

REGULAMIN

Zawodów minisumo w Zespole Szkół Technicznych w Grudziądzu

Dział I – wstęp

Niniejszy regulamin opracowany został na podstawie regulaminu zawodów minisumo odbywających się na Politechnice Bydgoskiej, tj. regulaminu dostępnego na stronie internetowej <https://roboty.pbs.edu.pl/pl/zawody/regulamin-zawodow>

Ilekróć w regulaminie mowa o:

1. zespole – należy przez to rozumieć grupę osób zarejestrowaną razem z robotem minisumo;
2. uczestniku – należy przez to rozumieć osobę zarejestrowaną jako członek zespołu;
3. organizatorze – należy przez to rozumieć ucznia bądź uczniów zajmujących się organizacją zawodów;
4. opiekunie – należy przez to rozumieć nauczyciela opiekującego się zawodami;
5. sędzi – należy przez to rozumieć osobę odpowiedzialną za rozstrzygnięcie wyników walk robotów minisumo.

Dział II – zawody

Art. 1

1. Zespół startujący w zawodach wystawia do rozgrywek jednego robota minisumo.
2. Każdy uczestnik jest członkiem jednego zespołu.

Art. 2

1. Zawody obejmują rozgrywki w systemie kołowym (tzw. „każdy z każdym”).
2. Liczba rozegranych walk powinna wynosić $\frac{n*(n-1)}{2}$, gdzie n to liczba zespołów biorących udział w zawodach.

Art. 3

1. Zwycięzcą zawodów zostaje zespół, który wygra największą liczbę walk.
2. W przypadku remisu zarządza się dogrywkę między zespołami o równej liczbie zwycięstw, na zasadach identycznych jak główne rozgrywki.

Art. 4

1. Nagrody otrzymują zespoły zajmujące pierwsze trzy miejsca pod względem liczby wygranych walk.
2. W przypadku remisu w celu ustalenia zespołów zajmujących pierwsze trzy miejsca najpierw rozpatruje się wyniki dogrywki na pierwszym miejscu *ex aequo*, a dopiero później – jeśli to konieczne – wyniki dogrywek zawodników znajdujących się na kolejnych miejscach *ex aequo*.

Art. 5

1. W przypadku poddania walki przez zespół walkę traktuje się jako wygraną przez robota zespołu przeciwnego.
2. W przypadku nieobecności zespołu wszystkie walki robota tego zespołu zostają odwołane, nie skutkuje to zwiększeniem liczby zwycięstw żadnego z zespołów

Dział III - rozgrywka

Art. 6 – przytoczony bez zmian z regulaminu PBS (art. 6)

1. Rozgrywka składa się z trzech rund i trwa trzy minuty.
2. Czas trwania pojedynczej rundy w ramach rozgrywki nie jest określony.
3. Robot, który pierwszy zdobędzie dwa punkty efektywne wygrywa rozgrywkę.
4. W przypadku, gdy żaden z robotów nie zdobędzie punktu efektywnego lub każdy ma taką samą liczbę punktów efektywnych, zwycięzca rozgrywki zostanie ogłoszony decyzją sędziego.
5. W przypadku, gdy nie istniała wyraźna przewaga i zwycięzca nie może być ogłoszony, może zostać zarządzona decyzją sędziego dodatkowa trzyminutowa runda dogrywkowa.
6. Rundę dogrywkową wygrywa robot, który jako pierwszy zdobędzie jeden punkt efektywny.

Art. 7 – przytoczony bez zmian z regulaminu PBS (art. 7)

1. Przed rozpoczęciem każdej rundy, uczestnicy sterujący robotami stoją poza obszarem zewnętrznym ringu.
2. Uczestnicy mogą wkroczyć do obszaru zewnętrznego ringu na komendę sędziego.
3. Sędzia umieszcza na środku ringu znacznik w kształcie krzyża dzielący obszar ringu na ćwiartki koła.
4. Uczestnicy ustawiają swoje roboty w dwóch przeciwległych ćwiartkach ringu, zgodnie ze strzałkami umieszczonymi na ramionach krzyża. Robot musi być ustawiony przy brzegu ringu, tak aby fragmentem swojego obrysu w pozycji startowej przykrywał linię brzegową ringu.
5. Po umieszczeniu robotów na ringu przez uczestników sędzia usuwa znacznik. Po usunięciu znacznika pozycja robotów nie może zostać zmieniona.
6. Na znak sędziego uczestnicy jednocześnie włączają zasilanie robotów.
7. Runda rozpoczyna się po pięciu sekundach od sygnału sędziego.
8. Uczestnicy po uruchomieniu robota opuszczają obszar zewnętrzny ringu przed rozpoczęciem rundy.
- 9.

Art. 8 – przytoczony bez zmian z regulaminu PBS (art. 10)

1. Rozgrywka trwa trzy minuty. Rozpoczęcie i zakończenie pomiaru czasu odbywa się na komendę sędziego.
2. Runda dogrywkowa ogłoszona decyzją sędziego trwa maksymalnie trzy minuty. Rozpoczęcie i zakończenie pomiaru czasu odbywa się na komendę sędziego.
3. Do czasu rozgrywki nie jest wliczany czas niezbędny na przygotowanie robotów do kolejnej rundy po zdobyciu punktu efektywnego. Czas ten nie może jednak przekroczyć 30 sekund.
4. Do czasu rozgrywki nie są wliczane przerwy ogłoszone decyzją sędziego.

Dział IV – specyfikacja ringu i robota

Art. 9

1. Ring ma kształt koła o średnicy 77 cm.
2. Powierzchnia ringu jest koloru czarnego, płaska, gładka, wykonana z twardego materiału.
3. Krawędź ringu stanowi umieszczony na powierzchni ringu pierścień koloru białego.
4. Powierzchnia ringu jest regularnie czyszczona.
5. O przydatności ringu do gry decyduje sędzia.

Art. 10

1. Robot w pozycji startowej musi mieścić się w kwadracie 100 mm na 100 mm. Wysokość nie jest ograniczona.
2. Dozwolona jest zmiana wymiarów robota po rozpoczęciu rundy.

3. Masa robota nie może przekraczać 500 g. Minimalna masa nie jest ograniczona.
4. Dopuszczalne jest przekroczenie powyższych wartości o wartość tolerancji używanego urządzenia pomiarowego. Organizator zobowiązuje się do używania wagi o błędzie granicznym mniejszym niż 5 g oraz urządzenia do pomiaru długości o błędzie granicznym mniejszym niż 5 mm.
5. Robot musi pracować się w sposób autonomiczny. Zabronione są wszelkie formy komunikacji z robotem podczas trwania rundy.
6. Robot musi umożliwiać automatyczne uruchomienie po upływie nie mniej niż 5 sekund od momentu włączenia zasilania.

Dział V – punktacja

Art. 11 – przytoczony z regulaminu PBS (art. 14)

[Punkt efektywny przyznaje się gdy:]

1. Jeden z robotów wypchnie swojego przeciwnika z obszaru wewnętrznego ringu. Robot, który wypchnął przeciwnika otrzymuje punkt efektywny.
2. Robot opuści obszar wewnętrzny ringu z własnej winy. Robot, który pozostał w obszarze wewnętrznym ringu otrzymuje punkt efektywny.

Art. 12 – przytoczony z regulaminu PBS (art. 15)

1. Jeśli roboty pozostają złączone lub przemieszczają się po ringu przez 15 sekund bez zauważalnego postępu w walce runda zostaje przerwana, a następnie wznowiona. Ustawienie robotów na ringu odbywa się na podstawie decyzji sędziego. Punkt efektywny nie jest przyznawany.
2. Jeśli dwa roboty opuszczą wewnętrzny obszar ringu w tym samym czasie, runda zostaje przerwana, a następnie wznowiona. Punkt efektywny nie jest przyznawany.

Dział VI – sprzeciwy

Art. 13

1. W sprawach nieuregulowanych powyższym regulaminem decyzje podejmowane są przez sędziego lub organizatora.
2. Sędzia i organizator zobowiązani są działać w sposób bezstronny, uczciwy i sprawiedliwy.

Art. 14

1. Sprzeciw wobec decyzji sędziego bądź organizatora wnosi się do opiekuna zawodów.
2. Sprzeciwów wobec decyzji opiekuna nie wnosi się.