



Expo
Elettronica



**MAKERS
LAB.IT**

Regolamento aggiornato al 10/10/19

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 e programmato nel ring da Sumo ("Dohyo") secondo il Regolamento del Gioco ("Rules").

La gara continua fino a quando un punto ("Yuko") viene assegnato ad 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 Specifiche del Ring

Il Ring è composto da un cilindro con una altezza di 2.5cm ed un diametro di 77cm (inclusa la linea del bordo). La parte superiore del cilindro è verniciata nero, mentre la linea del bordo è verniciata bianca.

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.

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

Capitolo 3: Specifiche dei robot

Articolo 4 Specifiche

Il robot utilizzabile sarà unicamente quello dato in dotazione, nessuna parte deve essere modificata e dovrà essere programmato da ogni istituto al meglio delle proprie conoscenze.

Capitolo 4: Principi del gioco

Articolo 5 Principi del gioco (game)

Una partita (game) consiste in tre incontri (match) di tre minuti ciascuno (il tempo può variare in base alle esigenze organizzative, eventuali variazioni verranno comunicate prima degli incontri).

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 del Giudice di gara.

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

Capitolo 5: Regole del gioco

Articolo 6 Inizio della partita

I contendenti mettono i loro robot sopra o dietro le linee di partenza. La posizione può variare tra un incontro e l'altro.

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). Se il robot non si muoverà entro 10 secondi dal via l'incontro (match) verrà perso automaticamente.

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

Articolo 7 Fine della partita.

La partita finisce quando il giudice designa il vincitore.

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

Articolo 8 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 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 6.
- 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 quando non viene raggiunto un limite di tempo.

Capitolo 6: Punti (effettivi)Yuko

Articolo 9 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 10 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.
- 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 11 Violazioni

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

- 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 12 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 13 Squalifica

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

- Il robot non rispetta le "Specifiche dei robot" menzionate nell' Articolo 5.
- 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 14 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. La richiesta non sarà valida per cambio batterie o aggiornamenti software.

Capitolo 9: Obiezioni

Articolo 15 Obiezioni al giudice

Non si possono sollevare obiezioni sull'arbitraggio del giudice.

Articolo 16 Obiezioni al regolamento

Un concorrente che ha una obiezione sulle regole operative può esprimere il suo dissenso al Giudice prima dell'inizio delle gare.

Allegato 1:

