

РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ РОБОТОВ «СУМО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ «А»»

Количество участников:

С районов и городов по одной команде (из общего количество школ, дополнительных и частных организаций).

Команда: 2 человека.

Платформа: Lego Mindstorms

Уровень: с 7 до 12 лет.

1. Введение

Регламент соревнования ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ СУМО «А» основан на правилах европейских игр по сумо RobotChallenge.

1.1. Матч длится три раунда по 120 сек.

1.2. В данном соревновании наличие системы ИК-старта у робота не обязательно (но и не исключает его).

2. Требования к роботу

2.1. Габариты (ширина x длина) на момент старта 200x200 мм, высота не регламентируется.

2.2. Робот после сигнала старта может менять свои размеры, но при этом должен оставаться единым целым.

2.3. Вес робота не должен превышать 1000 г.

2.4. Колеса робота не должны иметь липнущую или клеящую поверхность. Робот, поставленный на контрольный лист бумаги А4, после перемещения не должен поднимать лист за собой.

2.5. Робот должен быть собранным, полностью автономным, управление роботом извне (оператором или ОС ПК) запрещено.

2.6. Оператор получает ИНР (идентификационный номер робота) при регистрации и должен разместить его на видимой части робота перед постановкой робота на карантин.

2.7. Дополнительные требования к роботу:

2.7.1. Запрещается оснащать робота источниками помех работы сенсоров противника

2.7.2. Запрещается использовать в конструкции робота детали или устройства наносящие повреждения поверхности ринга или роботу соперника/оператору.

2.7.3. Запрещается использовать в конструкции робота жидкие, газообразные, порошкообразные, воспламеняющиеся вещества.

2.7.4. Во время поединка, при незначительных разрушениях конструкции робота, произошедших по причине, соответствующей

выполнению задачи соревнования, поединок не останавливается. В случае значительных разрушений если масса деталей, выпавших из робота составляет более 500 мг. победа присуждается противнику.

2.7.5. Использование устройств для увеличения прижимной силы (магниты, вакуумные устройства и т.п.) запрещены.

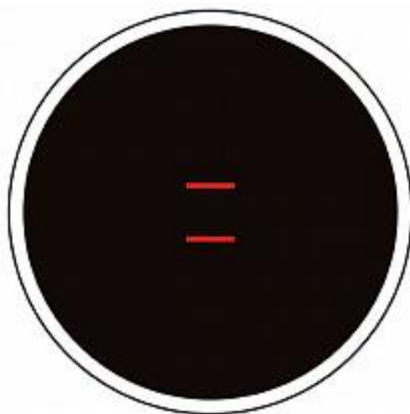
3. Требования к рингу для поединка

3.1. Ринг представляет собой круг диаметром 77 см и высотой 16-25 мм.

3.2. Граница маркируется белой линией по окружности на краю игровой поверхности, имеет белый бордюр шириной 20-25 мм.

3.3. В центре ринга расположены 2 красных линии длиной 10 см и шириной 3 мм.

3.4. Свободное пространство за рингом не менее 30 см (во всех размерах допустим допуск $\pm 5\%$).



4. Правила состязаний

4.1. Цель, согласно правилам сумо - вытолкнуть робота-противника за линию пределов ринга, с использованием построенного командой самостоятельно робота.

4.2. До начала поединка операторы устанавливают роботов на ринге согласно порядку расстановки роботов (п. 5).

4.3. Включение питания операторы осуществляют по команде судьи и в течение 5 секунд покидают зону ринга, по истечении которых роботы автономно должны начать движение друг к другу до соприкосновения.

4.4. Первый робот, коснувшийся поверхности за рингом, либо/и потерявший контакт с противником и способность перемещаться (н-р, при переворачивании), считается проигравшим, а сопернику засчитывается 1 балл.

4.5. Если робот явно уходит с линии атаки от соприкосновения с соперником, ему присуждается поражение (сопернику засчитывается 1 балл). Исключением является случай, когда соприкосновение потеряно в следствие сложившихся обстоятельств поединка.

4.6. В случае, если оба робота потеряли соприкосновение и способность к перемещению, поединок останавливается.

4.7. По истечении 120 секунд победа присуждается роботу, находящемуся к центру ближе другого (засчитывается 1 балл).

4.8. Робот проигрывает автоматически, если оператор прикасается к роботу после сигнала старта судьи.

4.9. Если на момент окончания поединка невозможно определить победителя, судья может объявить ничью или назначить переигровку.

4.10. Между одной парой команд проводится не более 3 поединков (по решению судьи).

4.11. Команда, получившая два балла по результатам 2-х поединков, считается выигравшей и проходит в следующий круг. В случае только одного балла у одной из команд и ноль баллов у другой по результатам 2-х поединков, команда с одним баллом считается выигравшей и проходит в следующий круг. При равном количестве баллов у команд может быть проведен дополнительный (3-й) поединок или принято решение голосованием судей.

4.12. Окончание поединка объявляет судья, после чего оператор может забрать робота из зоны ринга.

5. Порядок размещения роботов на ринге перед началом поединка

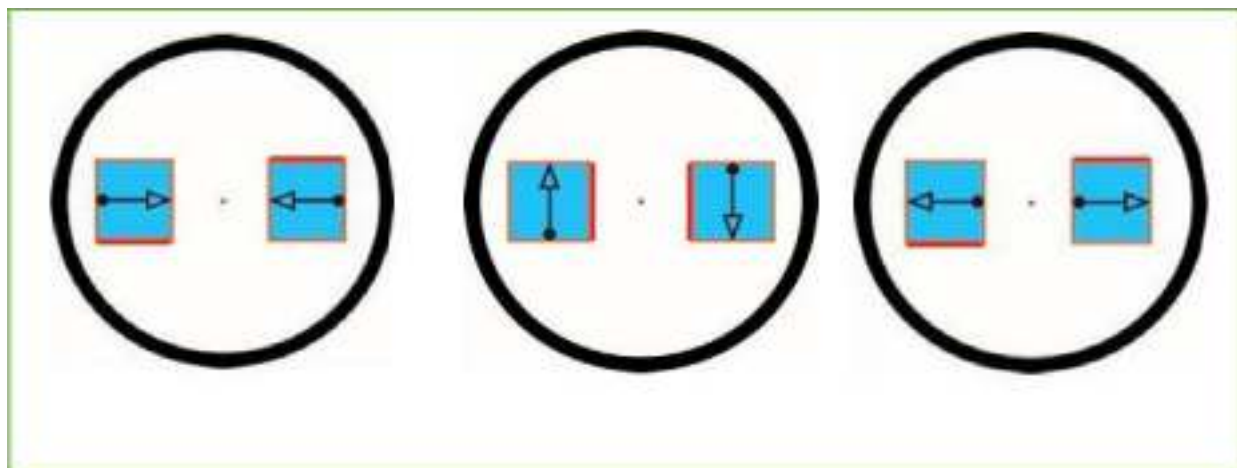
5.1.1. По сигналу судьи пара соревнующихся команд подходит к рингу.

5.1.2. Методом жеребьевки разыгрывается положение робота на ринге, после чего один из операторов размещает робота команды согласно жеребьевке (см. рис. 1) в определенном судьей квадрате.

5.1.3. Роботы могут располагаться только в противоположных квадратах.

5.1.4. По окончании расстановки оператор не имеет права более перемещать робота.

Рис. 1. Пример расстановки двух роботов



6. Баллы

6.1. Баллы присуждается команде по решению судьи в соответствии с правилами соревнования (п.4).

6.2. При определении победителя судья принимает во внимание следующие факторы:

6.2.1. Техническая эффективность алгоритма действий робота.

6.2.2. Корректность поведения команды.

6.2.3. Наличие штрафных санкций или баллов.

6.3. Остановка и возобновление поединка происходит в следующий случаях:

6.3.1. При невозможности определить побеждающую сторону, безрезультатной технической сцепке или уходе от схватки обоих роботов в течении 5 секунд, наблюдение за поведением может быть продлено до 30 секунд, после чего судья останавливает поединок и назначает переигровку.

6.3.1.1 Уходом от схватки считается если:

➤ Роботы не атакуют друг друга, но продолжают перемещение в течение 10 секунд.

➤ Если один из роботов останавливается и бездействует в течение 10 секунд, не проявляя атакующей активности.

6.3.2 В случае одновременного касания роботов поверхности за рингом происходит остановка поединка и назначение переигровки.

6.4. Другие случаи остановки поединка:

6.4.1. По просьбе участника соревнований, при получении повреждений роботом или травмы участником. Команда робота, получившая повреждение робота (травму участника) вследствие действий команды соперника, объявляется выигравшей. При невозможности установить виновного в повреждении или травме, команда остановившая поединок объявляется проигравшей.

6.4.2. Для устранения последствий травмы или повреждения робота принимается решение о восстановлении. Соревнование приостанавливается, время принимаемого решения о восстановлении судьям и членами Оргкомитета - в пределах пяти минут.

6.4.3. Решение судей не обсуждается, возражения не высказываются.

6.4.4. Апелляция подается Главному судье до окончания второго заезда. В отсутствие Главного судьи, апелляция подается судье соревнований.

7. Требования к операторам робота

7.1. К участию в данном соревновании допускаются команды, состав которых соответствует указанной в Положении возрастной категории.

7.2. Возможные штрафные санкции:

7.2.1. Нарушением считается проявление неуважения к судье или/и к сопернику, выражаемое в письменной, устной или иной форме. В случае проявления оскорбительного поведения участников команды, выносятся

первое предупреждение, при повторных действиях, судья назначает штрафной балл (-1 балл и т.д.).

7.2.2. Действия членов команды, нарушающие ход соревнования (- 0,5 балла).

7.2.2.1. Нахождение оператора в зоне ринга во время поединка без разрешения судьи.

7.2.2.2. Требования оператора или руководителя команды остановить поединок без видимых причин.

7.2.2.2. Размещение посторонних предметов на ринге.

7.2.2.3. Подготовка робота более 30 секунд перед началом поединка, после сигнала судьи.

7.2.2.4. Активность робота ранее 10 секунд после сигнала старта.

7.2.2.5. При обнаружении судьей действий команды, ставящих под сомнение честность поединка делается замечание (-1 балл), при повторном замечании команда дисквалифицируется и снимается с соревнований.

7.2.3. Каждое нарушение фиксируется в протокол соревнования, по итогам поединка противнику команды, заработавшей штрафные санкции, добавляются баллы в количестве штрафных баллов соперника, после чего объявляется победитель.

ГИБКОСТЬ РЕГЛАМЕНТОВ СОРЕВНОВАНИЙ

1. Гибкость правил может быть проявлена при изменениях количества участников соревнований, что может оказать незначительное влияние на содержание регламента, но при этом должны быть соблюдены его основные концепты.

2. Организаторы соревнований могут вносить изменения или исключения в регламент до начала соревнования, после чего они являются постоянными в течение всего мероприятия.

3. Об изменениях или отмене регламентов соревнований участники должны быть извещены заранее (но не позднее 15 минут) до начала соревнований.

4. Скорректированные правила остаются неизменными в ходе соревнования.

ОБ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

1. За работоспособность, безопасность роботов команды и участники соревнований несут личную ответственность, а также ответственность в соответствии с Законодательством РК в любых несчастных случаях, вызванных действиями участников команд или их роботов.

2. Организаторы соревнований не несут ответственность в случае аварии или несчастного случая, вызванных действиями участников команд или их оборудованием.