

Регламент соревнований по СУМО
версия 3.0 от 05.12.2012
по версии Открытого робототехнического турнира на Кубок Политехнического музея
Регламент основан на правилах RobotChallenge

Введение

Новый регламент "СУМО" основан на правилах европейских игр по сумо RobotChallenge. Основная задача новых правил - облегчить участникам участие в международных соревнованиях по сумо.

Основные отличия от правил RobotChallenge:

1. Матч проводится не за 3 мин, а за три раунда по 90 сек.
2. На роботе не обязательно наличие системы ИК-старта. Те участники, которые захотят участвовать в европейских соревнованиях по сумо на RobotChallenge, должны самостоятельно позаботиться об ее установке.
3. Отдельный класс для Лего-роботов не вводится.

Основные отличия от правил "Мини-сумо v2.02":

1. Нет ограничений на размеры после раскладывания роботов.
2. Вводятся два новых класса - сумо 15x15 см и Гуманоидное сумо.
3. Более упрощенные правила переигровки.

1. Определение матча сумо

Матч играется между двумя командами, в каждой один или более участников. Только один участник команды может подходить к рингу, остальные должны наблюдать из зрительного зала. В соответствии с правилами игры (здесь и далее называемыми "эти правила"), каждая команда выставляет на ринг робота, которого построила сама согласно требованиям в Разделе 2. Матч начинается по команде судьи и продолжается, пока команда не набирает два очка. Судья определяет победителя матча.

2. Требования к роботам

2.1. Общие требования к роботам

1. Нижеприведённые требования касаются всех роботов. Дополнительные требования для роботов Гуманоидного Сумо в разделе 2.2.
2. Робот должен помещаться в квадратную коробку соответствующих его классу размеров.
3. Общая масса робота в начале матча должна быть меньше предельного веса для его класса.
4. Робот может увеличиваться в размерах после начала матча, но не должен физически разделяться на части, и должен оставаться одним цельным роботом. Роботы, нарушающие эти запреты, проигрывают матч. Винты, гайки, и другие части робота общей массой не более 5 г, выпадающие из робота, не приводят к проигрышу матча.

5. Все роботы должны быть автономны. Любые механизмы управления разрешены, если все их компоненты находятся на роботе, и механизм не взаимодействует с внешней системой управления (человеком, машиной и т.д.).
6. Каждый робот получает номер на регистрации. Отображайте этот номер на роботе, чтобы позволить зрителям и организаторам узнать вашего робота.

Класс	Высота	Ширина	Длина	Вес
Мини-Сумо	Не ограничена	10 см	10 см	500 г
Мини-Сумо 15x15	Не ограничена	15 см	15 см	1 000 г
Гуманоиды	50 см	20 см	20 см	3 000 г

2.2. Требования к роботам Гуманоидного Сумо

1. Робот должен быть двуногим шагающим гуманоидом, который смещает свой центр тяжести для поддержания равновесия во время ходьбы.
2. Во время ходьбы одна нога должна подниматься с пола, тогда как другая удерживать робота на весу.
3. Во время ходьбы нога, которой робот балансирует в воздухе, должна быть согнута в колене не менее чем на 90 градусов. Если это не так, робот не считается шагающим.
4. Стопа может быть любой формы, если соблюдаются следующие условия:
 1. Стопа робота определяется как часть робота, контактирующая с поверхностью арены (земли)
 2. Максимальная длина (размер) стопы должна быть меньше 50% вытянутой ноги робота. Длина ноги определяется как расстояние между местом, где стопа робота касается земли, и осью, соединяющей ногу с туловищем робота.
 3. Максимальная длина стопы должна быть менее 20 см.
5. Когда робот стоит или идёт, прямоугольники, описанные вокруг левой и правой стопы, не должны пересекаться.
6. У робота должно быть 2 руки. Каждая рука в вытянутом состоянии не должна превосходить длины вытянутой ноги.
7. У робота должна быть голова.

2.3. Ограничения робота

1. Источники помех, такие как ИК-светодиоды, предназначенные для ослепления ИК-сенсоров соперника, запрещены.
2. Детали, которые могут сломать или повредить ринг. Не используйте детали, которые вредят роботу-сопернику или его хозяину. Обычные толчки и удары не расцениваются как наносящие повреждение.
3. Устройства, которые могут хранить жидкость, порошок, газ или другие вещества для выпуска в сторону соперника, запрещены.
4. Любые огнеопасные устройства запрещены.
5. Устройства, бросающие предметы в соперника, запрещены.
6. Липкие вещества для улучшения сцепления запрещены. Шины и другие компоненты робота, контактирующие с рингом, не должны быть способны поднять и удерживать стандартный лист А4 (80 г/м²) более, чем 2 секунды.
7. Устройства для увеличения прижимной силы, такие как вакуумные насосы и магниты запрещены во всех классах.

8. Все края, включая передний ковш, но не ограничиваясь им, не должны быть настолько острыми, чтобы царапать или повреждать ринг, других роботов или игроков. В целом, края с радиусом более 0,1 мм — их можно сделать из незаточенной металлической полосы толщиной 0,2 мм — удовлетворительны. Судьи или организаторы могут потребовать покрыть изолентой края, если найдут их слишком острыми.

2.4. Изменения в конструкции робота

Участники имеют право на оперативное конструктивное изменение робота между раундами и матчами (в т.ч. - ремонт, замена элементов питания и проч.), если внесенные изменения не противоречат требованиям, предъявляемым к конструкции робота и не нарушают регламентов соревнований.

3. Требования к рингу сумо

3.1. Внутренняя зона ринга

Внутренняя зона ринга определяется как игровая поверхность, окружённая белой линией, включая её саму. Всё за её пределами считается внешней зоной ринга.

3.2. Требования к рингу

1. Ринг должен быть круглой формы и соответствующих классу размеров.
2. Граница маркируется белой линией по окружности на краю игровой поверхности, шириной соответствующей классу. Внутренняя зона ринга простирается до внешнего края этой линии.
3. Для всех указанных размеров возможно отклонение в 5%.

Класс	Высота	Диаметр	Ширина границы	Материал	Минимальное свободное пространство
Мини	2,5 см	77 см	2,5 см	Дерево	50 см
Гуманоиды	5 см	154 см	5 см	Дерево	100 см

3.3. Внешняя зона ринга

Вокруг ринга должно быть определённое для каждого класса свободное пространство. Оно может быть любого цвета, формы, из любого материала, если не нарушаются базовые основы этих правил. Это пространство с рингом в центре далее будет называться «зона ринга». Любые маркировки или части платформы с рингом, выходящие за пределы минимальных размеров, тоже будут считаться в зоне ринга.

4. Порядок проведения матча

4.1. Расстановка роботов

По команде судьи, две команды подходят к рингу, чтобы поставить на него роботов.

Ринг условно делится на 4 квадранта. Роботы всегда должны ставиться в двух противоположных квадрантах. Каждый робот должен смотреть в противоположную

сторону от противника, как показано стрелками на рис.1. Робот может быть поставлен где угодно внутри квадранта. После расстановки роботов нельзя больше перемещать.

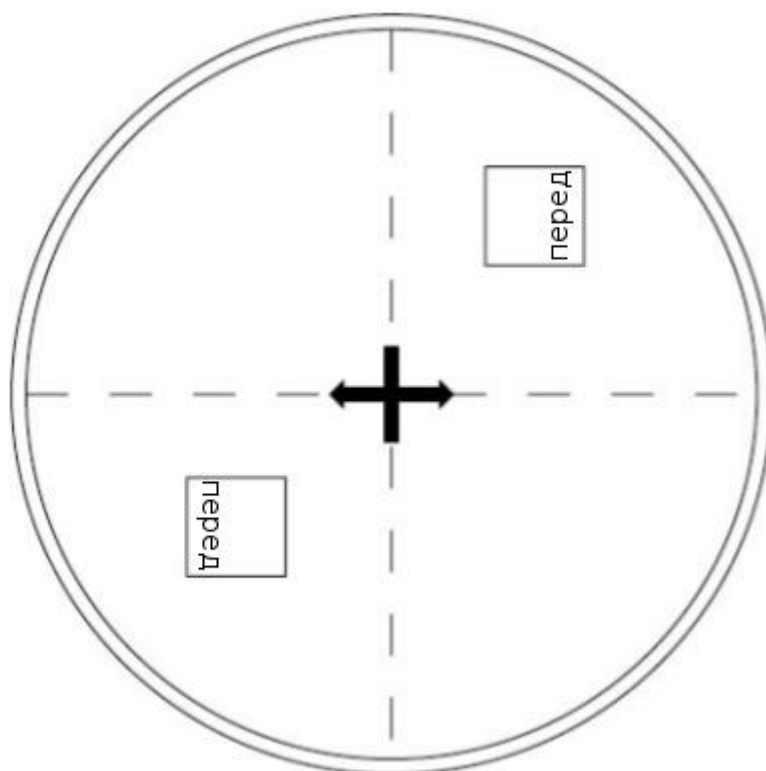


Рис. 1 Расстановка роботов

4.2. Начало

1. При использовании ИК-приемника, судья начинает каждый раунд подачей стартового сигнала при помощи ИК-передатчика. Как только роботы получают сигнал, раунд начинается немедленно, без всякой задержки. Технические параметры ИК-приёмника даны в приложении. Участники могут использовать свои собственные, либо готовые модули, предлагаемые организаторами.
2. Без использования ИК-приемника, судья анонсирует начало раунда. Команды запускают роботов, и после пятисекундной паузы роботы могут начать действовать. В течение этих пяти секунд игроки должны покинуть зону ринга.

4.3. Остановка, возобновление

Матч останавливается и возобновляется, когда судья объявляет об этом.

4.4. Порядок проведения матчей сумо

1. Один матч состоит до 3 раундов, каждый раунд длится до 90 секунд. Время раунда может быть продлено судьями.
2. Команда, выигравшая два раунда, или первая, получившая два очка, в указанный период времени, выигрывает матч. Команда получает очко, когда выигрывает раунд. Если время вышло прежде, чем одна из команд получила два очка, и у одной из команд уже есть очко, то команда с одним очком выигрывает.
3. Когда ни одна из команд не может выиграть матч в указанный период времени, может быть проведён дополнительный матч, в котором побеждает команда, первая

получившая очко. Иначе, победитель/проигравший в матче может быть определён судьями посредством голосования или по результатам переигровки.

4. Одно очко даётся победителю, если победитель определяется судьёй или голосованием среди судей.

4.5. Окончание матча

Матч заканчивается, когда судья об этом объявляет. Команды забирают роботов из зоны ринга.

5. Время матча

5.1. Длительность

Проводится до 3 раундов, каждый длительностью до 90 секунд, начало и конец — по команде судьи.

5.2. Дополнительное время

Если судья назначил дополнительный раунд, то такой раунд длится максимум 90 секунд.

5.3. Перерывы во время матча

Следующее время не включается в общее время матча:

1. Время, прошедшее после того, как судья объявляет присуждение очка и до того, как матч возобновляется. Стандартная пауза перед возобновлением матча — 30 секунд.
2. Время, прошедшее после того, как судья объявляет остановку в матче, и до того, как матч возобновляется.

6. Присуждение очков

6.1. Присуждение очков для негуманоидных роботов

Одно очко даётся, когда:

1. Робот в соответствии с правилами вынуждает робота-соперника коснуться пространства вне ринга, включая боковую сторону ринга.
2. Робот-соперник коснулся пространства вне ринга сам по себе.
3. Любое из этого происходит в тот же самый момент, когда объявляется окончание матча.
4. Когда колёсный робот опрокидывается на ринге, или в аналогичных случаях, очко не засчитывается, и матч продолжается.

Когда судья определяет победителя, следующие факторы принимаются во внимание:

1. Техническая изощрённость движений и действий робота
2. Штрафные очки за время матча.
3. Поведение игроков во время матча.

Матч должен быть остановлен и назначена переигровка в следующих случаях:

1. Роботы сцепились или кружат вокруг друг друга без заметного результата в течение 5 секунд. Если неясно, есть ли результат, судья может продлить время наблюдения до 30 секунд.
2. Оба робота перемещаются безрезультатно или останавливаются (точно одновременно) на 5 секунд, не трогая друг друга. Однако, если один робот первый перестаёт двигаться, после 5 секунд он объявляется нежелающим сражаться. В этом случае соперник получает очко, даже если тоже останавливается. Если оба робота двигаются и неясно, есть ли результат, судья может продлить время наблюдения до 30 секунд.
3. Если оба робота касаются пространства за пределами ринга в одно и то же время, и невозможно определить, кто коснулся первым, назначается переигровка.

6.2. Присуждение очков для гуманоидных роботов

1. Нокдаун
 1. Нокдаун происходит, когда робот свален на землю соперника.
 2. 2 очка добавляются к счёту соперника.
2. Падение
 1. Падение происходит, когда робот падает сам по себе. 1 очко добавляется к счёту соперника.
3. Выход за пределы ринга
 1. Выход за пределы ринга происходит, когда любая часть робота касается поверхности вокруг ринга.
 2. 3 очка добавляются к счёту соперника.
 3. Судья должен позволить команде-хозяину робота поместить их робота на ринг лицом вниз. Если робот сможет подняться за 10 секунд, штраф не назначается.
4. Нокаут
 1. Нокаут происходит, когда робот не может подняться в течение 10 секунд.
 2. Нокаут происходит, когда робот не может двигаться или идти в течение 10 секунд.
 3. При объявлении нокаута матч немедленно заканчивается и победа в матче присуждается сопернику.
5. Все очки за каждый раунд суммируются
6. Раунд останавливается, если роботы не касаются друг друга в течение более чем 15 секунд. Это время может быть увеличено до 45 секунд, если ясно просматривается стремление к борьбе.
7. Определение победителя
 1. Робот, у которого больше очков, выигрывает матч.
 2. Если по очкам ничья, судьи голосуют за победителя, на основании тактики, агрессии и активности. Если роботы не набрали ни одного очка, судьи могут решить, что победителя в матче нет.

7. Нарушения

7.1. Нарушения

Игроки, совершившие любое из действий, описанных в разделах 2.3 – нарушение технических требований, а также разделах 7.2 или 7.3, объявляются нарушителями этих правил.

7.2.Оскорбления

Игрок, который высказывает оскорбительные слова сопернику, судье, или встраивает устройства воспроизведения в робота, произносящие оскорбления, или пишет оскорбления на корпусе робота, или проделывает любые оскорбляющие действия, нарушает эти правила.

7.3. Незначительное нарушение

Незначительное нарушение объявляется, если игрок:

1. Входит на ринг во время матча, кроме случаев, когда игрок поступает так, чтобы убрать робота с ринга, когда судья присваивает игровое очко или останавливает матч. Войти на ринг означает:
 1. Часть тела игрока находится на ринге.
 2. Игрок кладёт любые механические приспособления на ринг, например, чтобы отремонтировать робота.
2. Совершает следующее:
 1. Требуется остановить матч без веских причин.
 2. Тратит более 30 секунд на подготовку до возобновления матча, если только судья не продлил время.
 3. Робот начинает действовать до окончания пяти секунд после того, как главный судья объявил начало матча.
 4. Делает или говорит то, что ставит под сомнение честность матча.

8. Штрафы

1. Игроки, которые нарушают эти правила, совершая действия, описанные в разделах 2.3 и 7.2, проигрывают матч. Судья даёт два очка сопернику и приказывает нарушителю очистить ринг. Нарушитель не наделяется никакими правами.
2. Каждый случай нарушений, описанных в разделе 7.3., накапливается. Два таких нарушения приносят одно очко сопернику.
3. Нарушения, описанные в разделе 7.3, накапливаются в течение одного матча.

9. Травмы и повреждения в течение матча

9.1. Просьба об остановке матча

Игрок может попросить остановить матч, если он/она получил травму, или робот получил повреждение, и игра не может продолжаться.

9.2. Невозможность продолжать матч

Когда игра не может продолжаться из-за травмы игрока или повреждения робота, игрок, который причинил эту травму или повреждение, проигрывает матч. Когда неясно, какая команда является причиной, то игрок, который не может продолжать игру, или просит остановить игру, проигрывает матч.

9.3. Время, необходимое на то, чтобы справиться с травмой/повреждением

Будет ли игра продолжена в случае травмы или аварии, решается судьями и членами Комитета. Процесс решения не должен занимать более 5 (пяти) минут.

9.4. Очки для игрока, который не может продолжать

Победитель, определённый на основании положений раздела 9.2 , получает два игровых очка. Проигравший, который уже получил одно очко, по-прежнему считается проигравшим. Когда ситуация, описанная в разделе 9.2 происходит в продлённом матче, победитель получает одно игровое очко.

10. Высказывание несогласия

1. Против решений судьи не должно высказываться никаких возражений.
2. Капитан команды может подавать апелляции Комитету, пока матч не окончен, если есть сомнения в соблюдении данных правил. Если же представители Комитета отсутствуют, апелляция может быть подана судье, пока матч не окончен.

11. Разное

11.1. Гибкость правил

Пока концепция и основы правил соблюдаются, эти правила должны быть достаточно гибкими, чтобы удовлетворять изменениям в числе участников и содержании матчей. Изменения или отмена правил может быть сделана организаторами местных соревнований в том случае, если они опубликованы заранее, и систематически поддерживаются во время соревнования.

12. Ответственность

1. Команды-участники всегда несут ответственность за безопасность своих роботов и в ответе перед законом за любые несчастные случаи, вызванные участниками команд или их роботами.
2. Организаторы соревнований никогда не несут ответственности и не в ответе перед законом за любые несчастные случаи и/или аварии, вызванные командами или их оборудованием.