jest posiadanie modułu startowego zgodnego ze specyfikacją podaną przez organizatora.
- 2.4. Robot przed walką może zostać poddany ponownemu ważeniu, mierzeniu oraz tzw. „testowi kartki”, czyli po podniesieniu robota z kartki papieru, może pociągnąć ją za sobą, ale musi ona sama odpaść od robota w czasie poniżej 2 sekund.
- 2.5. Niedozwolone jest tworzenie konstrukcji powodujących uszkodzenie ringu.
- 2.6. Niedozwolona jest jakakolwiek komunikacja z robotem. robot musi działać w pełni autonomicznie.
- 2.7. Robot nie może zawierać żadnych urządzeń miotających.
- 2.8. Robot nie może zawierać elementów przytwierdzających go do ringu lub uniemożliwiających jego przesunięcie (np. przyssawki, klej).
- 2.9. Robot nie może emitować ciepła, gazów, rozlewać cieczy itp.

3. Specyfikacja dohyo:

- 3.1. Mianem dohyo określa się ring w kształcie koła o średnicy 770 mm.
- 3.2. Powierzchnia dohyo jest czarna oraz płaska. Jego linia brzegowa jest koloru białego.
- 3.3. Obszar wewnętrzny dohyo stanowi powierzchnia ringu wraz z linią brzegową.

- 3.4. Obszar zewnętrzny dohyo stanowi strefę, rozciągającą się na 1000 mm, w której podczas trwania rundy nie może przebywać żadna osoba. Obszar zewnętrzny ringu jest oznaczony w widoczny sposób.
- 3.5. Dopuszczalna tolerancja wymiarów dohyo oraz linii brzegowej wynosi +/- 5%.
- 3.6. O przydatności ringu do gry oraz konieczności jego wymiany decyduje sędzia na prośbę Uczestników.

4. Przebieg konkurencji:

- 4.1. Każda rozgrywka pomiędzy dwoma robotami składa się maksymalnie z 3 rund trwających każda po 2 minuty.
- 4.2. Uczestnik, który wygra dwie rundy wygrywa rozgrywkę.
- 4.3. W przypadku niewyłonienia zwycięzcy po 3 rundach:
 - 4.3.1. w przypadku fazy grupowej zostanie ogłoszony remis,
 - 4.3.2. w przypadku fazy pucharowej zostanie rozegrana jedna dodatkowa runda.
- 4.4. Robot może zdobyć następującą liczbę punktów:
 - 4.4.1. 3 punkty za zwycięstwo,
 - 4.4.2. 1 punkt za remis,
 - 4.4.3. 0 punktów za przegraną.
- 4.5. Każdy zespół ma możliwość skorzystania z 2 przerw, trwających po 5 min każda, podczas każdej fazy. Z przerwy można skorzystać między rundami.
- 4.6. Wezwany robot ma obowiązek stawić się przy ringu w czasie nie dłuższym niż 2 minuty.

5. Przebieg rozgrywki:

- 5.1. Przed rozpoczęciem rozgrywki Uczestnicy są zobowiązani do opuszczenia obszaru zewnętrznego ringu. Na polecenie sędziego Operatorzy robotów (jedna osoba z każdego zespołu) mogą wejść w strefę zewnętrzną ringu.
- 5.2. Przed walką sędzia rzuca znacznik wyznaczający podział ringu na ćwiartki. Uczestnicy stawiają roboty na przeciwległych ćwiartkach ringu w kierunku wyznaczonym przez znacznik (tyłem do siebie).
- 5.3. Kolejność ustawiania robota jest losowana przez sędziego.
- 5.4. Po ustawieniu robotów na znak sędziego Operatorzy robotów uruchamiają roboty i opuszczają obszar zewnętrzny ringu w trybie natychmiastowym.
- 5.5. Ruch robota może być możliwy tylko i wyłącznie poprzez uruchomienie go przez sędziego.
- 5.6. W przypadku braku reakcji ze strony robota następuje ponowne rozegranie walki. W przypadku powtórzenia się danej sytuacji w tej samej rozgrywce, rundę wygrywa przeciwnik.

- 5.7. Runda zostaje przerwana oraz powtórzona w następujących przypadkach:
- 5.7.1. Roboty zablokują się w taki sposób, że nie ma możliwości, aby wykonały jakieś akcje,
 - 5.7.2. Oba roboty dotkną zewnętrznego obszaru ringu w tym samym momencie,
 - 5.7.3. Inne sytuacje, w których zwycięzca nie może być wyłoniony przez sędziego.
- 5.8. Runda kończy się po wyłonieniu zwycięzcy przez sędziego.

6. Ostrzeżenia:

- 6.1. Uczestnik może otrzymać ostrzeżenie w następujących przypadkach:
- 6.1.1. Uczestnik wkroczy na ring bez pozwolenia sędziego,
 - 6.1.2. Przygotowanie do wznowienia walki zajmie dłużej niż 30 s (bez uwzględnienia przerwy)
 - 6.1.3. Uczestnik nie dostosuje się do poleceń sędziego.
- 6.2. Zespół może zostać zdyskwalifikowany w przypadku powtarzających się ostrzeżeń.

7. Postanowienia końcowe:

- 7.1. Decyzja sędziego jest niepodważalna.
- 7.2. Uczestnik, który wyraża sprzeciw wobec postanowień regulaminu musi je przedstawić w sposób wyczerpujący komisji turniejowej przed końcem zawodów (w tym przypadku nie obowiązuje pkt. 7.1).
- 7.3. Ostatecznej i niepodważalnej interpretacji regulaminu dokonuje sędzia główny zawodów.
- 7.4. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmian w regulaminie, o których uczestnicy zawodów muszą zostać poinformowani.
- 7.5. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość odstąpienia od niektórych zapisów regulaminu, jeżeli okaże się to absolutnie konieczne.