

Regulamin Sumo

1. Specyfikacja konkurencji:

- 1.1. Celem konkurencji są walki autonomicznych robotów typu Sumo oraz na arenie nazywanej „dohyo” (czytaj „dodžo”).
- 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.
 - 1.4.1. W przypadku zbyt małej ilości robotów (mniej niż 8) organizator zastrzega sobie prawo do rozegrania tylko fazy pucharowej, a nawet odwołania danej konkurencji.
 - 1.4.2. W przypadku dużej ilości robotów organizator zastrzega sobie prawo do rozegrania II fazy grupowej dla robotów, które zajęły dwa pierwsze miejsca w swoich grupach w pierwszej fazie grupowej, aby wyłonić 8 najlepszych robotów, które będą walczyć o zwycięstwo w fazie pucharowej lub rozegrać fazę pucharową dla 16 najlepszych robotów.
 - 1.4.3. W przypadku, gdy w konkurencji startuje mniej niż 8 robotów organizator zastrzega sobie prawo do zmniejszenia ilości przyznanych nagród do miejsca pierwszego i drugiego lub tylko pierwszego.
- 1.5. Nie ma ograniczeń co do wieku osób startujących w tej konkurencji.

2. Specyfikacja robota:

- 2.1. Robot powinien mieścić się w kwadratowej konstrukcji o wymiarach 200 mm x 200 mm. Wysokość robota jest nieograniczona. Po rozpoczęciu rundy wymiary robota mogą ulec zmianie.
- 2.2. Ciężar robota nie może przekroczyć 1000 g.
- 2.3. Do konstrukcji robota maksymalnie można użyć dowolnych podzespołów elektronicznych.

- 2.4. Robot musi być wyposażony w możliwość zdalnego START/STOP zgodnie ze standardem opisanym na <http://p1r.se/startmodule/> (pasmo 38 kHz). Odpowiednie elementy elektroniczne można zaimplementować samemu lub wykorzystując tzw. moduły startowe. W razie niejasności lub pytań związanych z tym rodzajem sterowania robotów, prosimy o wcześniejszy kontakt z organizatorami.
- 2.5. 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.
- 2.6. Niedozwolone jest tworzenie konstrukcji powodujących uszkodzenie areny.
- 2.7. Niedozwolona jest jakakolwiek komunikacja z robotem, musi on działać w pełni autonomicznie.
- 2.8. Robot nie może zawierać żadnych urządzeń miotających.
- 2.9. Robot nie może zawierać elementów przytwierdzających go do areny lub uniemożliwiających jego przesunięcie (np. przyssawki, klej).
- 2.10. Robot nie może emitować ciepła, gazów, rozlewać cieczy itp.
- 2.11. W zawodach nie mogą brać udziału roboty, które są dostępne w sprzedaży jako gotowe konstrukcje.

3. Specyfikacja dohyo:

- 3.1. Mianem dohyo określa się arenę w kształcie koła o średnicy 150 cm.
- 3.2. Powierzchnia dohyo jest czarna oraz płaska. Jej linia brzegowa jest koloru białego i ma szerokość nie większą niż 5 cm.
- 3.3. Obszar zewnętrzny dohyo stanowi strefę, rozciągającą się na odległość 1 m od krawędzi, w której podczas trwania rundy nie może przebywać żadna osoba. Obszar zewnętrzny jest oznaczony w widoczny sposób.
- 3.4. O przydatności areny do zawodów oraz konieczności jej wymiany decyduje sędzia na prośbę uczestników.

4. Tabela informacyjna:

Nazwa konkurencji	dł x szer [mm x mm]	wysokość [mm]	waga [g]	średnica areny [cm]	strefa zewnętrzna areny [mm]
Sumo	200 x 200	nieograniczona	1000	150	1000

5. Przebieg konkurencji:

- 5.1. W fazie grupowej każda rozgrywka pomiędzy dwoma robotami składa się maksymalnie z 3 rund trwających każda po 2 minuty.
- 5.1.1 Uczestnik, który wygra dwie rundy wygrywa rozgrywkę.
- 5.1.2 W przypadku dwóch walk nierozstrzygniętych wygrywa zawodnik, który wygrał jedną rundę.
- 5.1.3 W przypadku trzech nierozstrzygniętych walk lub gdy zawodnicy mają po jednym zwycięstwie i jedną rundę nierozstrzygniętą zostaje ogłoszony remis
- 5.1.4. Robot może zdobyć następującą liczbę punktów w fazie grupowej:
- 3 punkty za zwycięstwo 2:0 lub za 2 zwycięstwa i remis,
 - 2 punkty za zwycięstwo 2:1 lub za 1 zwycięstwo i 2 remisy
 - 1 punkt za remis,
 - 1 punkt za wygraną rundę przy porażce 1:2 lub za 1 porażkę i 2 remisy,
 - 0 punktów za przegraną 0:2.
- 5.1.5 O miejscu w grupie decyduje ilość zdobytych punktów.
- 5.1.6 Jeśli zawodnicy mają taką samą ilość punktów, to dodatkowo brany jest pod uwagę wynik ich bezpośredniego starcia.
- 5.1.7 Jeśli warunek 5.1.6 również nie jest rozstrzygający, a miejsce jest istotne z punktu widzenia awansu do fazy pucharowej, to między zawodnikami zostanie rozegrana dogrywka do jednej zwycięskiej rundy.
- 5.2. W fazie pucharowej każda rozgrywka odbywa się do dwóch wygranych rund.
- 5.3. Każdy zespół ma możliwość skorzystania z 2 przerw, trwających po 5 min każda, podczas obu faz łącznie.

- 5.4. Wezwany robot ma obowiązek stawić się przy arenie w czasie nie dłuższym niż 2 minuty. Niestawienie się będzie skutkowało walkowerem.
- 5.5. Ilość i liczebność grup oraz ilość robotów przechodzących do fazy pucharowej leży w gestii organizatora turnieju i będzie uzależniona od ilości zgłoszonych konstrukcji.

6. Przebieg rozgrywki:

- 6.1. Przed rozpoczęciem rozgrywki uczestnicy są zobowiązani do opuszczenia obszaru zewnętrznego areny. Na polecenie sędziego operatorzy robotów (jedna osoba z każdego zespołu) mogą wejść w strefę zewnętrzną areny.
- 6.2. Przed walką sędzia rzuca znacznik wyznaczający podział areny na ćwiartki. Uczestnicy stawiają roboty na przeciwległych ćwiartkach areny w kierunku wyznaczonym przez znacznik (tyłem do siebie).
- 6.3. Kolejność ustawiania robota jest losowana przez sędziego.
- 6.4. Rozpoczęcie i zakończenie walki odbywa się za pomocą zdalnego START/STOP wykonywanego specjalnym pilotem przez sędziego.
- 6.5. W przypadku odłączenia się części od robota o wadze większej niż 50 gramów walka zostanie rozstrzygnięta na korzyść drugiego robota.
- 6.6. Robot przegrywa rundę, gdy jakkolwiek jego część dotknie podłoża poza dohyo.
- 6.7. Runda zostaje przerwana oraz powtórzona w następujących przypadkach:
 - 6.7.1. Robot jest sprawny, ale się nie uruchomił z powodu zakłócenia w odbiorze sygnału startowego z pilota
 - 6.7.2. Oba roboty dotkną zewnętrznego obszaru areny w tym samym momencie,
 - 6.7.3. Inne sytuacje, w których zwycięzca nie może być wyłoniony przez sędziego.

6.8. Runda kończy się, gdy sędzia ogłosi zwycięstwo jednego z zawodników lub remis na podstawie kryteriów opisanych w regulaminie.

7. Ostrzeżenia:

7.1. Uczestnik może otrzymać ostrzeżenie w następujących przypadkach:

7.1.1. Uczestnik wkroczy w obszar zewnętrzny areny bez pozwolenia sędziego,

7.1.2. Przygotowanie do wznowienia walki zajmie dłużej niż 30 s (bez uwzględnienia przerwy)

7.1.3. Uczestnik nie dostosuje się do poleceń sędziego.

7.2. Zespół może zostać zdyskwalifikowany w przypadku powtarzających się ostrzeżeń.

8. Postanowienia końcowe:

8.1. Decyzja sędziego jest niepodważalna.

8.2. Uczestnik, który wyraża sprzeciw wobec postanowień regulaminu musi je przedstawić w sposób wyczerpujący komisji turniejowej, w skład której wchodzi organizatorzy zawodów, przed końcem zawodów (w tym przypadku nie obowiązuje pkt. 8.1).

8.3. Ostatecznej i niepodważalnej interpretacji regulaminu dokonuje sędzia główny zawodów.

8.4. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmian w regulaminie, o których uczestnicy zawodów muszą zostać poinformowani.

8.5. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość odstąpienia od niektórych zapisów regulaminu, jeżeli okaże się to absolutnie konieczne.