



## Préambule

Ce document décrit les caractéristiques et règles d'un tournoi de micro robot sumo.

# Chapitre 1 Définition d'un combat

## Article 1 : définition

Un combat oppose deux robots micro-Sumo, sur un cercle de Sumo (Dohyo) en accord avec les règles. Les robots doivent avoir été construits par les participants. Le but étant de sortir l'adversaire du Dohyo pour marquer un point.

# Chapitre 2 Caractéristiques d'un Dohyo

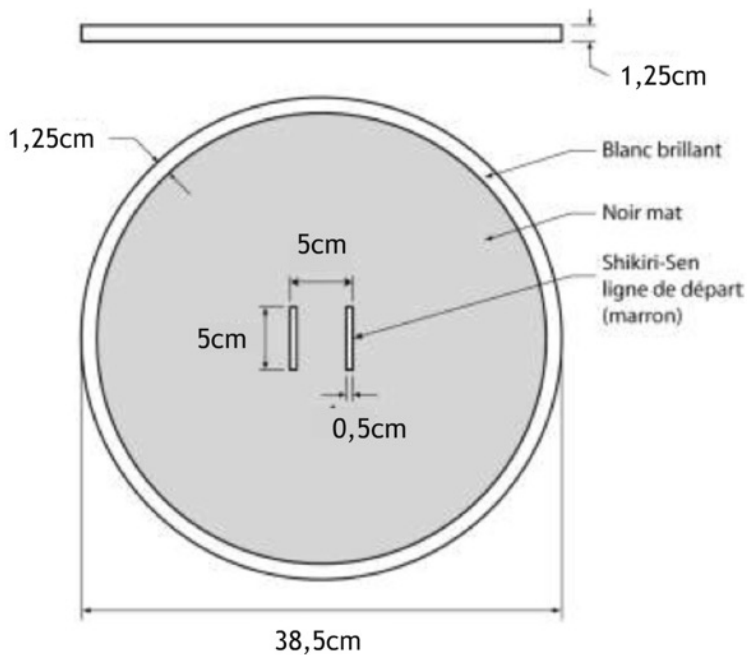
## Article 2 : définition de l'intérieur d'un Dohyo

L'intérieur d'un Dohyo représente la surface du Dohyo, **ce qui inclut la bordure.**

## Article 3 : le Dohyo

Le Dohyo est un cercle de 38,5cm de diamètre sur 22mm d'épaisseur minimum. Il est réalisé dans du bois. La surface du Dohyo est lisse et peinte en noir mat. Les lignes de départ sont indiquées par deux lignes parallèles blanches de 5cm de long sur 0,5cm de large, placées à 2,5cm du centre du Dohyo. Le bord extérieur est indiqué par un cercle de 1,25cm, peint en blanc, délimitant le Dohyo. Le cercle blanc est considéré comme inclus dans le Dohyo.

## RÈGLEMENT DU TOURNOI V1



Dohyo Construction & Painting				Shikiri Lines			Border
Class	Height	Diameter	Material	Width	Length	Separation	Width
Mega/Humanoid	5.00 cm	154.0 cm	Polyurethane coated steel cm plate	2 cm	20 cm	20 cm	5 cm
Mini/Lego	2.50 cm	77.0 cm	Laminate/Melamine coated wood	1 cm	10 cm	10 cm	2.5 cm
Micro	1.25 cm	38.5 cm	Melamine composite	0.5 cm	5 cm	5 cm	1.25 cm
Nano	0.625 cm	19.25 cm	Melamine composite	0.25 cm	2.5 cm	2.5 cm	0.625 cm

<http://robogames.net/rules/all-sumo.php>

### Article 4 : en dehors du Dohyo

La zone en dehors du Dohyo, sa couleur ne doit pas être blanche. Il n'y a pas de restrictions sur la nature et la forme de cette zone, dans la mesure où elle respecte l'esprit des règles.

## Chapitre 3 Caractéristiques des robots

### Article 5 : caractéristiques

Class	Height	Width	Length	Weight
Mega Sumo - Auton	unlimited	20.0 cm	20.0 cm	3,000 g
Mega Sumo - R/C	unlimited	20.0 cm	20.0 cm	3,000 g
Mega Sumo - Network	unlimited	20.0 cm	20.0 cm	3,000 g
Humanoid - R/C	50 cm	20.0 cm	20.0 cm	3,000 g
Lego Sumo	unlimited	15.0 cm	15.0 cm	1,000 g
Mini Sumo	unlimited	10.0 cm	10.0 cm	500 g
Micro Sumo	5 cm	5.0 cm	5.0 cm	100 g
Nano Sumo	2.5 cm	2.5 cm	2.5 cm	25 g

Les dimensions initiales sont de 50mm x 50mm de côté pour une hauteur sans limite. Le robots devra peser au maximum 100g. La source d'énergie est impérativement électrique de type piles, accumulateurs.

### Article 6 : limitations sur le design du robot

---

## RÈGLEMENT DU TOURNOI V1

**Un robot ne doit pas gêner le fonctionnement de son adversaire.**

**Un robot ne doit pas dégrader le Dohyo. Un robot ne doit pas utiliser des systèmes qui le bloque sur place (comme des aspirateurs ou de la colle). Un robot ne doit pas jeter de produit (liquide, gaz, poudre, feu...). Le robot ne doit pas être contrôlé à distance. il doit être autonome.**

## Chapitre 4 Les rencontres

### Article 7 : principes des rencontres

Un combat consiste en 3 rencontres de 3 minutes chacune. Le premier à remporter 2 points est déclaré vainqueur du combat. Le robot ayant le plus de points à la fin d'un combat est déclaré vainqueur. Quand aucun des robots n'a reçu de points ou les deux robots ont 1 point, S'il n'existe pas de supériorité évidente et aucun vainqueur n'a pu être désigné, une rencontre supplémentaire est jouée.

## Chapitre 5 La procédure d'une rencontre

### Article 8 : début d'une rencontre

Avant la rencontre, les participants se saluent avant de poser leur robot sur le Dohyo. Ensuite ils placent leur robot derrière les lignes de départ. Aucune partie d'un robot ne doit être placée devant la ligne de départ avant le début d'une rencontre. Les robots seront placés de côté, l'avant de l'un en opposition avec l'avant de l'autre, voir figure suivante. Les participants attendent l'ordre de l'arbitre. **Une fois l'ordre donné, les candidats devront alors démarrer leur robot celui-ci devra dans un premier temps marquer une pause de 5sec puis démarrer son cycle de combat.**

### Article 9 : fin d'une rencontre

Une rencontre prend fin lorsque l'arbitre annonce un robot vainqueur. Les participants se saluent après avoir récupérés leur robot.

## **Article 10 : annulation d'une rencontre et rencontre rejouée**

Une rencontre est annulée ou rejouée dans les conditions suivantes :

Les robots sont bloqués ensemble ou ils tournent en cercle et il semble que cela ne va pas changer. Les robots touchent l'extérieur du Dohyo en même temps. D'autres conditions qui ne permettent pas à l'arbitre de désigner un vainqueur. Si la rencontre est rejouée, les robots doivent immédiatement recommencer sans possibilité de maintenance. Si malgré une rencontre rejouée, aucun des robots n'est désigné vainqueur, l'arbitre peut positionner les robots comme il le souhaite et redémarrer une rencontre.

## **Chapitre 6 Les points**

### **Article 11 : Les points**

Les conditions suivantes entraînent des points :

- Quand un robot éjecte son adversaire du Dohyo par une action légale.
- Quand le robot adverse sort du Dohyo de lui-même (quelle que soit la raison).
- Quand le robot adverse est disqualifié ou a plus d'une violation ou d'un avertissement.
- Quand 2 avantages ont été donnés.
- Quand 1 avantage a été donné et l'adversaire a reçu un avertissement.

### **Article 12 : L'avantage**

La condition suivante entraîne un avantage :

Quand le robot adverse reste bloquer en bordure du Dohyo et ne peut se déplacer de la bordure de lui-même, et aucun point n'est marqué par le robot adverse pendant le combat

Chapitre 7 Violations et pénalités

## Article 13 : avertissements

L'une des actions suivantes entraîne un avertissement pour le participant :  
Le participant ou un élément (pupitre de commande, etc.) entre sur le Dohyo avant que l'arbitre annonce la fin de la rencontre. La préparation pour **une nouvelle rencontre dure plus de 30 secondes**. Un robot commandé bouge (déplacement ou déploiement d'un bras, etc.) avant que l'arbitre est donné le signal du départ.

## Article 14 : violations

L'une des actions suivantes est définie comme une violation et entraîne un point pour l'adversaire ou pour tous les deux : Une ou plusieurs parties d'un robot d'un poids supérieur à 10g, tombe du robot. L'un des robots ne se déplace plus sur le Dohyo. Les deux robots se déplacent sur le Dohyo, mais ne rentrent pas en contact l'un avec l'autre. De la fumée s'échappe d'un robot.

## Article 15 : rencontre perdue par violation

L'une des actions suivantes entraîne une rencontre perdue par violation :  
Un participant ne se présente pas au bord du Dohyo à l'appel de son nom.  
**Un participant ruine la rencontre. Par exemple, en détruisant, endommageant ou déformant le Dohyo.**

## Article 16 : disqualification

L'une des actions suivantes entraîne une disqualification et oblige à quitter le tournoi :  
Le robot d'un participant ne respecte pas les caractéristiques des robots indiquées par l'article 5. Un participant a créé un robot ne respectant pas les indications données par l'article 6. **Un participant affiche un comportement non sportif. Par exemple, en utilisant un langage violent ou calomnieux envers son adversaire ou l'arbitre.**  
**Un participant blesse volontairement son adversaire.**

## Chapitre 8 Blessure et accident

### Article 17 : demande de suspension

**Quand l'un participant est blessé ou un robot a un accident, et la rencontre ne peut continuer, une suspension de 5 minutes maximum peut être demandée par un participant.**

## Chapitre 9 Objection

### Article 18 : Objection envers l'arbitre

Aucune objection envers les décisions de l'arbitre ne sera acceptée.

### Article 19 :

**Un participant qui émet une objection sur les règles du tournoi doit exprimer son désaccord aux responsables du tournoi avant le début d'un combat.6**

*Écrit par Alexis Thézé pour Ecamtronics*

*Le 06/04/2016*



*Signature du responsable d'équipe*

