

## LEGO SUMO

Регламенты основаны на международных правилах RobotChallenge.

### 1. Матч.

Как и в традиционных японских боевых искусствах, роботы пытаются вытолкнуть соперника с ринга. Матч играется между двумя командами, в каждой один или два участника. Только один участник команды может подходить к рингу, остальные должны наблюдать из зрительного зала. Каждая команда выставляет на ринг робота, которого построила сама согласно требованиям к роботам. Матч начинается по команде судьи и продолжается, пока команда не набирает два очка. Судья определяет победителя матча.

### 2. Роботы.

Класс	Высота	Ширина	Длина	Максимальный вес
Мини-сумо LEGO	Не ограничена	15 см	15 см	1000 г

Робот должен входить в квадратную трубу соответствующих размеров для данного класса. Масса робота в начале матча должна находиться в пределах назначенного веса для данного класса. Робот может увеличиваться в размерах после начала матча, но физически не должен разделяться на куски, а должен оставаться единым целым роботом.

Винты, гайки и другие части робота с общей массой **меньше 5г**, отпадая от него, не приводят к проигрышу матча.

Все роботы должны быть автономными.

Робот должен быть построен только из запчастей LEGO®, включая:

- а. Запчасти, произведенные и распространяемые LEGO®
- б. Лицензированные запчасти LEGO® от сторонних производителей

Ограничения:

Детали, которые могут сломать или повредить ринг - запрещены. Не используйте детали, которые предназначены для повреждения робота противника или оператору робота. Естественные толчки и удары не считаются намерением повреждения.

Запрещены устройства, которые могут хранить вещества для метания в противника, а так же устройства, которые бросают вещи в вашего противника.

Клейкие вещества для улучшения ходовых качеств запрещены. Шины и другие компоненты робота для контакта с рингом не должны поднимать и удерживать более 2 секунд лист бумаги А4 (80г/м).

Запрещено перепаивание и изменение моторов, датчиков и контроллеров LEGO.

### 3. Ринг в робо-сумо

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

Ринг в форме круга черного цвета. **Диаметр 77 см. Высота ринга 2,5 см.** Линия границы отмечена по внешнему краю игровой поверхности белым круглым кольцом шириной 2,5 см. За внешним краем ринга должно быть определенное пространство минимально 50 см от края ринга.

#### 4. Порядок проведения матча.

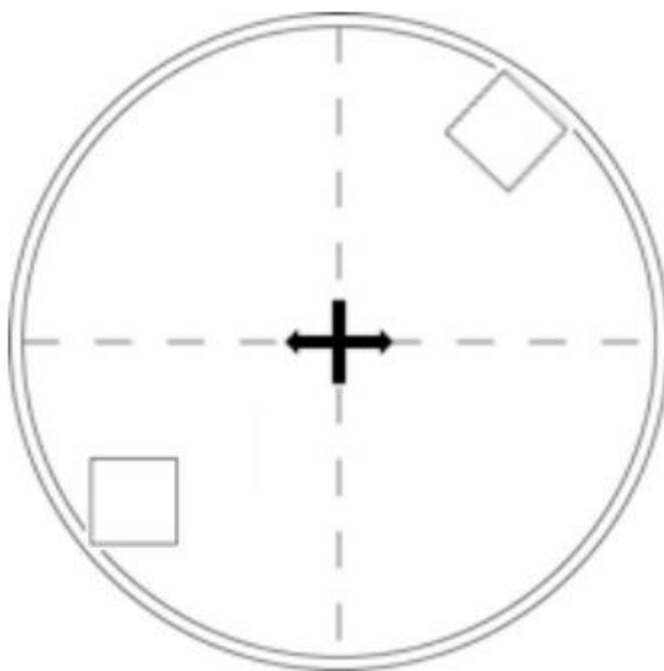
По указанию судьи две команды подходят к рингу, чтобы разместить своих роботов на нем. Крест в центре ринга для сумо условно разделяет его на 4 квадранта. Роботы всегда должны быть размещены в двух противоположных квадрантах. Каждый робот должен быть установлен так, чтобы какой-либо своей частью касался границы ринга. Роботы могут быть размещены в любом месте внутри квадранта. Судья уберёт крест после размещения роботов. После этого, роботов нельзя больше перемещать

Размещение роботов.

Судья анонсирует начало раунда. После того, как матч анонсирован, команды должны запустить роботов и покинуть зону ринга в течение пяти секунд. **Роботы могут начать действовать только после 5 секундной задержки с момента анонса матча.**

Матч останавливается и возобновляется, когда судья объявляет об этом.

Один матч состоит до 3 раундов, каждый раунд длится до 90 секунд. Время раунда может быть продлено судьями. Продление матча по требованию судьи должно длиться не более 3 минут.



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.

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.

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

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

#### 5. Нарушения

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 правила соревнования.

Игроки, совершившие любое из действий, описанных выше, или роботы которых нарушают требования раздела 2, проигрывают матч. Судья даёт два очка сопернику и приказывает нарушителю очистить ринг. Нарушитель не наделяется никакими правами.