



## REGOLAMENTO MINI-SUMO

### Capitolo 1: Definizione del gioco

#### *Articolo 1 Definizione*

Un incontro coinvolge due partecipanti che operano con robot (autonomo) da loro stessi costruito nel ring da Sumo (“Dohyo”) secondo il Regolamento del Gioco (“Rules”).

La gara continua fino a che un punto (“Yuko”) viene assegnato da uno dei partecipanti.

La decisione di quando un punto viene assegnato sarà a cura del giudice di gara.

### Capitolo 2: Specifiche del Ring

#### *Articolo 2 Definizione dell'interno del Ring*

L'interno del Ring è definito come Area del Ring circondata da una linea di confine inclusa.

#### *Articolo 3 Materiale di costruzione del Ring*

Il Ring può essere un cilindro di:

1. alluminio con una altezza di 2.5cm ed un diametro di 77cm (inclusa la linea del bordo). La parte superiore del cilindro è ricoperta da una gomma dura nera (longtype vinyl sheet NC, No. R289 made by Toyo Linoleum, Inc.).

2. legno indeformabile con una altezza di 2.5cm ed un diametro di 77cm (inclusa la linea del bordo). La parte superiore del cilindro è verniciata nero opaco, mentre la linea del bordo è verniciata bianca lucida.

Le linee di partenza (“Sikiri-Sen”) sono designate come due linee marroni (scuro opaco) con una larghezza di 1cm e una lunghezza di 10cm. Ogni linea è posizionata a 5cm dal centro del Ring (10cm tra di loro).

La linea del bordo è designata come un cerchio bianco con una larghezza di 2.5cm. “Il Confine” è definito come parte interna del Ring.

Durante il gioco, sarà cura del giudice di gara decidere fino a quando il Ring potrà essere usato e quando dovrà essere cambiato se apparirà sulla superficie del Ring una abrasione minore o uguale a 2.5cm.

Nota: A titolo esemplificativo si veda l'Allegato 1 alla fine del presente regolamento.

## **Capitolo 3: Specifiche dei robot**

### *Articolo 5 Specifiche*

Il robot deve poter essere contenuto in un quadrato di 10x10cm per lato. Non ci sono restrizioni in altezza.

Il peso non deve essere superiore a 500gr.

Non ci sono restrizioni sul metodo di controllo usato con robot autonomi.

Un robot autonomo deve essere progettato per attivarsi dopo circa 5 secondi che il contendente ha premuto il pulsante di start del robot.

### *Articolo 6 Restrizioni sul progetto del robot*

Il robot non deve includere un dispositivo che impedisce le operazioni dell'avversario, come un disturbatore (jammer) o una luce stroboscopica.

Il robot non deve includere qualsiasi parte che potrebbe danneggiare la superficie del Ring.

Il robot non deve includere un dispositivo che spruzza liquidi, polvere o gas.

Il robot non deve includere dispositivi sparanti.

Il robot non deve includere dispositivi di espulsione.

Il robot non deve includere nessuna parte che fissa il robot alla superficie del Ring e impedisce di essere mosso (ad esempio ventose, colla e così via).

## **Capitolo 4: Principi del gioco**

### *Articolo 7 Principi del gioco (game)*

Una partita (game) consiste di tre incontri (match) di tre minuti ognuno.

Il primo contendente che vince due punti (Yuko) è il vincitore della partita.

Quando nessuno dei contendenti riceve un punto, il vincitore viene deciso da un giudizio insindacabile dell'arbitro.

Tuttavia, se non esiste una superiorità oggettiva ed il vincitore non può essere determinato, può essere giocato un incontro extra di tre minuti.

## **Capitolo 5: Regole del gioco**

### *Articolo 8 Inizio della partita*

I contendenti mettono i loro robot sopra o dietro le linee di partenza.

I robot non possono sorpassare le linee di partenza prima che l'incontro inizi.

Con un robot autonomo, i contendenti premono il bottone di start sul robot al segnale del giudice.

L'incontro inizia quando i robot entrano in azione (dopo circa 5 secondi).

I contendenti si allontanano dal Ring quando inizia l'incontro.

### *Articolo 9 Fine della partita.*

La partita finisce quando il giudice designa il vincitore.

Entrambi i contendenti rimuoveranno i loro robot alla fine del match.

### *Articolo 10 Cancellazione della partita e ripetizione*

Un incontro verrà cancellato o rigiocato come conseguenza delle seguenti condizioni:

- I robot sono bloccati insieme in modo tale che nessun'altra azione è possibile, oppure ruotano in circolo svariate volte.
- Entrambi i robot toccano la zona esterna del Ring allo stesso tempo.
- Qualsiasi altra condizione per cui il giudice decide che non può essere designato un vincitore.
- In caso di una ripetizione, sono proibite manutenzioni ai robot fino a che non venga assegnato un punto Yuko, ed i robot devono essere immediatamente rimessi nella posizione specificata nel Capitolo 5 Articolo 8.
- Se nessuno dei robot in competizione vince o perde anche dopo aver ripetuto l'incontro, il giudice può riposizionare entrambi i robot in una specifica locazione e ricominciare. Se dopo questo non c'è ancora un vincitore, l'incontro può continuare dalla posizione decisa dal giudice, fino a che non viene raggiunto un limite di tempo.

## **Capitolo 6: Punti (effettivi)Yuko**

### *Articolo 11 Yuko*

Le seguenti condizioni sono considerate un punto Yuko:

- Quando un robot butta fuori dal ring l'avversario con una azione legittima.
- Quando l'avversario esce fuori dal ring da solo (per qualsiasi ragione).
- Quando l'avversario viene squalificato o ha avuto più di una violazione o ammonimento.

## **Capitolo 7: Violazioni e penalità**

### *Articolo 12 Ammonizioni*

Un contendente che compie una delle seguenti azioni riceverà una ammonizione:

- L'operatore entra nel Ring prima che il giudice abbia decretato la fine dell'incontro.
- La preparazione per la ripetizione dell'incontro supera i 15 minuti.
- Il robot inizia l'azione (espansione fisica o movimento) prima del segnale di partenza del giudice.
- Ogni altra azione che può essere ritenuta illegittima.

### *Articolo 13 Violazioni*

Ognuna delle seguenti azioni viene considerata una violazione, e un contendente o entrambi riceveranno un punto Yuko:

- Una parte del robot che eccede 5 grammi di peso viene rilasciato da esso e cade sul ring.
- Il robot smette di muoversi sul Ring.
- Entrambi i robot si muovono ma non entrano in contatto l'uno con l'altro.
- Il robot emette fumo.

### *Articolo 14 Sconfitta per violazione*

Un concorrente che attua una delle seguenti azioni perderà il gioco per violazione:

- Un concorrente non si presenta di fronte al Ring quando viene chiamato all'inizio del gioco.
- Un concorrente rovina il gioco. Per esempio rompendo, danneggiando o imbrattando il

Ring.

### Articolo 15 Squalifica

Un concorrente che fa una delle seguenti azioni verrà squalificato e obbligato a lasciare il gioco:

- Il robot di un concorrente non rispetta le “Specifiche dei robot” menzionate nell' Articolo 5.
- Un concorrente costruisce un robot usando un metodo vietato nell'Articolo 6.
- Un concorrente assume un atteggiamento non sportivo. Per esempio usando un linguaggio violento o calunniando un avversario o il giudice.

## Capitolo 8: Danni e incidenti

### Articolo 16 Richiesta di sospensione

Quando un concorrente viene danneggiato o il robot ha un incidente ed il gioco non può essere continuato, può essere richiesta dallo stesso una sospensione di cinque minuti.

## Capitolo 9: Obiezioni

### Articolo 17 Obiezioni al giudice

Non si possono sollevare obiezioni sull'arbitraggio del giudice.

### Articolo 18 Obiezioni al regolamento

Un concorrente che ha una obiezione sulle regole operative può esprimere il suo dissenso alla Commissione di Gara prima della fine del gioco.

## Allegato 1:

