

## **Regulamin Szkolnej Ligi MiniSumo**

1. Celem turnieju jest wygranie jak największej ilości pojedynków w ciągu roku.
2. W każdym miesiącu rozegrany zostanie jeden turniej, w którym 8 najlepszych robotów otrzyma punkty liczące się w klasyfikacji ogólnej.  
**Punktacja:**
  - 1 miejsce -10pkt,
  - 2 miejsce – 8pkt,
  - 3 miejsce – 6pkt,
  - 4 miejsce – 5pkt,
  - 5 miejsce – 4pkt,
  - 6 miejsce – 3pkt,
  - 7 miejsce – 2pkt,
  - 8 miejsce – 1pkt.
3. Pojedynek wygrywa się poprzez wypchnięcie przeciwnika z ringu.
4. Walka toczy się do 2 wygranych pojedynków. Za wygraną:
  - 2:0 - otrzymuje się 3 punkty,
  - 2:1 – 2 punkty,
  - Za przegraną 1:2 – 1 punkt,
5. O klasyfikacji decydują kolejno: ilość punktów, dodatkowa walka między robotami.
6. Każdy pojedynek trwa maksymalnie 60 sekund i kończy się po upływie regulaminowego czasu, dotknięciu powierzchni spoza ringu przez któregoś z robotów lub decyzji zawodników o przerwaniu pojedynku.
7. Zawodnicy mogą przerwać pojedynek
  - a. na własne życzenie – wygrywa ją robot przeciwny,
  - b. za porozumieniem stron – runda jest wtedy powtarzana.
8. W przypadku niewyłonienia zwycięzcy pojedynku w regulaminowym czasie jest on powtarzany.
9. Sędzia może zarządzić powtórzenie pojedynku, kiedy oba roboty jednocześnie opuściły ring lub nie jest w stanie stwierdzić który z nich zwyciężył.
10. Sędzia może ukarać zawodnika przegraniem pojedynku, walki lub dyskwalifikacją za niestosowanie się do zasad lub niesportową postawę.
11. Robot nie może gubić części podczas walki, prowadzi to do przegrania pojedynku.
12. Przebieg walki:
  - a. Sędzia ustawia na ringu marker dzielący go na połowy, na których Zawodnicy ustawiają swoje roboty

- b. przed pierwszym pojedynkiem poprzez rzut monetą wyłania się Zawodnika, który ustawi robota jako pierwszy, przed kolejnymi pojedynkami robi to zwycięzca poprzedniego starcia,
- c. po ustawieniu robotów i potwierdzeniu gotowości przez Zawodników sędzia daje znak do rozpoczęcia walki,
- d. po sygnale sędziego zawodnicy niezwłocznie opuszczają strefę wyznaczoną wokół ringu,
- e. po ogłoszeniu końca pojedynku przez Sędziego, Zawodnicy muszą jak najszybciej unieruchomić swoje roboty

13. W zależności od liczby zgłoszonych robotów, konkurencja miniSumo zostanie rozegrana jednoetapowo („każdy z każdym”) lub dwuetapowo (faza grupowa i pucharowa).

14. Specyfikacja ringów:

- a. średnica: 770 mm
- b. czarna, matowa powierzchnia z białą obwódką o szerokości 25mm
- c. wysokość: 5-19 mm

15. Ring lub ringi testowe będą do dyspozycji Zawodników w strefie serwisowej.

16. Specyfikacja robotów:

- a. maksymalna masa: 500 g
- b. maksymalne wymiary: 100x100 mm, wysokość nieograniczona,
- c. robot nie może przyklejać się do podłoża (sprawdzanie poprzez położenie robota na kartce papieru i podniesienie go)
- d. robot musi działać w pełni autonomicznie od momentu uruchomienia do zatrzymania przez zawodnika
- e. robot musi odczekać co najmniej 5 sekund od momentu rozpoczęcia przez Sędziego pojedynku.

17. Za zajęcie pierwszego, drugiego lub trzeciego miejsca w comiesięcznych turniejach Zawodnicy otrzymają imienne dyplomy.

18. Za zajęcie pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca w punktacji ogólnej (całorocznej) Zawodnicy otrzymają cenne nagrody rzeczowe. Lista nagród zamieszczona zostanie na stronie internetowej Szkolnej Ligi MiniSumo.

19. Aktualna tabela oraz lista zwycięzców comiesięcznych zawodów publikowana będzie na stronie szkolnej Ligi MiniSumo.

20. Robot musi być zaprojektowany i zbudowany przez uczestników turnieju. Nie może być to konstrukcja dostępna do nabycia w sklepach.