

REGOLAMENTO GARE

Un tracciato di esercitazione sarà a disposizione dei concorrenti prima di ogni competizione, per testare e calibrare i propri robot prima della gara. Tutti i robot devono essere pronti al momento dell'inizio della competizione. L'ordine di partenza dei robot verrà stabilito dal Giudice prima della gara.

Tutti i partecipanti sono invitati ad esaminare il percorso prima dell'inizio della competizione. Qualora il proprio robot necessiti di una veloce calibrazione questa va effettuata prima dell'inizio della competizione.

Qualsiasi dubbio o reclamo riguardante il tracciato deve essere presentato al Giudice di gara prima dell'inizio della competizione.

a) Categoria Line Follower

I partecipanti devono far partire il proprio robot ognuno sulla linea di partenza/arrivo. Non verrà cronometrato il tempo, la prova si concluderà quando uno dei robot avrà effettuato il giro completo del circuito. Dal momento in cui il robot comincia la sua corsa, i partecipanti non possono in alcun modo toccare od interferire con il proprio robot.

I robot devono seguire il tracciato indicato dalla linea nera, ma non necessariamente muovendosi sopra la stessa; allargare la traiettoria di una curva o viaggiare in prossimità, ma all'esterno della linea, così come perdere momentaneamente la giusta traiettoria, ma recuperare poco dopo la giusta direzione, sono considerate operazioni lecite.

Sono invece considerate operazioni illecite e causa di eliminazione dalla competizione tutte quelle che manifestano una perdita di direzione grave e irrimediabile; di seguito i due esempi più comuni.

In caso di situazioni dubbie sarà il Giudice di gara a stabilire nel merito:

- Il robot perde la direzione finendo fuori campo;
- il robot perde la direzione ma "aggancia" fortunatamente un'altra sezione del tracciato (indipendentemente se con l'operazione guadagna o perde terreno rispetto alla traiettoria da seguire). In queste situazioni e negli eventuali altri casi dubbi che il Giudice di gara ritenesse illeciti, il robot verrà escluso dalla gara e dalla classifica.

Qualsiasi caso non espressamente previsto dal presente regolamento verrà giudicato secondo lo spirito del regolamento stesso, in osservanza del principio di buon senso e di lealtà sportiva che deve comunque animare questa competizione.

b) Categoria Labirinto

I partecipanti devono far partire il proprio robot ognuno sulla linea di partenza. Verrà cronometrato il tempo che il robot impiegherà per completare il labirinto, la prova si concluderà positivamente con l'uscita del robot dal labirinto entro il tempo prestabilito.

L'esito negativo della gara si avrà se il labirinto non verrà percorso entro il tempo prestabilito o se il robot uscirà dal lato della partenza. Dal momento in cui il robot comincia la sua corsa, i partecipanti non possono in alcun modo toccare od interferire con il proprio robot.

Qualsiasi caso non espressamente previsto dal presente regolamento verrà giudicato secondo lo spirito del regolamento stesso, in osservanza del principio di buon senso e di lealtà sportiva che deve comunque animare questa competizione.

c) Categoria Minisumo

Una partita (game) consiste in tre incontri (match) di tre minuti ciascuno (il tempo può variare in base alle esigenze organizzative, eventuali variazioni verranno comunicate prima degli incontri).

Il primo contendente che vince due punti (Yuko) è il vincitore della partita. Quando nessuno dei contendenti riceve un punto, il vincitore viene deciso da un giudizio insindacabile del Giudice di gara. Tuttavia, se non esiste una superiorità oggettiva ed il vincitore non può essere determinato, può essere giocato un incontro extra.

I. Regole del gioco ***Inizio della partita***

I contendenti mettono i loro robot sopra o dietro le linee di partenza. La posizione può variare tra un incontro e l'altro. I robot non possono sorpassare le linee di partenza prima che l'incontro inizi. Con un robot autonomo, i contendenti premono il bottone di start sul robot al segnale del giudice. L'incontro inizia quando i robot entrano in azione (dopo circa 5 secondi). Se il robot non si muoverà entro 10 secondi dal via l'incontro (match) verrà perso automaticamente. I contendenti si allontanano dal Ring quando inizia l'incontro.

Fine della partita.

La partita finisce quando il giudice designa il vincitore. Entrambi i contendenti rimuoveranno i loro robot alla fine del match.

Cancelazione della partita e ripetizione

Un incontro verrà cancellato o rigiocato come conseguenza delle seguenti condizioni:

- I robot sono bloccati insieme in modo tale che nessun'altra azione è possibile, oppure ruotano in circolo svariate volte.
- Entrambi i robot toccano la zona esterna del Ring allo stesso tempo.
- Qualsiasi altra condizione per cui il giudice decide che non può essere designato un vincitore.
- In caso di ripetizione, sono proibite manutenzioni ai robot fino a che non venga assegnato un punto Yuko, ed i robot devono essere immediatamente rimessi nella posizione specificata

Se nessuno dei robot in competizione vince o perde anche dopo aver ripetuto l'incontro, il giudice può riposizionare entrambi i robot in una specifica locazione e ricominciare. Se dopo questo non c'è ancora un vincitore, l'incontro può continuare dalla posizione decisa dal giudice, fino a quando non viene raggiunto un limite di tempo.

Punti (effettivi)

Le seguenti condizioni sono considerate un punto Yuko:

- Quando un robot butta fuori dal ring l'avversario con una azione legittima.
- Quando l'avversario esce fuori dal ring da solo (per qualsiasi ragione).
- Quando l'avversario viene squalificato o ha avuto più di una violazione o ammonimento.

II. *Violazioni e penalità*

Ammonizioni

Un contendente che compie una delle seguenti azioni riceverà una ammonizione:

- L'operatore entra nel Ring prima che il giudice abbia decretato la fine dell'incontro.
- Il robot inizia l'azione (espansione fisica o movimento) prima del segnale di partenza del giudice.
- Ogni altra azione che può essere ritenuta illegittima.

Violazioni

Ognuna delle seguenti azioni viene considerata una violazione, e un contendente o entrambi riceveranno un punto Yuko:

- Il robot smette di muoversi sul Ring.
- Entrambi i robot si muovono ma non entrano in contatto l'uno con l'altro.
- Il robot emette fumo.

Sconfitta per violazione

Un concorrente che attua una delle seguenti azioni perderà il gioco per violazione:

- Un concorrente non si presenta di fronte al Ring quando viene chiamato all'inizio del gioco.
- Un concorrente rovina il gioco.

Per esempio rompendo, danneggiando o imbrattando il Ring.

Squalifica

Un concorrente che fa una delle seguenti azioni verrà squalificato e obbligato a lasciare il gioco:

- Un concorrente assume un atteggiamento non sportivo. Per esempio usando un linguaggio violento o calunniando un avversario o il giudice.

III. Danni e incidenti

Richiesta di sospensione

Quando un concorrente viene danneggiato o il robot ha un incidente ed il gioco non può essere continuato, può essere richiesta dallo stesso una sospensione di cinque minuti. La richiesta non sarà valida per cambio batterie o aggiornamenti software.

IV. Obiezioni

Obiezioni al giudice

Non si possono sollevare obiezioni sull'arbitraggio del giudice.

Obiezioni al regolamento

Un concorrente che ha una obiezione sulle regole operative può esprimere il suo dissenso al Giudice prima dell'inizio delle gare.

