

## РЕГЛАМЕНТ «СУМО 15x15»

### Содержание

1. Условия состязания.....	2
2. Требование к команде.....	2
3. Соревновательное поле (ринг).....	2
4. Требования к роботу.....	3
5. Порядок проведения состязаний.....	3
6. Судейство.....	4
7. Порядок отбора победителей.....	4

## Условия состязания

1. Состязание проходит между двумя роботами. Цель состязания - вытолкнуть робота-противника за черную линию ринга.
2. Перед началом матча судья методом жеребьёвки выбирает способ расстановки и направление начала движения роботов.
3. Если любая часть робота касается поверхности за пределами ринга, роботу засчитывается проигрыш в поединке
4. Если по окончании схватки ни один робот не вытолкнут за пределы ринга, то выигравшим поединок считается робот, находящийся ближе всего к центру, если он активно атаковал соперника в течение поединка (роботы «кружат» в сцепленном состоянии).
5. Если победитель не может быть определен способами, описанными выше, решение о победе или переигровке принимает судья состязания.
6. Во время схваток участники команд не должны касаться роботов и находится на расстоянии, исключающем ложное срабатывание датчиков расстояния.

## Требования к команде

Команда состоит из одного или двух участников. Возраст участников 11 – 15 лет.

## Соревновательное поле (ринг)

1. Чёрный круг диаметром 700 мм с белой каёмкой шириной в 25 мм.
2. Ринг в виде подиума высотой 16 мм расположен на столе или на полу.



## Требования к роботу

1. На старте:
    - Размер робота не должен превышать 150x150 мм (д х ш).
    - Вес робота не должен превышать 1 кг.
  2. Робот должен быть изготовлен из деталей конструктора без применения резьбовых и клееных соединений (для Лего).
  3. Робот должен быть автономным.
  4. Робот, по мнению судей, намеренно повреждающий или пачкающий других роботов, или как либо повреждающий или загрязняющий покрытие поля, будет дисквалифицирован на всё время состязаний.
  5. Перед раундом роботы проверяются на габариты и вес.
  6. Конструктивные запреты:
    - Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на частях робота.
    - Запрещено использование каких-либо смазок на открытых поверхностях робота.
    - Запрещено использование каких-либо приспособлений, дающих роботу повышенную устойчивость, например, создающих вакуумную среду.
    - Запрещено создание помех для ИК и других датчиков робота-соперника, а также помех для электронного оборудования.
    - Запрещено использовать приспособления, бросающие что-либо в робота-соперника.
    - Запрещено использовать жидкие, порошковые и газовые вещества.
    - Запрещено использовать легковоспламеняющиеся вещества.
    - Запрещено использовать конструкции, которые могут причинить физический ущерб рингу или роботу-сопернику.
- Роботы, нарушающие вышеперечисленные запреты снимаются с соревнований.
7. Между раундами запрещено изменять конструкцию и программу роботов.
  8. В каждой схватке разрешено запускать разные программы, загруженные в робота.

## Порядок проведения состязаний

1. Соревнования состоят из серии Поединков (попыток). Поединок определяет из двух участвующих в нём роботов наиболее сильного. Поединок состоит из 3 схваток по 30 секунд. Схватки проводятся подряд.
2. Соревнования состоят не менее чем из двух раундов (точное число определяется оргкомитетом). Раунд - это совокупность всех поединков в которых участвует каждый робот минимум 1 раз.
3. Перед первым раундом и между раундами команды могут настраивать своего робота.
4. Если при осмотре будет найдено нарушение в конструкции робота, то судья дает 3 минуты на устранение нарушения. Однако, если нарушение не будет устранено в течение этого времени, команда не сможет участвовать в состязании.
5. После помещения робота в «карантин» нельзя модифицировать (например: загрузить программу, поменять батарейки) или менять роботов, до конца раунда.
6. Для каждой пары команд перед началом попытки судья методом жеребьевки

определяет способ расстановки и направление начала движения роботов.

7. Когда роботы установлены на стартовые позиции, судья спрашивает о готовности операторов, если оба оператора готовы запустить робота, то судья даёт сигнал на запуск роботов.
8. После сигнала на запуск роботов операторы запускают программу.
9. Непосредственно в поединке участвуют судьи и операторы роботов – по одному из каждой команды.
10. После запуска роботов операторы должны отойти от поля более чем на 0,5 метра в течении 5 секунд.
11. Поединок выигрывает робот, набравший наибольшее количество очков. Судья может использовать дополнительную схватку для разьяснения спорных ситуаций.

## Судейство







1. Оргкомитет оставляют за собой право вносить в правила состязаний любые изменения, если эти изменения не дают преимуществ одной из команд.
2. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.
3. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.
4. Судья может использовать дополнительные попытки (схватки) для разьяснения спорных ситуаций.
5. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в устном порядке обжаловать решение судей в Оргкомитете не позднее окончания текущего раунда.
6. Переигровка схватки может быть проведена по решению судей в случае, если в работу робота было постороннее вмешательство, либо когда неисправность возникла по причине плохого состояния игрового поля, либо из-за ошибки, допущенной судейской коллегией.
7. Члены команды и руководитель не должны вмешиваться в действия робота своей команды или робота соперника ни физически, ни на расстоянии. Вмешательство ведет к немедленной дисквалификации.

## Порядок отбора победителей

1. По решению оргкомитета, ранжирование роботов может проходить по разным системам в зависимости от количества участников и регламента мероприятия, в рамках которого проводится соревнование.

Ссылка на форму регистрации <https://forms.yandex.ru/u/63db4c7550569094a155fc7a/>

Протокол оценки состязания «Сумо 15x15»  
По «круговой» системе

№	Команда	1	2	3	4	5	6	7
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								