

RoboSumo

Κανονισμοί

Διοργάνωση :



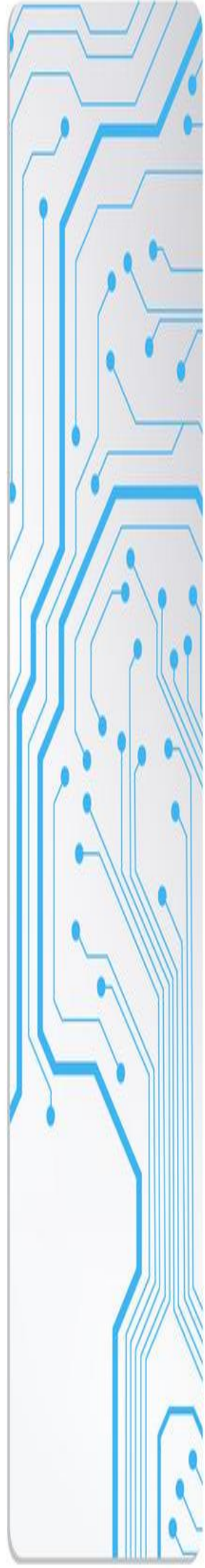
RoboSumo

1. Σκοπός

- 1.1. Δυο ρομπότ μάχονται με στόχο να ωθήσουν το ένα το άλλο εκτός μιας κυκλικής αρένας.

2. Η Δοκιμασία

- 2.1. Ηττημένο θεωρείται το ρομπότ που θα ακουμπήσει ολόκληρο ή κάποιο μέρος του εκτός του αγωνιστικού χώρου
- 2.2. Ως ήττα λογίζεται και η περίπτωση όπου ένα μέρος του ρομπότ αφαιρεθεί από αυτό και εν συνεχεία ωθηθεί εκτός της αρένας ή κατά την απόσπασή του από το κύριο μέρος του ρομπότ πέσει εκτός της αρένας.
- 2.3. Πριν την έναρξη του αγώνα τα ρομπότ τοποθετούνται σε προκαθορισμένες θέσεις εντός της αρένας.
- 2.4. Ο αγώνας αποτελείται από τρεις (3) γύρους συνολικής διάρκειας τριών λεπτών. Ο αριθμός των γύρων καθώς και η χρονική διάρκεια του αγώνα μπορεί να αλλάξει ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων με απόφαση της επιτροπής.
- 2.5. Μεταξύ των γύρων υπάρχει διάλειμμα ενός (1) λεπτού για επισκευές και συντήρηση.
- 2.6. Ο χρόνος του αγώνα υπολογίζεται κατά τη διάρκεια των γύρων και δεν λαμβάνεται υπόψη ο χρόνος που μεσολαβεί ανάμεσα στους γύρους.
- 2.7. Νικητής αναδεικνύεται το ρομπότ που θα καταφέρει να συγκεντρώσει δύο πόντους (Υψηκοη) (Βλέπε παράγραφο 4. Διεξαγωγή του Αγώνα).
- 2.8. Αν έχει κερδηθεί μόνο ένας βαθμός Υψηκοη και ο χρόνος του αγώνα τελειώσει, νικήτρια θεωρείται η ομάδα που τον κέρδισε.
- 2.9. Στο πρώτο γύρο ρίχνεται κέρμα ώστε να αποφασιστεί ποιο ρομπότ θα τοποθετηθεί πρώτο.
- 2.10. Για κάθε μεταγενέστερο γύρο ο νικητής του προηγούμενου γύρου θα τοποθετείται πρώτος. Σε περίπτωση ισοπαλίας θα ρίχνεται εκ νέου κέρμα.
- 2.11. Στον προκριματικό γύρο πραγματοποιείται πρωτάθλημα με αγώνες μεταξύ όλων των ρομπότ. Τα ρομπότ κατατάσσονται με βάση :
 - το συνολικό αριθμό των νικών τους
 - το συνολικό αριθμό των βαθμών- Υψηκοη που συγκεντρώσαν
 - το βάρος τους
- 2.12. Στη τελική φάση, οι αγώνες θα διεξαχθούν βάση νοκ-άουτ. Αγωνίζεται ο πρώτος με τον τελευταίο, ο δεύτερος με τον προτελευταίο κ.ο.κ.
- 2.13. Ο αγώνας ξεκινάει μετά από εντολή του διαιτητή. Τα ρομπότ πρέπει να περιμένουν τουλάχιστον 5 δευτερόλεπτα μετά τη λήψη της ανωτέρω εντολής πριν να ξεκινήσουν να κινούνται. Κατά το ανωτέρω χρονικό διάστημα πρέπει όλοι εκτός των διαιτητών να απομακρυνθούν από το χώρο του αγωνίσματος.



3. Το Ρομπότ

- 3.1. Το ρομπότ θα πρέπει να είναι πλήρως αυτόνομο. Πριν την έναρξη του αγώνα μπορεί να τεθεί σε λειτουργία είτε με τηλεχειρισμό είτε τοπικά χειροκίνητα. Κατά τη διάρκεια της δοκιμασίας δεν επιτρέπεται καμία επαφή ή διασύνδεση, ενσύρματη ή ασύρματη μεταξύ του ρομπότ και των διαγωνιζόμενων μετά το αρχικό στήσιμο και έως ότου το επιτρέψουν οι κριτές.
- 3.2. Στη δοκιμασία υπάρχουν τρεις (3) κατηγορίες με αντίστοιχα επιτρεπόμενα βάρη και διαστάσεις:

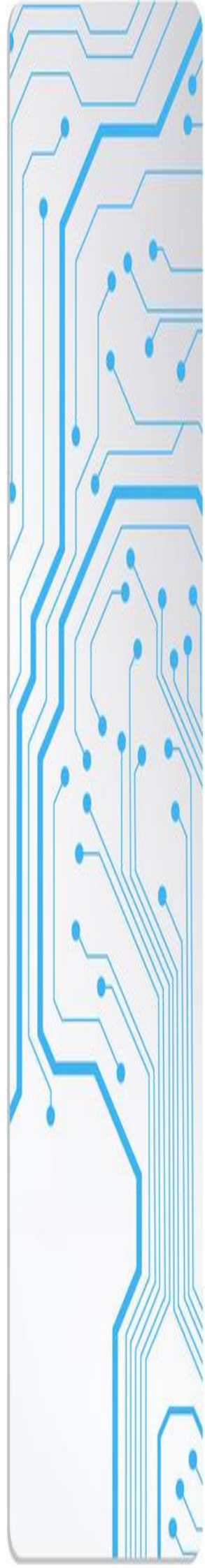
Κατηγορία	Ύψος	Πλάτος	Μήκος	Βάρος
3 kg Sumo	Απεριόριστο	20 cm	20 cm	3.000 gr
Mini Sumo	Απεριόριστο	10 cm	10 cm	500 gr
Micro Sumo	5 cm	5 cm	5 cm	100 gr

- 3.3. Για την κατασκευή του επιτρέπεται η χρησιμοποίηση οποιουδήποτε είδους υλικού, ηλεκτρονικού ή μηχανικού.
- 3.4. Μετά την έναρξη του αγώνα το ρομπότ επιτρέπεται να αλλάξει μέγεθος, να στρέψει, να κυλήσει ή να χωριστεί σε επί μέρους ανεξάρτητα τμήματα.
- 3.5. Το ρομπότ απαγορεύεται να προκαλέσει ζημιά στον αντίπαλό του ή στον αγωνιστικό χώρο.
- 3.6. Το ρομπότ απαγορεύεται να εκτοξεύει ή εκχύει υγρά, αέρια, καπνό και φωτιά καθώς και να ρυπαίνει τον αγωνιστικό χώρο ή τον αντίπαλο.
- 3.7. Απαγορεύεται να εκτοξεύει ή να κάνει χρήση οποιουδήποτε είδους υλικού ή αντικειμένου με στόχο την ακινητοποίηση του αντιπάλου.
- 3.8. Καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα πρέπει να είναι σε επαφή με το δάπεδο της αρένας. Σε περίπτωση που το ρομπότ χωριστεί σε αυτόνομα τμήματα, πρέπει τουλάχιστον ένα τμήμα του να βρίσκεται πάντα σε επαφή με την αρένα.
- 3.9. Το ρομπότ επιτρέπεται να κάνει χρήση ιπτάμενων ή αιωρούμενων τμημάτων αλλά πρέπει ανά πάσα στιγμή ο αντίπαλος να μπορεί να το ωθήσει εκτός της αρένας.
- 3.10. Απαγορεύεται στο ρομπότ να κάνει χρήση οποιουδήποτε είδους τεχνολογίας του επιτρέπει να αλλάξει το βάρος του ή την πρόσφυση του στην αρένα.
- 3.11. Πριν την έναρξη των αγώνων θα πραγματοποιηθεί πιστοποίηση των ρομπότ. Κατά την πιστοποίηση το ρομπότ θα ακουμπήσει πάνω σε ένα φύλλο χαρτί. Για να περάσει το τεστ πιστοποίησης, θα πρέπει το χαρτί να παραμείνει στο έδαφος ενώ σηκώσουμε το ρομπότ που θα είναι σε λειτουργία. Στη δεύτερη φάση της δοκιμασίας πιστοποίησης θα πρέπει το ρομπότ να δείξει ότι είναι σε θέση να νικήσει ένα μη κινούμενο αντίπαλο.

4. Διεξαγωγή του Αγώνα

- 4.1. Βαθμός – Υψηλός δίνεται όταν:
- Αν ο αντίπαλος σπρωχτεί έξω από το Dohyo (το ρομπότ αγγίζει το χώρο έξω από το Dohyo)
 - Αν ο αντίπαλος αγγίζει το χώρο έξω από το Dohyo από μόνος του.

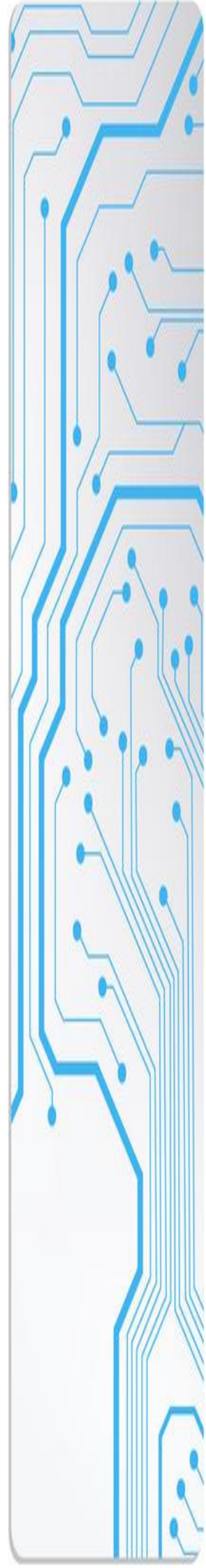
- Στην περίπτωση του Shinitai.
 - Στην περίπτωση του Yusei (Dominance/Επικράτηση).
 - Σε περίπτωση που υπάρξει Hansoku (Violation/Παραβίαση).
 - Αν δοθεί δύο (2) φορές «Keikoku» (Warning/Προειδοποίηση) στον αντίπαλο.
- 4.2. Όταν ένα ρομπότ πέσει μέσα στο δαχτυλίδι, δε δίνεται Yuhkoh και ο αγώνας συνεχίζεται.
- 4.3. Η περίπτωση Shintai συμβαίνει όταν ένας ή περισσότεροι τροχοί του ρομπότ κυλήσουν έξω από το Dohgo (χωρίς να αγγίζουν το χώρο έξω από αυτό) και το ρομπότ δεν είναι σε θέση να επιστρέψει πίσω στο Dohgo, να μπει δηλαδή ξανά στην πίστα για να συνεχίσει τον αγώνα.
- 4.4. Στην περίπτωση Yusei (Dominance / Επικράτηση) ο διαιτητής μπορεί δώσει ένα (1) βαθμό Yuhkoh ανάλογα με την στρατηγική, τις κινήσεις και τις δεξιότητες που επιδεικνύει το ρομπότ.
- 4.5. Hansoku (Violation/Παραβίαση). Στις παρακάτω περιπτώσεις η αντίπαλη ομάδα ή και οι δύο ομάδες κερδίζουν ένα (1) βαθμό Yuhkoh:
- Αν κάποιο εξάρτημα ή μέρος του ρομπότ πέσει από το ρομπότ.
 - Αν το ρομπότ δεν κινηθεί.
 - Αν και τα δύο ρομπότ κινηθούν αλλά δεν συγκρουστούν.
 - Αν το ρομπότ πάρει φωτιά ή βρεθεί σε ανάλογη κατάσταση (βγάζει καπνούς).
 - Αν ο χειριστής θέλει να τερματίσει τον γύρο.
- 4.6. Η ομάδα δέχεται μία (1) Keikoku (Warning/Προειδοποίηση) όταν:
- Αν ο χειριστής ή κάποιο αντικείμενο του χειριστή βρεθεί/πέσει στο χώρο του Dohgo πριν από την εντολή τέλους του αγώνα που θα δώσει ο διαιτητής.
 - Αν το ρομπότ κινηθεί πριν από την έναρξη του γύρου (κίνηση ή αλλαγή της μορφής του).
 - Αν το ρομπότ αντικατασταθεί μετά την τοποθέτηση του στο Dohgo.
 - Αν ο χειριστής ή το ρομπότ δεν συμμορφώνεται με βασικά κριτήρια ασφάλειας.
 - Σε οποιαδήποτε άλλη ενέργεια που θα θεωρηθεί αθέμιτη από το διαιτητή.
- 4.7. Hansokumake (Defeat due to violation/Ηττα λόγω Παραβίασης). Η ομάδα (ή ο χειριστής) που παραβιάζει τους πιο κάτω κανόνες χάνει τον αγώνα λόγω παραβίασης:
- Αν η ομάδα δεν εμφανιστεί στον καθορισμένο χώρο Dohgo στη αρχή του αγώνα ή αν ο χειριστής ξεπεράσει το χρόνο που δίνεται για συντήρηση.
 - Αν ο χειριστής σαμποτάρει τον αγώνα. Για παράδειγμα, αν εκούσια σπάσει ή αλλοιώσει το Dohgo.
 - Αν το ρομπότ δεν κάνει αυτόνομες κινήσεις.
 - Αν ο χειριστής δεν συμμορφώνεται με βασικά κριτήρια ασφάλειας ακόμα και μετά που έχει δεχτεί Keikoku (Προειδοποίηση).



- 4.8. Η νικήτρια ομάδα που κερδίζει με Hansokumake (Defeat due to violation / Ήττα λόγω Παραβίασης) παίρνει δύο (2) βαθμούς Yuhkoh. Αν έχει ήδη ένα (1) βαθμό Yuhkoh κερδίζει ένα (1) βαθμό επιπλέον. Οι βαθμοί Yuhkoh που έχει ο αντίπαλος που έχασε παραμένουν σε ισχύ.
- 4.9. Sikkaku (Disqualification/Αποκλεισμός) Στις πιο κάτω περιπτώσεις η ομάδα αποκλείεται από το διαγωνισμό και θα πρέπει να αποχωρήσει:
- Αν το ρομπότ της ομάδας δεν συμμορφώνεται με τις απαιτήσεις που καθορίζονται στην παράγραφο 3. Το Ρομπότ.
 - Αν ο χειριστής του ρομπότ συμπεριφέρεται με μη ενδεδειγμένο ή αναξιοπρεπή τρόπο. Για παράδειγμα αν βρίζει ή προκαλεί ή επιτίθεται φραστικά ή άλλως πως στον αντίπαλο ή τους διαιτητές.
 - Αν ο χειριστής σκόπιμα τραυματίσει τον αντίπαλο.
- 4.10. Τα αποτελέσματα της ομάδας που αποβάλλεται με Sikkaku (Disqualification /Αποκλεισμός) δεν λαμβάνονται υπόψη και δεν περιλαμβάνεται στον κατάλογο αποτελεσμάτων του διαγωνισμού. Οι αγώνες της λαμβάνονται ως μη γενόμενοι.
- 4.11. Ο γύρος επαναλαμβάνεται Torinaoshi (Επανάληψη του Γύρου) στις ακόλουθες περιπτώσεις:
- 1. Τα δύο ρομπότ βλέπουν το ένα το άλλο και οι κινήσεις τους εμποδίζονται ή δεν κινούνται.
 - 2. Και τα δύο ρομπότ βγαίνουν εκτός του Dohyo ταυτόχρονα.
 - 3. Σε περιπτώσεις στις οποίες δεν είναι δυνατόν να αποφασιστεί ποιο ρομπότ έχει κερδίσει ή χάσει.
- 4.12. Σε περίπτωση που οι ομάδες είναι ισόπαλες και δεν μπορεί να αποφασιστεί με βάση το Yusei (Dominance / Επικράτηση), τότε δίνεται παράταση στον αγώνα κατά τρία (3) λεπτά. Αν μια ομάδα κερδίσει ένα (1) ή περισσότερους βαθμούς Yuhkoh στην παράταση θα είναι η νικήτρια

5. Αγωνιστικός Χώρος

- 5.1. Ο αγωνιστικός χώρος (Dohyo – Sumo Ring) είναι ένας επίπεδος κυκλικός δίσκος χρώματος μαύρου ματ. Η διάμετρος είναι ανάλογη της κατηγορίας
- 5.2. Τα όρια του δίσκου είναι χρώματος λευκού και το πάχος τους είναι ανάλογο της κατηγορίας
- 5.3. Στο κέντρο της αρένας υπάρχουν δυο καφέ γραμμές αφετηρίας (Shikiri lines). Οι



γραμμές αυτές αποτελούν το σημείο αρχικής τοποθέτησης των ρομπότ. Το μήκος, το πάχος και η απόσταση μεταξύ των γραμμών είναι ανάλογες της κατηγορίας.

5.4. Οι διαστάσεις του αγωνιστικού χώρου ανάλογα την κατηγορία φαίνονται

Κατηγορία	Διάμετρος Dohyo	Πάχος ορίου	Γραμμές Αφετηρίας Shikiri Lines		
			Πλάτος	Μήκος	Απόσταση
3 kg Sumo	154 cm	5 cm	2 cm	20 cm	20 cm
Mini Sumo	77 cm	2,5 cm	1 cm	10 cm	10 cm
Micro Sumo	38.5 cm	1,25 cm	0,5 cm	5 cm	5 cm

στον παρακάτω πίνακα:

5.5. Ο αγωνιστικός χώρος αποτελείται από μια ενιαία, επίπεδη επιφάνεια χωρίς προεξοχές ή ανωμαλίες που θα μπορούσαν να έχουν επιπτώσεις στην κίνηση των ρομπότ.

6. Ενστάσεις

6.1. Οι αποφάσεις των διαιτητών δεν υπόκεινται σε ενστάσεις εκ μέρους των ομάδων. Σε περίπτωση διαφωνιών ή αντίθετων απόψεων, τον τελικό λόγο τον έχουν οι διαιτητές σε συνεργασία με την Οργανωτική Επιτροπή

7. Τεκμηρίωση

7.1. Κάθε ομάδα θα πρέπει να υποβάλλει τουλάχιστον 2 φωτογραφίες και ένα κείμενο δύο παραγράφων σε ηλεκτρονική μορφή στο οποίο θα περιγράφει το ρομπότ και την ομάδα.

7.2. Το κείμενο και οι φωτογραφίες θα κατατεθούν μαζί με την ηλεκτρονική αίτηση συμμετοχής.

8. Αιτίες Αποκλεισμού-Δήλωση Ευθύνης

8.1. Εάν ένα ρομπότ ή ένας συμμετέχων παραβιάζει τους κανόνες, ο διαιτητής μπορεί να το αποκλείσει από τον αγώνα. Μπορεί επίσης να αποκλείσει τον συμμετέχοντα ή το ρομπότ από το σύνολο των αγώνων.

8.2. Δεν επιτρέπονται ενστάσεις κατά των αποφάσεων των κριτών ή των διοργανωτών

8.3. Οι διοργανωτές μπορούν να αλλάξουν τους κανόνες χωρίς προηγούμενη προειδοποίηση εφόσον προκύψουν θέματα όπως μεγάλος αριθμός συμμετοχών, τοπικές συνθήκες κ.α.

8.4. Οι συμμετέχοντες είναι υπεύθυνοι για τα ρομπότ και την ασφάλεια τους και υπόλογοι για οποιαδήποτε ζημία προκληθεί από τους ίδιους, τα ρομπότ ή τον εξοπλισμό τους.

8.5. Οι διοργανωτές σε καμία περίπτωση δε φέρουν ευθύνη για τυχόν ατυχήματα των συμμετεχόντων ή ζημιές που προκληθούν από τους συμμετέχοντες, τα ρομπότ ή των εξοπλισμό τους.