

Регламент соревнований “Интеллектуальное сумо”

1. Общие положения

1.1. Поле

- 1.1.1. Поле имеет вид круглого ринга.
- 1.1.2. Цвет ринга – черный.
- 1.1.3. Диаметр поля: 77 см.
- 1.1.4. Граница ринга маркирована белой линией.
- 1.1.5. Ширина границы ринга: 2,5 см.

2. Требования к роботам

2.1. Основные спецификации

- 2.1.1. При старте размер робота не должен превышать: 15 x 15 см.
- 2.1.2. Высота робота: не ограничена.
- 2.1.3. В процессе движения, размеры робота могут изменяться.
- 2.1.4. Вес робота не должен превышать: 1000 г.
- 2.1.5. Робот должен быть полностью автономным.

2.2. 2.2. Дополнительные спецификации

- 2.2.1. Разрешены любые механизмы управления, если все их компоненты находятся на роботе, и механизм не взаимодействует с внешней системой управления (человеком, машиной и т.д.).
- 2.2.2. Все края робота не должны быть настолько острыми, чтобы царапать или повреждать ринг, других роботов или игроков. Разрешены края с радиусом более 0,1мм, как были бы получены на не заточенной 0,2мм толщиной металлической полосе
*Судьи или организаторы соревнования могут потребовать покрыть изоляционной лентой края, которые считают слишком острыми.
- 2.2.3. Запрещены детали, которые могут сломать или повредить ринг.
- 2.2.4. Запрещены устройства/механизмы, бросающие что-либо.

2.2.5. Запрещено использовать клейкие вещества для улучшения ходовых качеств.

*Шины и другие компоненты робота для контакта с рингом не должны поднимать и удерживать более 2 секунд лист бумаги А4 (80г/м2)

2.2.6. Запрещены устройства для увеличения прижимной силы такие, как вакуумные насосы и магниты.

3. Игра

3.1. Цель игры

3.1.1. Как и в традиционных японских боевых искусствах, роботы пытаются вытолкнуть соперника с ринга.

3.1.2. Длина матча: матч состоит не более, чем трех раундов по 90 секунд каждый.

*Стандартная задержка перед матчем не должна превышать 30 секунд. Задержка не входит в общую длительность матча

3.1.3. По решению судьи, матч может быть продлен не более чем на 3 минуты.

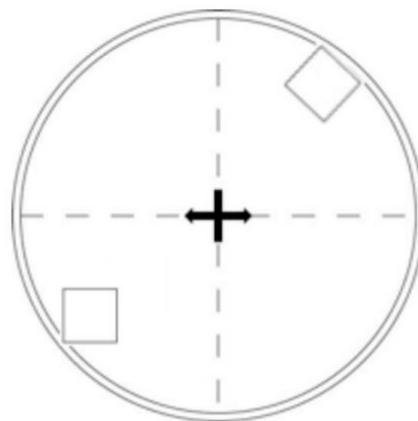
3.1.4. По решению судьи, матч может быть досрочно остановлен.

3.2. Старт

3.2.1. Каждый робот должен располагаться на границе поля в пределах соответствующего квадранта. Робот должен покрывать границу хотя бы частично.

*Квадранты получаются за счет креста, который ставится в центре ринга для сумо.

3.2.2. Оператор самостоятельно выбирает направление робота.



- 3.2.3. Как только команды зафиксировали свою позицию, судья убирает крест, а роботы больше не могут быть перемещены участниками.
- 3.2.4. Робот должен быть включен или инициализирован вручную в начале состязания по команде судьи, после чего в его работу нельзя вмешиваться. Запрещено дистанционное управление или подача роботу любых команд.
- 3.2.5. У робота должна иметься 5 секундная задержка, включающаяся после инициализации программы, в течении которой робот может измениться в размерах, но не должен сдвинуться с места.

3.3. Реванш

3.3.1. Матч реванш объявляется в следующих случаях:

- Роботы вращаются относительно друг друга, без каких-либо изменений в течение 5 секунд
*Если неясно, есть ли изменения или нет, то судья может увеличить время наблюдения до 30 секунд.
- Оба робота остановились и остаются неподвижны в течении 5 секунд, не касаясь друг друга.
*Если неясно, есть ли изменения или нет, то судья может увеличить время наблюдения до 30 секунд.
- В случае отсутствия возможности определить победителя.

3.4. Окончание раунда

3.4.1. Раунд оканчивается в случае, если:

- Робот противника коснулся любой частью корпуса пространства за рингом.
- Робот противника остановился и остается неподвижным в течении 5 секунд

3.5. Финиш

3.5.1. Матч заканчивается по решению судьи.

4. Правила определения победителя

- 4.1. Команде засчитывается 1 очко за победу в каждом раунде.
- 4.2. Команда, первая набравшая 2 очка, объявляется победителем матча.
- 4.3. В случае невозможности выполнения п.п.3.3., судья имеют право самостоятельно определить победителя, основываясь на следующих параметрах:

- Технические особенности в движении и функционировании робота;
 - Штрафные очки во время матча;
 - Отношение игроков во время матча.
- 4.4. Судья имеет право начислить очки команде противника в случае нарушения регламента и/или невыполнения указаний судьи.
- 4.5. Соревнование проводится по двухэтапной системе:
- Первый этап проводится по групповой системе.
 - Второй этап проводится по олимпийской системе
- 4.6. Команды, набравшее наибольшее количество очков в каждой группе, переходят с первого этапа, во второй
- *Количество команд, выходящих из группового этапа, определяется оргкомитетом в день соревнований.
- *В случае, отсутствия возможности определить команды, переходящие на следующий этап, выходят команды, чьи роботы имеют наименьший вес.