

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ « LEGO® SUMO»

Συγγραφέας:

Οργανωτική Επιτροπή CYPRUS ROBOTEX CHALLENGE

Πρωτότυπο στα Αγγλικά: raimond.paaru@robotex.ee www.robotex.ee

Πίνακας Περιεχομένων

1	Εισαγωγή	4
2	Δικαίωμα Συμμετοχής	4
3	Νικήτρια Ομάδα	4
4	Τύποι Ρομπότ	4
5	Ο Διαγωνισμός	4
5.1	Μορφή	4
6	Σημαντικοί Ορισμοί	4
6.1	Dohyo Jyonai – Ο Χώρος Πάλης.....	5
6.2	Σταυρός Έναρξης (Starting Cross).....	5
6.3	Tawara (Άσπρη Γραμμή)	6
6.4	Yochi.....	6
7	Το Ρομπότ	6
7.1	Απαιτήσεις για το Ρομπότ	6
7.2	Κινήσεις του αυτόνομου ρομπότ	7
7.3	Απαγορευμένα Εξαρτήματα	7
7.4	Επιπρόσθετες απαιτήσεις	7
8	Βασικές Αρχές Διεξαγωγής	7
9	Διοργάνωση	8
9.1	Έναρξη του Αγώνα	8
9.2	Τέλος του Αγώνα	8
9.3	Torinaoshi (Επανάληψη του Γύρου).....	8
9.4	Διαχείριση του Ρομπότ Ανάμεσα στους Γύρους.....	8
10	Οι Βαθμοί στο Sumo	9
10.1	Ο Βαθμός Yuko (Effective/Αποτελεσματικός).....	9
10.2	Shinitai.....	9
10.3	Yusei (Dominance/Επικράτηση).....	9
11	Παραβιάσεις και Ποινές	9
11.1	Keikoku (Warning/Προειδοποίηση)	9
11.2	Hansoku (Violation/Παραβίαση)	10
11.3	Hansokumake (Defeat due to violation/Ήττα λόγω Παραβίασης)	10
11.4	Sikkaku (Disqualification/Αποκλεισμός)	10
12	Διακοπή του Αγώνα	11

13	Ενστάσεις.....	11
14	Σήμανση των Συμμετεχόντων & των Ρομπότ	11
14.1	Σήμανση των Ρομπότ (Markings on the robot).....	11
14.2	Σήμανση των Συμμετεχόντων (Participant marking).....	11
15	Κατηγορίες & Επίπεδα	11
16	Διοργάνωση	12
17	Αλλαγή και Αναστολή Κανονισμών	12

1 Εισαγωγή

Το έγγραφο αυτό περιγράφει τους κανονισμούς για την πρόκληση του SUMO η οποία αποτελεί ιδιαίτερη και μοναδική πρόκληση σε διαγωνισμούς ρομποτικής. Οι κανονισμοί έχουν υιοθετηθεί από το διαγωνισμό Baltic Robot Sumo και έχουν προσαρμοστεί ανάλογα.

2 Δικαίωμα Συμμετοχής

1. Στο διαγωνισμό συμμετέχουν ομάδες και όχι άτομα.
2. Κάθε ομάδα μπορεί να αποτελείται από 2-4 άτομα.
3. Ένα μέλος της ομάδας θα είναι ο χειριστής του ρομπότ ο οποίος θα χειρίζεται το ρομπότ κατά τη διάρκεια του αγώνα. Οι χειριστές θα πρέπει να ακολουθούν τους κανόνες του διαγωνισμού, τους όρους και τα κριτήρια συμμετοχής και νίκης και να συμμετέχουν με αυτόνομα ρομπότ στο χώρο Dohyo που γνωστοποιείται εκ των προτέρων.

3 Νικήτρια Ομάδα

Η νικήτρια ομάδα ανακοινώνεται από τους διαιτητές.

4 Τύποι Ρομπότ

Αν και υπάρχει μεγάλη ποικιλία ρομπότ που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την πρόκληση αυτή, η Οργανωτική Επιτροπή του CYPRUS ROBOTEX CHALLENGE αποφάσισε όπως για το 2017 χρησιμοποιηθεί το LEGO® SUMO.

5 Ο Διαγωνισμός

5.1 Μορφή

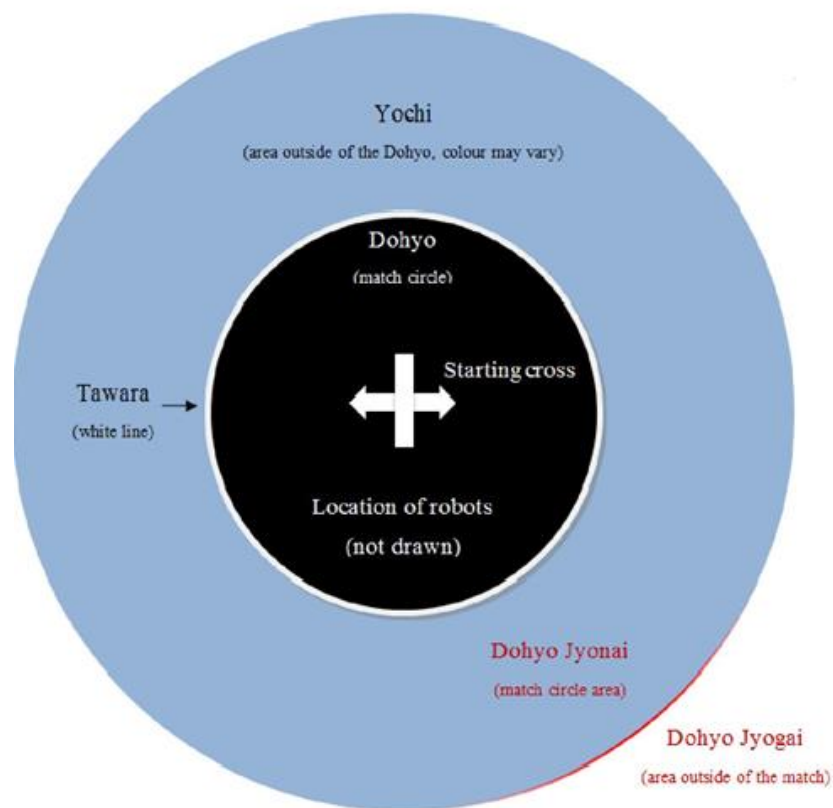
Η μορφή του διαγωνισμού ορίζεται από την Οργανωτική Επιτροπή ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων που θα εγγραφούν για συμμετοχή στη συγκεκριμένη πρόκληση. Αν ο αριθμός των ομάδων είναι μεγάλος θα δημιουργηθούν ομάδες που θα διαγωνισθούν μεταξύ τους σε προκριματική φάση για να αποφασιστεί ποιες ομάδες θα λάβουν μέρος στον τελικό γύρο. Αν ο αριθμός των ομάδων είναι μικρός τότε όλες οι ομάδες θα διαγωνισθούν κατευθείαν στον τελικό. Ο τελικός γύρος διεξάγεται με τη διαδικασία το διπλού αποκλεισμού (double-elimination).

6 Σημαντικοί Ορισμοί

Λόγω της ιδιαιτερότητας των τεχνικών όρων του διαγωνισμού LEGO® SUMO θα δίνεται μια φορά η μετάφραση του όρου στα ελληνικά αλλά εφεξής θα χρησιμοποιούνται οι αγγλικοί όροι.

6.1 Dohyo Jyonai – Ο Χώρος Πάλης

Dohyo Jyonai (ο χώρος πάλης) αποτελείται από το Dohyo (τον κύκλο του αγώνα) και το Yochi (τον εξωτερικό χώρο του Dohyo). Ο υπόλοιπος χώρος ορίζεται ως Dohyo Jyogai (χώρος εκτός του Dohyo). Το Dohyo είναι ένας κύκλος που καλύπτεται με μαύρο χρώμα. Ο χώρος Dohyo Jyogai περιβάλλεται από φρουρούς. Δείτε την εικόνα 1 που παρουσιάζει το Dohyo Jyonai.



Εικόνα 1: Dohyo Jyonai – Χώρος Πάλης

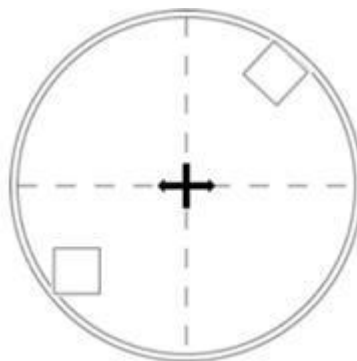
Πίνακας 1: Παράμετροι Πίστας LEGO® SUMO

Ύψος	Διάμετρος	Υλικό
1 - 5 cm	77 cm	Ξύλο και Πλαστικό

6.2 Σταυρός Έναρξης (Starting Cross)

Ο σταυρός έναρξης τοποθετείται στο κέντρο της πίστας SUMO και χωρίζει την πίστα σε τέσσερα ίσα μέρη. Τα ρομπότ τοποθετούνται σε δύο reciprocal sectors. Το ρομπότ πρέπει να καλύπτει τον χώρο Tawara (την άσπρη γραμμή) τουλάχιστον εν μέρει. Ο διαιτητής αφαιρεί την γραμμή έναρξης από την πίστα όταν τα ρομπότ τοποθετηθούν στην πίστα. Όταν τα

ρομπότ τοποθετηθούν δεν μπορούν να μετακινηθούν.



Εικόνα 2: Σταυρός Έναρξης (Starting Cross)

6.3 Tawara (Άσπρη Γραμμή)

Η Tawara είναι η άσπρη γραμμή γύρω από το Dohyo και αποτελεί μέρος του Dohyo. Το πλάτος της Tawara είναι 2.5 εκατοστά.

6.4 Yochi

Το Yochi είναι ο χώρος γύρω από το Dohyo με διάμετρο τουλάχιστον 100 εκατοστά. Το χρώμα και το υλικό του Yochi μπορεί να επιλεγεί ελεύθερα αλλά δεν μπορεί να είναι άσπρο.

7 Το Ρομπότ

7.1 Απαιτήσεις για το Ρομπότ

1. Περιορισμοί Διαστάσεων & Βάρους

Πίνακας 2: Περιορισμοί Διαστάσεων και Βάρους

Μάζα	Μήκος	Πλάτος	Ύψος
1 Κιλό	15 εκ.	15 εκ	Απεριόριστο

Το ρομπότ μπορεί να επεκταθεί μετά την έναρξη του αγώνα αλλά θα πρέπει να παραμείνει ως ένα αντικείμενο.

2. Το κιβώτιο ελέγχου των ρομπότ έχει διαστάσεις 15 x 15 εκ. Πλέον 2 εκ. ανοχής.
3. Αυτόνομα Ρομπότ – Έναρξη Κινήσεων

Δίνεται από χρονόμετρο των 5 δευτερολέπτων. Ο χειριστής του ρομπότ μπορεί να εκκινήσει το χρονόμετρο από κουμπί στο ρομπότ .

4. Αυτόνομα Ρομπότ – Τερματισμός Κινήσεων

Ο χειριστής του ρομπότ μπορεί να σταματήσει το ρομπότ από κουμπί στο ρομπότ.

7.2 Κινήσεις του αυτόνομου ρομπότ

Οι κινήσεις του ρομπότ θα πρέπει να σχεδιαστούν ώστε να ανιχνεύουν/διακρίνουν τις κινήσεις του αντίπαλου ρομπότ και να ανταποκριθούν/επιτεθούν ανάλογα. Αν υπάρχει αμφιβολία για την αυτονομία του ρομπότ, οι διαιτητές έχουν το δικαίωμα να ελέγξουν το ρομπότ.

7.3 Απαγορευμένα Εξαρτήματα

1. Οποιαδήποτε εξαρτήματα τα οποία πιθανόν να καταστρέψουν το δάπεδο του Dohyo. Εξαίρεση αποτελεί η σύγκρουση των ρομπότ.
2. Απαγορεύεται η χρήση οποιουδήποτε υγρού, πούδρας ή αερίων ως όπλο εναντίον του αντιπάλου.
3. Δεν επιτρέπεται η χρήση εύλεκτων υλικών μέσα στο ρομπότ.
4. Το ρομπότ δεν πρέπει να περιλαμβάνει οποιαδήποτε εξαρτήματα εκτόξευσης
5. Το ρομπότ δεν πρέπει να περιλαμβάνει οποιαδήποτε εξαρτήματα που το στερεώνουν πάνω στο Dohyo (π.χ κολλητική γόμα, βεντούζες κ.λπ).

7.4 Επιπρόσθετες απαιτήσεις

1. Το ρομπότ θα πρέπει να είναι κατασκευασμένο αποκλειστικά με αυθεντικά υλικά LEGO® ή HiTechnic®.
2. Το ρομπότ θα πρέπει να χρησιμοποιεί μόνο μπαταρίες ή κελιά (cells) όπως προτείνονται από τη LEGO®.

8 Βασικές Αρχές Διεξαγωγής

1. Ο αγώνας περιλαμβάνει τρεις (3) γύρους και διαρκεί μέχρι τρία (3) λεπτά. Η ομάδα που κερδίζει πρώτη δύο (2) βαθμούς Yuko (effective points) κατά τη διάρκεια του αγώνα θεωρείται νικήτρια. Ο χρόνος του αγώνα υπολογίζεται κατά τη διάρκεια των γύρων και δεν λαμβάνεται υπόψη ο χρόνος που μεσολαβεί ανάμεσα στους γύρους.
2. Αν έχει κερδηθεί μόνο ένας βαθμός Yuko μέχρι το τέλος του αγώνα, νικήτρια θεωρείται η ομάδα που τον κέρδισε.
3. Αν καμιά από τις ομάδες δεν έχει κερδίσει οποιοδήποτε γύρο στον αγώνα, νικήτρια θεωρείται η ομάδα σύμφωνα με την κατάσταση «Yusei» (=Dominance/Επικράτηση), δείτε την παράγραφο «8.3 Torinaoshi (Επανάληψη του Γύρου)». Σε περίπτωση που δεν μπορεί να αποφασιστεί με βάση το «Yusei» ή αν οι ομάδες είναι ισόπαλες, τότε δίνεται παράταση στον αγώνα κατά τρία (3) λεπτά. Αν μια ομάδα κερδίσει ένα (1) ή περισσότερους βαθμούς Yuko στην παράταση θα είναι η νικήτρια.
4. Οι ομάδες έχουν χρόνο 30 (τριάντα) δευτερολέπτων ανάμεσα στους γύρους για συντήρηση

του ρομπότ.

9 Διοργάνωση

9.1 Έναρξη του Αγώνα

Ο αγώνας ξεκινά μόλις δώσει τη σχετική εντολή ο διαιτητής. Οι διαγωνιζόμενοι θα χαιρετίσουν (bow) ο ένας τον άλλο πριν εισέλθουν στον χώρο του αγώνα.

Πριν από κάθε γύρο και με την εντολή του διαιτητή οι διαγωνιζόμενοι τοποθετούν το ρομπότ τους ταυτόχρονα στο Dohyo. Τα ρομπότ πρέπει να τοποθετηθούν σε απέναντι χώρους και κάποιο μέρος του ρομπότ πρέπει να βρίσκεται στην άσπρη γραμμή (δείτε την Εικόνα 2). Δεν επιτρέπεται η μετακίνηση των ρομπότ μετά την τοποθέτησή τους στο Dohyo.

Ο γύρος αρχίζει σύμφωνα με την πιο κάτω διαδικασία:

Με την εντολή του διαιτητή οι χειριστές ξεκινούν το χρονόμετρο των 5 δευτερολέπτων του ρομπότ και αμέσως εγκαταλείπουν τον χώρο Dohyo Jyonaï. Τα ρομπότ μπορούν να αρχίσουν να κινούνται 5 (πέντε) δευτερόλεπτα μετά που έχουν λάβει την εντολή έναρξης.

Σε περίπτωση που το δάπεδο του Dohyo έχει γδαρτεί οι διαιτητές αποφασίζουν κατά πόσο θα συνεχιστεί ο αγώνας στο ίδιο Dohyo ή αν θα το αντικαταστήσουν.

9.2 Τέλος του Αγώνα

Ο διαιτητής δίνει την εντολή για το τέλος του αγώνα και οι χειριστές θα πρέπει να σταματήσουν το ρομπότ. Ο αγώνας τελειώνει επίσημα μετά από σχετική εντολή του διαιτητή. Οι διαγωνιζόμενοι θα πρέπει να μετακινήσουν το ρομπότ τους από το Dohyo, να χαιρετίσουν ο ένας τον άλλο υποκλινόμενοι και να αποχωρήσουν από το χώρο του Dohyo Jyonaï.

9.3 Torinaoshi (Επανάληψη του Γύρου)

Ο γύρος επαναλαμβάνεται στις ακόλουθες περιπτώσεις:

1. Τα δύο ρομπότ βλέπουν το ένα το άλλο και οι κινήσεις τους εμποδίζονται ή δεν κινούνται.
2. Και τα δύο ρομπότ βγαίνουν εκτός του Dohyo ταυτόχρονα.
3. Σε άλλες περιπτώσεις στις οποίες δεν είναι δυνατόν να αποφασιστεί ποιο ρομπότ έχει κερδίσει ή έχει χάσει.
4. Αν δεν είναι δυνατό να ανακηρυχθεί νικητής μετά από το Torinaoshi, ο διαιτητής έχει την ευχέρεια να τοποθετήσει ο/η ίδιος/α τα ρομπότ και να συνεχίσει τον γύρο για τον υπόλοιπο χρόνο.

9.4 Διαχείριση του Ρομπότ Ανάμεσα στους Γύρους

Για τον χρόνο ανάμεσα στους γύρους στην ίδια υπο-ομάδα, τα ρομπότ πρέπει να τοποθετηθούν σε τραπέζι που είναι διαθέσιμο για το σκοπό αυτό και μπορούν να μετακινηθούν μόνο για σκοπούς διεξαγωγής του αγώνα. Οι διαγωνιζόμενοι απαγορεύεται να

εγκαταλείψουν το χώρο του αγώνα με το ρομπότ ανάμεσα στους γύρους εκτός και αν έχει ζητηθεί και δοθεί σχετική άδεια από το διαιτητή (π.χ το ρομπότ χρειάζεται επιδιόρθωση). Ο κανονισμός αυτός τίθεται για να διασφαλίσει την ομαλή διεξαγωγή του αγώνα.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! Αν το ρομπότ δεν βρίσκεται στον προκαθορισμένο χώρο ή αν η ομάδα δεν είναι παρούσα στην καθορισμένη ώρα διεξαγωγής του αγώνα της, η ομάδα χάνει τον αγώνα.

10 Οι Βαθμοί στο Sumo

10.1 Ο Βαθμός Yuko (Effective/Αποτελεσματικός)

Η νικήτρια ομάδα ανακηρύσσεται στις πιο κάτω περιπτώσεις:

1. Αν ο αντίπαλος έχει σπρωχθεί έξω από το Dohyo (το ρομπότ αγγίζει το χώρο έξω από το Dohyo).
2. Αν ο αντίπαλος πέσει έξω από το Dohyo και αγγίζει το χώρο έξω από το Dohyo.
3. Στην περίπτωση του «Shinitai».
4. Στην περίπτωση του «Yusei» (=Dominance/Επικράτηση).
5. Αν δοθεί «Keikoku» (Warning/Προειδοποίηση) 2 (δύο) φορές στον αντίπαλο
6. Σε περίπτωση που υπάρξει «Hansoku» (=Violation/Παραβίαση).
7. Αν η νικήτρια ομάδα ανακηρυχθεί χωρίς αγώνα κερδίζει 2 (δύο) βαθμούς Yuko. Αν έχει ήδη (1) βαθμό Yuko κερδίζει 1 (ένα) βαθμό επιπλέον. Οι βαθμοί Yuko που έχει ο αντίπαλος που έχασε παραμένουν σε ισχύ.

10.2 Shinitai

Η περίπτωση «Shinitai» συμβαίνει όταν ένας ή περισσότεροι τροχοί του ρομπότ κυλήσουν έξω από το Dohyo και το ρομπότ δεν είναι σε θέση να επιστρέψει πίσω στο Dohyo (να μπει δηλαδή ξανά στην πίστα για να συνεχίσει τον αγώνα). Σε αυτή την περίπτωση η αντίπαλη ομάδα κερδίζει (1) ένα βαθμό Yuko.

10.3 Yusei (Dominance/Επικράτηση)

Στην περίπτωση «Yusei» ο διαιτητής μπορεί να δώσει 1 (ένα) βαθμό Yuko ανάλογα με την στρατηγική, τις κινήσεις και τις δεξιότητες που επιδεικνύει το ρομπότ.

11 Παραβιάσεις και Ποινές

11.1 Keikoku (Warning/Προειδοποίηση)

Η ομάδα που ενεργεί όπως πιο κάτω δέχεται 1 (μία) «Keikoku». Αν η ομάδα δεχτεί 2 (δύο) Keikoku τότε η αντίπαλη ομάδα κερδίζει ένα βαθμό Yuko.

1. Αν ο χειριστής ή κάποιο αντικείμενο του χειριστή βρεθεί/πέσει στο χώρο του Dohyo Jyogai πριν από την εντολή τέλους του αγώνα που θα δώσει ο διαιτητής.
2. Αν το ρομπότ κινηθεί πριν από την έναρξη του γύρου (κίνηση ή αλλαγή της μορφής του).
3. Αν ο χειριστής παραβιάσει τα κριτήρια χρήσης του τηλεχειριστηρίου.
4. Αν το ρομπότ αντικατασταθεί μετά την τοποθέτηση του στο Dohyo.
5. Αν ο χειριστής ή το ρομπότ δεν συμμορφώνεται με βασικά κριτήρια ασφάλειας.
6. Σε οποιαδήποτε άλλη ενέργεια που θα θεωρηθεί αθέμιτη από το διαιτητή.

11.2 Hansoku (Violation/Παραβίαση)

Στις πιο κάτω περιπτώσεις η αντίπαλη ομάδα ή και οι δύο ομάδες κερδίζουν 1 (ένα) βαθμό Yuko:

1. Αν κάποιο εξάρτημα/μέρος του ρομπότ πέσει από το ρομπότ.
2. Αν το ρομπότ δεν κινηθεί.
3. Αν και τα δύο ρομπότ κινηθούν αλλά δεν συγκρουστούν.
4. Αν το ρομπότ πάρει φωτιά ή βρεθεί σε κατάσταση που μοιάζει ότι πήρε φωτιά.
5. Αν ο χειριστής θέλει να τερματίσει τον γύρο.

11.3 Hansokumake (Defeat due to violation/Ήττα λόγω Παραβίασης)

Η ομάδα (ή ο χειριστής) που παραβιάζει τους πιο κάτω κανόνες χάνει τον αγώνα λόγω παραβίασης:

1. Αν η ομάδα δεν εμφανιστεί στον καθορισμένο χώρο Dohyo στη αρχή του αγώνα ή αν ο χειριστής ξεπεράσει το χρόνο που δίνεται για συντήρηση. Δείτε την παράγραφο «7 – Βασικές Αρχές Διεξαγωγής».
2. Αν ο χειριστής σαμποτάρει τον αγώνα. Για παράδειγμα, αν εκούσια σπάσει ή αλλοιώσει το Dohyo.
3. Αν ο χειριστής παραβιάσει τις απαιτήσεις στην παράγραφο.9.4 Sikakku»
4. Αν το ρομπότ δεν κάνει αυτόνομες κινήσεις.
5. Αν ο χειριστής δεν συμμορφώνεται με βασικά κριτήρια ασφάλειας ακόμα και μετά που έχει δεχτεί «Keikoku»

11.4 Sikkaku (Disqualification/Αποκλεισμός)

Στις πιο κάτω περιπτώσεις η ομάδα αποκλείεται από το διαγωνισμό και θα πρέπει να αποχωρήσει. Τα αποτελέσματα της ομάδας δεν λαμβάνονται υπόψη και δεν περιλαμβάνεται στον κατάλογο αποτελεσμάτων του διαγωνισμού.

1. Αν το ρομπότ της ομάδας δεν συμμορφώνεται με τις απαιτήσεις που καθορίζονται στην παράγραφο «5.1 Απαιτήσεις για το Ρομπότ».
2. Αν ο χειριστής του ρομπότ συμπεριφέρεται με μη ενδεδειγμένο ή αναξιοπρεπή τρόπο. Για παράδειγμα αν βρίζει ή προκαλεί ή επιτίθεται φραστικά ή άλλως πως στον αντίπαλο ή τους διαιτητές.
3. Αν ο χειριστής σκόπιμα τραυματίσει τον αντίπαλο.

12 Διακοπή του Αγώνα

1. Αν ο χειριστής τραυματιστεί και δεν μπορεί να συνεχιστεί, η ομάδα του χειριστεί μπορεί να απαιτήσει τη διακοπή του αγώνα.
2. Σε περίπτωση που το πιο πάνω επισυμβεί, οι διαιτητές κάνουν τις απαραίτητες διευθετήσεις για την άμεση επανέναρξη του αγώνα.
3. Αν οι διευθετήσεις δεν επιτρέπουν τη συνέχιση του αγώνα, η αντίπαλη ομάδα κερδίζει την πρόκληση χωρίς αγώνα.

13 Ενστάσεις

Οι αποφάσεις των διαιτητών δεν υπόκεινται σε ενστάσεις εκ μέρους των ομάδων. Σε περίπτωση διαφωνιών ή αντίθετων απόψεων, τον τελικό λόγο τον έχουν οι διαιτητές σε συνεργασία με την Οργανωτική Επιτροπή.

14 Σήμανση των Συμμετεχόντων & των Ρομπότ

14.1 Σήμανση των Ρομπότ (Markings on the robot)

Στα ρομπότ θα τοποθετηθεί αυτοκόλλητη ετικέτα με τον μοναδικό αριθμό αναγνώρισης του ρομπότ. Η σήμανση των ρομπότ θα γίνει από την Οργανωτική Επιτροπή.

14.2 Σήμανση των Συμμετεχόντων (Participant marking)

Τα μέλη της κάθε ομάδας προτρέπονται να φορούν τις ίδιες φανέλλες ώστε να παρουσιάζονται ομοιόμορφα ως μοναδική οντότητα. Η επιλογή των χρωμάτων είναι ελεύθερη. Προτρέπονται επίσης οι ομάδες να τοποθετήσουν το λογότυπο της διοργάνωσης στο δεξί και αριστερό μανίκι της φανέλας.

Στους συμμετέχοντες θα δοθεί ειδική καρτέλα με τα προσωπικά τους στοιχεία την οποία θα πρέπει να φορούν καθόλη τη διάρκεια της διοργάνωσης.

15 Κατηγορίες & Επίπεδα

Οι προκλήσεις διεξάγονται στην πλατφόρμα LEGO® MINDSTORMS για τις κατηγορίες και επίπεδα όπως φαίνονται στον πιο κάτω πίνακα.

Πίνακας 3: Προκλήσεις & Ηλικιακό Επίπεδο

Κατηγορία →		Δημοτικό	Δημοτικό	Γυμνάσιο	Λύκειο	Πανεπιστήμιο	Ειδική Κατηγορία
Προκλήσεις ↓	Επίπεδο →	1 ^η – 3 ^η	4 ^η – 6 ^η	1 ^η – 3 ^η	4 ^η – 7 ^η	Όλα τα Έτη Σπουδών	Στρατιώτες, Ενήλικες & Άλλοι Ενδιαφερό μενοι
LEGO® SUMO		X	✓	✓	✓	X	X

✓: Ισχύει X: Δεν Ισχύει

16 Διοργάνωση

1. Το ρομπότ θα πρέπει να εγγραφεί πριν το διαγωνισμό. Η διαδικασία εγγραφής περιλαμβάνει τον τεχνικό έλεγχο του ρομπότ, τη σήμανση του ρομπότ με μοναδικό αριθμό και τη σειρά με την οποία θα διαγωνισθεί η οποία καθορίζεται από αλγόριθμο στο πληροφοριακό σύστημα διαχείρισης του διαγωνισμού.
2. Ο τεχνικός έλεγχος θα πραγματοποιηθεί την ημέρα του διαγωνισμού όπως θα καθορίζεται από τους διοργανωτές.
3. Όλες οι ερωτήσεις και προβλήματα που τυχόν θα συμβούν κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού θα επιλύονται από τους κριτές/διαιτητές.
4. Η τελική απόφαση που αφορά τυχόν ενστάσεις θα λαμβάνεται από τους κριτές/διαιτητές σε συνεργασία με τους διοργανωτές.

17 Αλλαγή και Αναστολή Κανονισμών

Οποιοσδήποτε αλλαγές ή αναστολή στους κανόνες διεξαγωγής τους διαγωνισμού γίνονται από τον Κυπριακό Σύνδεσμο Πληροφορικής σε συνεννόηση με την Οργανωτική Επιτροπή της διοργάνωσης. Παρακαλούμε απευθύνετε τα σχόλια και τις εισηγήσεις στη διεύθυνση robotex@ccs.org.cy.

