



Regulamin Zawodów Sumo Robotów o Puchar Burmistrza Miasta Tomaszów Lubelski

I Zasady ogólne:

1. Celem startu robota w konkurencjach sumo jest pokonanie jak największej liczby przeciwników.
2. Na zawody nie przynosimy gotowego robota, uczestnicy będą mieli 3 godziny na zbudowanie, zaprogramowanie i przetestowanie robota.

II Zasady konkurencji:

1. Walka polega na wzajemnym spychaniu się z ringu dwóch robotów.
2. Do bezpośredniej obsługi robota w czasie trwania walki upoważniona jest tylko jedna osoba reprezentująca cały zespół.
3. Walka składa się z 3 rund trwających maksymalnie 60 sekund.
4. Robot, który jako pierwszy zostanie zepchnięty z ringu przegrywa rundę.
5. Za zwycięstwo w rundzie robot otrzymuje jeden punkt.
6. Ponadto jeden punkt jest przyznawany w trakcie trwania walki w sytuacji, gdy robot przeciwnika lub drużyna przeciwnika złamie zasady rozgrywki (patrz pkt 17).
7. Robot, który zdobędzie większą ilość punktów, zostaje uznany za zwycięzcę walki.
8. Gracze umieszczają roboty na ringu w przeciwległych strefach skierowane w kierunku wskazanym przez sędziego.
9. Zawodnicy przemieszczają się w obszarze wyznaczonym przez sędziego.
10. Walka rozpoczyna się na znak sędziego.
11. Runda kończy się, gdy sędzia ogłosi zwycięzcę lub po upływie 60 sekund.
12. Jeśli runda nie zostanie rozstrzygnięta w wyznaczonym czasie, ogłasza się remis.
13. Jeżeli oba roboty jednocześnie opuszczą ring lub wystąpią okoliczności uniemożliwiające sędziemu wybór zwycięzcy, ogłasza się remis.
14. Pomiędzy rundami zawodnicy mają jedną minutę na przygotowanie robotów.
15. Niestawienie się w wyznaczonym czasie uznaje się za oddanie walki walkowerem (zakończonym wynikiem 3:0). Maksymalny czas zwłoki wynosi trzy minuty.
16. W przypadku uszkodzenia robota zawodnik może zażądać przesunięcia walki o 5 minut.
17. Naruszenie zasad rozgrywki następuje gdy:
 - uczestnik wejdzie w wolną strefę dookoła ringu bez zgody sędziego;

- uczestnik będzie przygotowywał się do kolejnej rundy dłużej niż jedną minutę;
- członek zespołu złamie powszechnie przyjęte zasady kultury i dobrego wychowania;
- robot wystartuje szybciej niż 5 sekund od komendy start;
- robot nie będzie poruszał się przez 11 sekund;
- wystąpią inne okoliczności, które sędzia uzna za zasługujące na karę.

III Przebieg konkurencji:

1. Dokładny sposób przeprowadzenia zawodów w poszczególnych kategoriach zostanie przedstawiony zawodnikom w dniu zawodów.
2. Robot zostanie dopuszczony do zawodów po pomyślnym przejściu weryfikacji przez sędziego.

IV Specyfikacja ringu:

1. Wymiary ringu:

- Średnica: 1000 mm,
- Szerokość linii granicznej: 50 mm,
- Minimalny odstęp od ringu: 500 mm

2. Powierzchnia ringu jest gładka, płaska i czarna. Ring na swoim skraju jest otoczony przez linię graniczną koloru białego o szerokości podanej w pkt 1.

V Sprawy nieujęte regulaminem:

1. Wszelkie kwestie sporne oraz nieujęte w niniejszym regulaminie rozstrzyga sędzia główny zawodów.
2. W uzasadnionych przypadkach, sędzia główny ma prawo podjąć decyzje sprzeczne z regulaminem.

VI Standardy bezpieczeństwa:

1. Roboty biorące udział w zawodach nie mogą w żaden sposób zagrażać bezpieczeństwu sędziów, zawodników i widzów.
2. Roboty nie mogą emitować gazów, dużych ilości ciepła, wydzielać cieczy, miotać pocisków ani wykonywać żadnych potencjalnie niebezpiecznych akcji.
3. Roboty nie mogą uszkadzać części wyposażenia zawodów oraz innych robotów.
4. Niedozwolone jest stosowanie przyssawek podciśnieniowych.
5. Części robota muszą być wykonane w taki sposób by podczas walki nie uszkodzić ringu.
6. Zabrania się korzystania z substancji chemicznych niebezpiecznych dla zdrowia w trakcie walki.



VI Specyfikacja robota:

1. Wymiary maksymalne robota w pozycji startowej oraz jego masa zostały podane poniżej:

- Maksymalna waga: 2000 gram,**
- Maksymalna szerokość: 210 mm,**
- Maksymalna długość: 297 mm,**
- Maksymalna wysokość: 300 mm**

2. Sędzia może przeprowadzić kontrolę przed pojedyńkiem.

3. Robot w trakcie walki musi poruszać się w pełni autonomicznie (po sygnale startu danym przez sędziego roboty nie mogą być w żaden sposób sterowane).

4. Robot nie może w żaden sposób przytwierdzać się do ringu.

5. Roboty mogą składać się jedynie z części z wyprodukowanych przez firmę LEGO (w tym Lego Inventor, Spike, Mindstorms, NXT).