

Regulamin kategorii Sumo:

1. Definicje:

1. Uczestnik – osoba, która bierze udział w zawodach w sposób bierny lub czynny np. zawodnik, sędzia, organizator lub widz.
2. Zawodnik – osoba, która przygotowała robota i opiekuje się nim w trakcie zawodów.
3. Konstruktor – patrz Zawodnik.
4. Drużyna – grupa Zawodników i/lub Uczestników, którzy samodzielnie zbudowali i/lub zaprogramowali Robota, tworząc algorytm, biorąc udział w Zawodach.
5. Organizator – osoba nadzorująca i wpływająca na przebieg Zawodów. Posiada imienny identyfikator z napisem „Organizator”.
6. Sędzia – osoba koordynująca przebieg danej konkurencji w trakcie Zawodów.
7. Robot – urządzenie mechatroniczne zasilane energią elektryczną, w pewnym stopniu autonomiczne (reagujące na otoczenie).

2. Zasady ogólne:

1. Robot dopuszczony do udziału w zawodach musi spełniać wszystkie podpunkty zawarte w regulaminie Zasad Ogólnych.
2. Jedynym odstępstwem od regulaminu Zasad Ogólnych jest punkt 2.1 - na robotach nie trzeba umieszczać naklejek z numerem. Może być on umieszczony na identyfikatorze startującego zawodnika.
3. Miejscem rywalizacji pomiędzy robotami jest arena walki (tzw. Dōjō). Jest to czarne koło ograniczone białym marginesem.
4. Celem robota w konkurencji sumo jest zepchnąć przeciwnika z ringu („dōjō”).
5. Do Konkurencji należą kategorie:
 1. Ake Robotics StandardSumo (3kg)
 2. Ake Robotics MiniSumo (500g)
 3. Ake Robotics MicroSumo (100g)
 4. Ake Robotics NanoSumo (25g)
 5. Nokia LegoSumo (2kg)
6. Konkurencja jest podzielona na etap kwalifikacji i część finałową, z której zostają wyłonione trzy roboty.

3. Specyfikacja poszczególnych kategorii:

1. Ake Robotics StandardSumo

1. Robot – wysokość: nieograniczona, szerokość: 20 cm, długość: 20 cm, waga: 3 kg
2. Ring – średnica: 149 cm, wysokość: 5 cm, szerokość marginesu: 5 cm

2. Ake Robotics MiniSumo

1. Robot – wysokość: nieograniczona, szerokość: 10 cm, długość: 10 cm, waga: 0.5 kg
2. Ring – średnica: 77 cm, wysokość: 2.5 cm, szerokość marginesu: 2.5 cm

3. Ake Robotics MicroSumo

1. Robot – wysokość: 5 cm, szerokość: 5 cm, długość: 5 cm, waga: 100 g
2. Ring – średnica: 38.5 cm, wysokość: 1.25 cm, szerokość marginesu: 1.25 cm

4. Ake Robotics NanoSumo

1. Robot – wysokość: 2.5 cm, szerokość: 2.5 cm, długość: 2.5 cm, waga: 25 g
2. Ring – średnica: 19.25 cm, wysokość: 0.625 cm, szerokość marginesu: 0.625 cm

5. Nokia LegoSumo

1. Robot – wysokość: nieograniczona, szerokość: 20 cm, długość: 20 cm, waga: 2 kg
2. Ring – średnica: 149 cm, wysokość: 5 cm, szerokość marginesu: 5 cm

4. Zasady walki:

1. W każdej walce biorą udział dwa roboty.
2. Jedna walka składa się z trzech rund.
3. Przed rozpoczęciem pierwszej rundy losowany jest zawodnik, który jako pierwszy umieszcza swojego robota na dōjō.
4. W drugiej oraz trzeciej rundzie, jako pierwszy robota ustawia zwycięzca poprzedniej rundy.
5. Po umieszczeniu robota na dōjō zabronione jest jakiegokolwiek przemieszczanie go przez zawodnika.
6. Roboty mogą być umieszczone w dowolnym miejscu na dōjō, za linią startu wyznaczaną przez sędziego.
7. W wyjątkowych okolicznościach (przykładowo brak czasu) walka może zostać skrócona do jednej rundy zamiast trzech.
8. Jeśli oba roboty zostaną poprawnie ustawione sędzia daje sygnał do rozpoczęcia walki.
9. Na sygnał zawodnicy uruchamiają swoje roboty (to jest ostatnia ingerencja zawodników w walkę).
10. Roboty muszą następnie odczekać pięć sekund zanim zaczną walczyć.

11. Jeżeli robot wystartuje wcześniej niż przed upływem 5s traktowane jest to jako faul (następuje rozpoczęcie rundy od nowa, kolejność ustawiania robotów na ringu nie zmienia się).
12. Zawodnik, którego robot wystartuje za wcześnie karany jest ostrzeżeniem. Drugie ostrzeżenie powoduje oddanie rundy (punktuje przeciwnik).
13. Celem walki jest wyrzucenie przeciwnika poza dōjō.
14. Robot przegrywa rundę, jeśli choć jedną częścią swojej konstrukcji dotknie powierzchni znajdującej się poza dōjō.
15. Jeśli runda nie zakończy się w przeciągu 3 minut ogłaszany jest remis.
16. Zawodnik ma prawo przerwać walkę w każdej chwili. Skutkuje to przegraniem rundy.
17. W dowolnym momencie rundy zawodnicy mogą również podjąć wspólną decyzję o natychmiastowym przerwaniu rundy i rozpoczęciu następnej.
18. Rezultatem przerwanej rundy w punkcie 17 jest remis.
19. Robot nie może uszkodzić swoją konstrukcją ringu na którym toczy się rozgrywka.
20. Robot nie może podczas działania gubić ani zostawiać części z którymi startował.
21. Jeżeli zaistnieją wymienione sytuacje walka zostaje przerwana przez Sędziego oraz skutkuje przegraną rundą.
22. Zwycięzcą walki jest robot, który zdobędzie podczas walki więcej punktów niż jego przeciwnik.

5. Ograniczenia:

1. Wymiary robota nie mogą przekraczać dopuszczalnych wymiarów przed startem.
2. Robot kategorii Nokia LegoSumo wykonany jest wyłącznie z klocków Lego w tym z zestawu Lego Mindstorms.
3. Po rozpoczęciu walki wymiary robota mogą się zmienić (robot może przykładowo zwiększyć swoje rozmiary rozkładając dodatkowe ramiona bądź lemieszce).
4. Całkowita waga robota nie może przekraczać dopuszczalnej wagi.
5. Zabronione jest używanie urządzeń bądź też materiałów powodujących przyklejanie się robota do podłoża (np. klej, wszelkiego rodzaju przyssawki itp.)
6. Sprawdzane jest to za pomocą Testu Kartki.
7. Po przejściu Testu Kartki przed walką Zawodnik ma obowiązek odłożyć Robota od razu na dōjō.
8. Niedopuszczalne jest wtedy czyszczenie, lub smarowanie kół.
9. Zabronione jest używanie magnesów bądź elektromagnesów do zwiększania przyczepności robota.

10. Próba sterowania i komunikowania się z robotem podczas walk grozi dyskwalifikacją Zawodnika/Zespołu z wszystkich konkurencji.

6. Przebieg konkurencji:

1. Pomiary:

1. Przed rozpoczęciem rywalizacji każdy robot musi zostać zważony i zmierzony (dodatkowo musi przejść test na lepkość kół (TestKartki) – postawiony na kartce A4 nie może się do niej przykleić).
2. Zostanie również sprawdzone, czy robot nie przyciąga się do metalowego podłoża (ringu).
3. Pomiarów dokonuje komisja złożona z dwóch sędziów.
4. W przypadku zaistnienia jakichkolwiek sytuacji spornych ostateczną decyzję o dopuszczeniu robota do zawodów podejmuje Sędzia Główny konkurencji (jego decyzja nie podlega dyskusji).

2. Kwalifikacje:

1. Zarejestrowane roboty zostaną losowo podzielone na równoliczne grupy (w miarę możliwości).
2. Ilość grup zależy będzie od ilości zgłoszonych robotów.
3. W każdej z grup walki kwalifikacyjne odbywać się będą w systemie „każdy z każdym”.
4. Za wygraną walki robot otrzymuje 2 pkt., za przegraną – 0 pkt., a w przypadku remisu – 1 pkt.
5. Ostateczna decyzja o ilości grup oraz etapów kwalifikacyjnych będzie podjęta najpóźniej w dniu zawodów.
6. Do finału konkurencji zakwalifikowane zostanie 8 najlepszych robotów z ostatniego etapu kwalifikacyjnego.
7. Organizator zastrzega możliwość zmiany ilości zakwalifikowanych zawodników w dniu festiwalu.
8. Za każdą grupę odpowiada dwóch sędziów (Pierwszy i Drugi sędzia).
9. Pierwszy sędzia: daje sygnał rozpoczęcia walki, rozstrzyga o wyniku walki (w przypadku wątpliwości przed podjęciem decyzji ma możliwość skonsultowania się z Drugim sędzią).
10. Drugi sędzia: odpowiada za pomiar czasu w trakcie walki oraz stanowi pomoc dla Pierwszego sędziego.
11. Decyzje sędziów nie podlegają dyskusji.

3. Finał:

1. Finał rozgrywany jest w systemie pucharowym.
2. Zostanie rozegrana walka o trzecie miejsce.
3. Nagrodzone zostaną trzy najlepsze roboty.
4. W przypadku, gdy ilość robotów startujących w zawodach będzie równa lub mniejsza niż ilość robotów mających kwalifikować się do finału, finał ten nie będzie rozgrywany, a wyniki z eliminacji staną się ostatecznymi wynikami zawodów.
5. Każdą walkę ocenia trzech sędziów: jeden główny (rozstrzygający o wyniku walki) i dwóch pomocniczych.

7. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje:

1. Spory związane z regulaminem są rozstrzygane przez Sędziego konkurencji.
2. Spory, które dotyczą sytuacji nieopisanych w regulaminie są rozstrzygane przez Sędziego Głównego.
3. Odpowiedzialność za działania członków Drużyny ponosi Drużyna
4. W przypadku nieprzestrzegania zasad fair-play, Sędzia Główny może nałożyć karę na Drużynę w postaci punktów karnych. Przydzielanie punktów karnych nie jest opisane w niniejszym regulaminie.
5. W przypadku członków Drużyny, którzy swoim zachowaniem naruszają: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny może nałożyć karę w postaci punktów karnych lub całkowitej dyskwalifikacji.
6. Dyskwalifikacja Drużyny unieważnia wszystkie wyniki uzyskane w trakcie Zawodów
7. Drużyna, która została zdyskwalifikowana ma obowiązek zwrócić nagrody zdobyte w trakcie Zawodów.
8. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

8. Zgoda na publikację

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone sytuacje w powyższym regulaminie są rozstrzygane przez sędziego głównego.