

Dokument ten zawiera regulamin – zasady przeprowadzania zawodów robotów klasy minisumo z wszystkimi nakazami i zakazami obowiązującymi podczas zawodów.

Rozdział 1: Definicja meczu

Artykuł 1 – Definicja

W meczu biorą udział dwie drużyny. Każda z nich wystawia do rozgrywki jednego autonomicznego¹ robota. Walka odbywa się wewnątrz ringu sumo (Dohyo) zgodnie z zasadami gry. Rozgrzywka trwa do momentu, aż któryś z robotów zdobędzie punkt (Yuko). Punkt zostaje przyznany przez sędziego zgodnie z obowiązującymi przepisami.

Rozdział 2: Specyfikacja Dohyo

Artykuł 2 – Definicja wnętrza Dohyo

Przez wnętrze Dohyo rozumie się obszar wewnętrzny ringu wraz z linią boczną.

Artykuł 3 - Dohyo

Dohyo ma kształt walca o wysokości 2,5cm i średnicy 77cm. Powierzchnia górna Dohyo powinna być wykonana z winylu lub materiału o zbliżonych właściwościach fizycznych.

- Górna powierzchnia ma średnicę 77cm, powinna być płaska i gładka, koloru czarnego.
- Linie startowe (Shikiri-sen) są zaznaczone jako dwie równoległe linie koloru brązowego o szerokości 1cm i długości 10cm. Krawędzie zewnętrzne linii są oddalone od siebie o 10cm, a linie są umieszczone w centrum dohyo.
- Krawędź zewnętrzna dohyo, linia boczna, jest zaznaczona jako biały pierścień o szerokości 2,5cm i średnicy zewnętrznej 77cm. Linię boczną wlicza się do wnętrza dohyo.
- O przydatności dohyo do gry decyduje sędzia i w jego kwestii pozostaje decyzja czy nadaje się ono jeszcze do gry, czy też musi zostać zastąpione nowym.

Artykuł 4 – Zewnątrz Dohyo

Przestrzeń zewnętrzna dohyo rozciąga się na co najmniej 100cm od linii bocznej. Kolor zewnętrzna Dohyo może być dowolny, z wyjątkiem koloru białego. Podobnie materiał z którego jest wykonane zewnątrz jest dowolny.

¹ **Autonomiczny** (ang. *autonomous*) — działający niezależnie, samodzielnie

Rozdział 3: Specyfikacja Robota

Artykuł 5 – Specyfikacja

- Robot musi się zmieścić wewnątrz pojemnika o szerokości i długości 10cm. Nie ma żadnych ograniczeń co do wysokości robota.
- Waga robota nie może przekroczyć 500g (pół kilograma)
- Robot musi poruszać się w sposób autonomiczny. Komunikacja z robotem w czasie pojedynku jest zabroniona.
- Robot powinien być tak zaprojektowany by rozpoczynał walkę nie wcześniej niż po pięciu sekundach od uruchomienia przez obsługującego.
- Nie ma ograniczeń dotyczących typu mikroprocesora oraz wielkości pamięci jak dysponuje robot.

Artykuł 6 – Ograniczenia Konstrukcji Robota

- Robot nie może zawierać urządzeń, które mogą zakłócać działanie układu sterowania przeciwnika, np.: urządzeń blokujących ruch przeciwnika, bądź błyskających świateł.
- Robot nie może zawierać żadnych części, które mogą uszkodzić dohyo.
- Robot nie może zawierać urządzeń emitujących gazy, ciecze jak i materiałów sypkich.
- Robot nie może zawierać urządzeń emitujących znaczne ilości ciepła, np.: miotacze ognia .
- Robot nie może zawierać żadnych urządzeń miotających.
- Robot nie może zawierać żadnych części, które przytwierdzają go do dohyo, lub też uniemożliwiają jego przesunięcie, np.: przyssawki lub kleje

Rozdział 4: Zasady Gry

Artykuł 7 – Zasady Gry

- Rozgrywka składa się z trzech meczy, trwających po trzy minuty każdy. Uczestnik, który pierwszy zdobędzie dwa punkty Yuko wygrywa rozgrywkę.
- Uczestnik posiadający najwięcej punktów Yuko na końcu rozgrywki jest uznawany za zwycięzcę.
- Kiedy żaden z uczestników nie zdobędzie punktu Yuko, lub obaj mają taką samą liczbę punktów, zwycięzca zostanie ogłoszony decyzją sędziów. Jednakże jeśli nie istniała wyraźna przewaga i zwycięzca nie może być ogłoszony, może zostać zarządzona dodatkowa trzyminutowa runda.

Rozdział 5: Procedura Gry

Artykuł 8 – Rozpoczęcie gry

- Przed rozpoczęciem meczu, uczestnicy powinni skłonić się ku sobie stojąc poza dohyo postępując zgodnie z instrukcjami głównego sędziego. Następnie uczestnicy kładą swoje roboty na, lub przed liniami startowymi. Żadna część robota nie może wystawać poza linią startową przed rozpoczęciem meczu.

- Uczestnicy mogą włączyć roboty na znak sędziego. Mecz rozpoczyna się po pięciu sekundach od sygnału sędziego. Uczestnicy opuszczają dohyo przed początkiem meczu.

Artykuł 9 – Zakończenie gry

Mecz kończy się gdy sędzia ogłosi zwycięzcę. Obaj zawodnicy powinni uklonić się ku sobie po usunięciu robotów z dohyo.

Artykuł 10 – Anulowanie gry i wznowienia

Mecz powinien zostać przerwany a następnie wznowiony od początku gdy zajdzie, któryś z poniższych warunków:

- Gdy oba roboty zablokują się w taki sposób, że nie ma możliwości aby wykonały jakieś akcje. Kiedy oba roboty dotknęły zewnątrz dohyo w tym samym momencie.
- Jakiegokolwiek inne warunki na podstawie, których sędzia stwierdza, że zwycięzca nie może być wskazany.
- W przypadku wznowienia, dokonywanie zmian, bądź napraw w robocie jest zabronione, a uczestnicy są zobligowani do natychmiastowego umieszczenia swoich robotów w położeniu określonym w Artykule 8.
- Jeśli żaden z walczących robotów nie wygra wznowienia, sędzia może zarządzić przestawienie robotów w dowolne miejsce na dohyo i wznowi rozgrywkę w ramach limitu czasowego.

Rozdział 6: Punkty Yuko (Efektywne)

Artykuł 11 - Yuko

Punkty Yuko są przyznawane w następujących sytuacjach:

- Gdy robot wypchnie swojego przeciwnika z dohyo.
- Gdy robot przeciwnika opuści dohyo z własnej winy.
- Gdy robot przeciwnika zostanie zdyskwalifikowany lub otrzyma więcej niż jedno przewinienie lub ostrzeżenie.
- Gdy zostały przyznane dwa punkty Yusei.

Artykuł 12 - Yusei

Punkty Yusei (przewaga) są przyznawane w następujących sytuacjach:

- Gdy robot przeciwnika utknie na linii bocznej i nie jest w stanie samemu ruszyć z linii.

Punkt Yuko zostanie przyznany po przyznaniu drugiego punktu Yusei. Punkt Yuko zostanie przyznany również gdy robot zdobył punkt Yusei, a przeciwnik otrzymał ostrzeżenie.

Rozdział 7: Przewinienia i kary

Artykuł 13 - Ostrzeżenia

Uczestnik, który podejmie którąkolwiek z następujących czynności otrzyma ostrzeżenie:

- Uczestnik wkroczy na dohyo zanim sędzia ogłosi koniec meczu.
- Przygotowanie do wznowienia meczu zajmie więcej niż 30 sekund.
- Robot rozpocznie podejmować jakieś działania przed upływem pięciu sekund od momentu gdy sędzia da sygnał startowy.
- Jakiegokolwiek inne akcje, które stoją w sprzeczności z zasadami fair-play.

Gdy uczestnik otrzyma dwa ostrzeżenia przeciwnik będzie nagrodzony punktem Yuko.

Artykuł 14 – Przewinienia

Każda z następujących akcji jest rozumiana jako przewinienie i w takich przypadkach przeciwnik, lub oba roboty, otrzymują punkt Yuko.

- Jakakolwiek z części robota o wadze większej niż 10g odpadnie od robota.
- Robot przestanie się poruszać na dohyo.
- Oba roboty się poruszają ale nie dotykają się.
- Robot emituje dym.

Artykuł 15 – Przegrana przez przewinienia

Uczestnik, który podejmie którąś z następujących czynności przegra grę przez przewinienie:

- Uczestnik nie stawia się przy wyznaczonym dohyo po wezwaniu do rozgrywki.
- Uczestnik niszczy grę przez celowe niszczenie, psucie bądź bezczeszczenie dohyo.

Artykuł 16 – Dyskwalifikacja

Uczestnik, który podejmie którąkolwiek z następujących czynności będzie zdyskwalifikowany i zmuszony do opuszczenia gry:

- Robot uczestnika nie spełnia wymagań określonych w Artykule 5.
- Robot uczestnika przekracza ograniczenia wymienione w Artykule 6.
- Uczestnik zachowuje się w sposób niesportowy bądź niezgodny z duchem fair-play np.: używa wulgarnego słownictwa bądź znieważa przeciwnika bądź sędziego.
- Uczestnik celowo uszkodzi robota przeciwnika.

Rozdział 8: Kontuzje i wypadki

Artykuł 17 – Prośba o zawieszenie

Gdy robot ulegnie wypadkowi i nie będzie w stanie kontynuować gry, uczestnik może wystąpić o zawieszenie gry. Sędzia musi podjąć natychmiastowe działania mające na celu wyjaśnienie sytuacji.

Rozdział 9: Sprzeciwy

Artykuł 18 – Sprzeciwy wobec sędziego

Nie można wnosić sprzeciwów przeciwko decyzji sędziego.

Artykuł 19 – Sprzeciwy wobec regulaminu

Uczestnik, który wyraża sprzeciw wobec regulaminu musi je przedstawić w sposób wyczerpujący Komisji Turniejowej przed końcem gry.

Rozdział 10: Specyfikacja oznaczeń robotów

Artykuł 20 – Oznaczenia na robocie

Uczestnik po stronie wschodniej musi umieścić dwa czerwone znaki o długości co najmniej 2cm położone w środku robota. Uczestnik po stronie zachodniej musi umieścić dwa niebieskie znaczniki takiej samej wielkości i w takim samym położeniu.

Rozdział 11: Inne

Artykuł 21 – Modyfikacje i wyjątki od regulaminu.

Modyfikacje i wyjątki od regulaminu są podejmowane decyzją organizatora turnieju i powinny być załączone jawnie jako osobny załącznik-artykuł regulaminu do wglądu dla wszystkich zawodników.

Przepisy tutaj przedstawione są ogólnodostępne w Internecie² i w znacznej mierze zgodne z oficjalnymi przepisami japońskiej ligi robotów sumo 7/4/2002 (www.fsi.co.jp). Główna różnica dotyczy wielkości robotów oraz ringu.

² <http://www.fsi.co.jp/sumo-e/out/outa0000.html> - japońska strona z zasadami dla robotów klasy SUMO