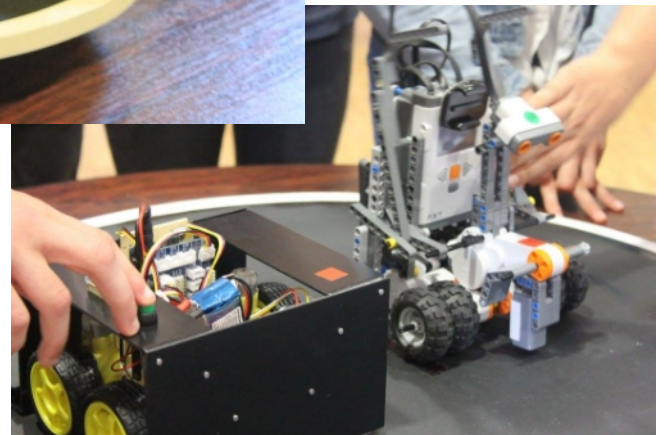
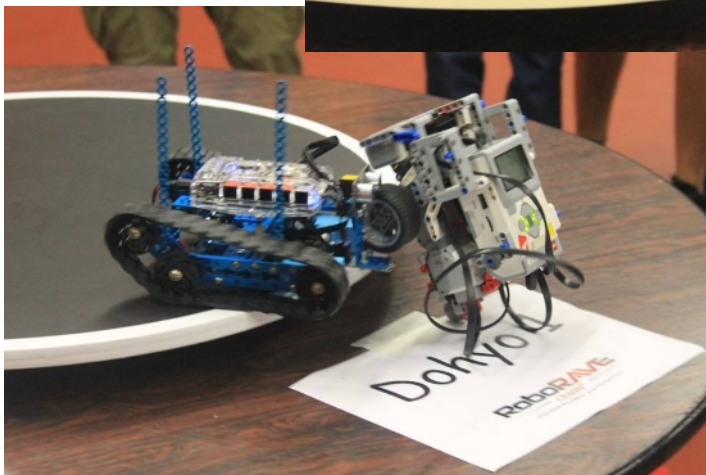
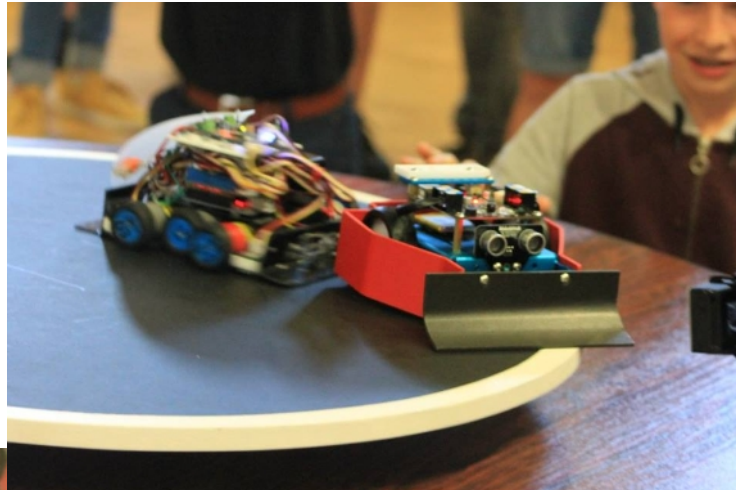


Règlement SumoBot challenge 2024



RoboRAVE France – Craon

<http://www.roborave53.fr/>



Les règles suivies correspondent à celle des concours de robots mini-Sumo en vigueur au Japon et aux États Unis, avec quelques modifications. Seuls les robots autonomes sont acceptés. Le challenge comportera une phase qualificative par poule, puis une phase finale.

Chapitre 1 Définition d'une rencontre

Article 1 : définition

Une rencontre oppose deux ou trois robots Sumo, sur un cercle de Sumo (Dohyo) en accord avec les règles. Chaque robot est activé par une personne. Les robots doivent avoir été construits par les participants. Pour chaque rencontre il y a 3 combats au maximum. Le combat dure jusqu'à ce qu'un des combattants marque un point (Yuko) ou l'arbitre annule le combat, la décision étant délivrée par un arbitre souverain.

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 **100 cm** de diamètre sur **18 mm d'épaisseur minimum**.

Il est réalisé en bois .

- La surface du Dohyo est lisse et peinte en noir mat
- Le bord extérieur est indiqué par un cercle de **5 cm**, peint en blanc, délimitant le Dohyo. Le cercle blanc est considéré comme inclus dans le Dohyo.

Article 4 : en dehors du Dohyo

La zone en dehors du Dohyo s'étend jusqu'à 30 cm au-delà des limites 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

- Après leur activation, ils doivent respecter un temps d'attente minimum de **3 secondes** avant de se déplacer.
- Après les 3 secondes d'activation le robot dispose de 3 nouvelles secondes pour se déplacer obligatoirement de façon significative (refus de combat = combat perdu)
- Au début de la manche, le robot doit passer dans un gabarit de **18 cm x 25 cm** maximum. La hauteur n'est pas limitée. Il peut cependant, après l'activation, occuper un espace plus grand non limité.
- Le robot devra peser au maximum 1000g (avec les batteries !).
- La source d'énergie est impérativement électrique de type piles ou accumulateurs.
- Le robot devra être homologué avant la première rencontre et pourra être vérifié avant chaque combat.

Article 6 : limitations sur le design du robot

- Un robot ne doit pas gêner le fonctionnement de son adversaire, par des projections ou lumières.
- 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 quelques choses (liquide, gaz, poudre, feu...).

Chapitre 4 Les règles générales

Article 7 : règles générales

- Les équipes gagnent des points au cours de plusieurs rencontres (phase de poule). Le nombre de points obtenus ajouté aux points obtenus avant et le jour de l'épreuve sera retenu pour le classement final.
- Les 4 meilleures équipes sont qualifiées pour le tournoi final.

Article 8 : principes des rencontres

- Une rencontre consiste en 3 combats maximum de 2 minutes chacun.

Chapitre 5 La procédure d'une rencontre

Article 9 : début d'une rencontre

Avant la rencontre, les participants se saluent avant de poser leur robot sur le Dohyo. Ensuite **ils placent leur robot en respectant les consignes de l'arbitre.**

Avec des robots autonomes, les candidats appuient sur le bouton de départ sur ordre de l'arbitre. Le combat débute **après 3 secondes**. Les candidats doivent s'éloigner à plus de 30 cm du Dohyo, après avoir appuyé sur le bouton de départ et pendant toute la durée du combat.

Article 10 : fin d'une rencontre

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

Article 11 : annulation d'un combat et combat rejoué

Un combat est annulé ou rejoué 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 tombent du Dohyo en même temps.
- Si le combat est rejoué, les robots doivent immédiatement recommencer sans possibilité de maintenance.

Chapitre 6 Les points (Yuko)

Article 12 : Yuko

Les conditions suivantes entraînent des points Yuko :

- Quand un robot éjecte ses adversaires du Dohyo par une action légale.
- Quand l'arbitre le décide (en cas de situations litigieuses).

Article 13 : avant l'épreuve (date limite de dépôt le 31 mai 2024)

- Chaque équipe participante devra préparer un diaporama de présentation de son robot et du travail effectué durant l'année sur ce projet (présentation de l'équipe et de son organisation, la démarche de projet, la conception du robot). Il sera évalué et noté par les membres du jury **de son propre établissement** en respectant la grille d'évaluation. (voir annexe 1 page 8)
La note sur 100 de ce diaporama devra être envoyée avant la date limite définie.
- Un bonus de 25 points maximum sera accordé si une vidéo de présentation en anglais est envoyée avec la note sur 25 avant la date limite définie.
Cette vidéo en anglais sera évaluée et notée par les membres du jury **de son propre établissement** en respectant la grille d'évaluation. (voir annexe 2 page 8)

Article 14 : le jour de l'épreuve

- Présentation en anglais individuelle et du travail de l'équipe :
75 pts maximum (voir annexe 4 page 9)
- Pendant l'homologation, des points seront attribués par rapport à la personnalisation du robot :
Des éléments constitutifs du robot fabriqués par les élèves au sein de leur établissement peuvent être ajoutés et rapporteront des points lors de l'homologation. Le jury est susceptible de poser des questions à l'équipe sur ces éléments.
100 pts maximum (voir annexe 3 page 8)

Article 15 : pendant l'épreuve

La phase qualificative se déroule sous forme de poules. Chaque combat donne lieu à l'attribution de points. Ces points permettront de classer les équipes de chaque poules.

Le classement réalisé à l'issue de chaque phase de poule permettra d'attribuer des points aux équipes qui seront ajoutés aux points obtenus avant et le jour de l'épreuve.

Chapitre 7 Violations et pénalités

Article 16 : avertissements

L'une des actions suivantes entraîne un avertissement pour le participant **et/ou son équipe** :

- 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 un nouveau combat dure plus de 30 secondes.
- Un robot autonome se déplace (sort de sa position de départ défini dans l'article 8) avant les 3 secondes après que l'arbitre ait donné le signal du départ.
- **Intervention abusive d'un adulte dans le travail d'une équipe, un arbitre « Fairplay » déambulera tout au long de la journée et pourra délivrer un avertissement lorsqu'il constatera le non-respect de l'esprit du challenge.**
- Toutes autres actions qui sont jugées déplacées. **(remise en cause de la décision d'un arbitre...)**

Article 17 : violations

L'une des actions suivantes est définie comme une violation et entraîne un Yuko pour l'adversaire ou pour tous les deux :

- Une ou plusieurs parties d'un robot d'un poids supérieur à 50g, tombe du robot.
- L'un des robots ne se déplace plus sur le Dohyo.
- De la fumée s'échappe d'un robot

Article 18 : rencontre perdue par violation

L'une des actions suivantes entraîne un 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 19 : 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 20 : demande de suspension

Quand 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 21 : objection envers l'arbitre

Aucune objection envers les décisions de l'arbitre ne sera acceptée. **Toute infraction à cette règle entraînera automatiquement un avertissement ou un disqualification de l'équipe concernée.**

Article 22 :

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.

Chapitre 10 Annexes

■ Annexe 1 : Grille type d'évaluation du diaporama

Critères	Points attribuables	Validation
Respect de la date de remise	Rédhibitoire	
Présentation et respect de la démarche de projet	20 pts	
Présentation des membres du groupe	10 pts	
Organisation du groupe	15	
Choix des solutions (argumentaire et photos)	25	
Originalité, innovation technique des solutions	20	
Richesse et correction linguistique	5 pts	
Originalité et pertinence de la mise en page	5 pts	
Diaporama réalisé en anglais → participation au challenge international		
Total des points (maximum 100 pts)		
Bonus diapo en anglais +10 pts		

■ Annexe 2 : Grille type d'évaluation de la vidéo en anglais

Critères	Points attribuables	Validation
Respect de la date de remise	Rédhibitoire	
Texte lu	10 pts	
Texte dit ou récité	15 pts	
Richesse et correction linguistique	5 pts	
Originalité et pertinence de la mise en scène	5 pts	
Total des points (maximum 25 pts)		

■ Annexe 3 : Grille type d'homologation du robot

Critères	Points attribués	Validation
Robot autonome et énergie électrique	Éliminatoire	
Contrôle dimensionnel avec gabarit 250 x 180 mm	Éliminatoire	
Châssis de base	0 pt	
Ajout d'une pièce fabriquée par l'équipe non fonctionnelle	50 pts	
Ajout d'une pièce fabriquée par l'équipe fonctionnelle	75 pts	
Personnalisation du robot → conception complète esthétique	100 pts	
Total des points (maximum 100 pts)		

■ **Annexe 4 : English presentation – RoboRAVE 2024**

Each team will introduce their project in front of a jury composed of 2 "euro-class" students. This presentation will be awarded with 75 points.

Each presentation will be composed of :

- an introduction of the team's name, names of the participants, school and chosen challenge /20 pts
- a presentation of their robot, its choice and certification / 20 pts
- a question of their choice to go further /15 pts
- language quality /20 pts

You will be judged on your oral production (understanding and fluency). Each member of the team will speak and the quality of your expression will be judged too (vocabulary, grammar mistakes...)

Part 1 : introduction	Points	√ X
Name of the team	/5	
Name of the participants	/5	
Name of their school	/5	
Name of the chosen challenge	/5	
Part 2 : description		
Presentation of the robot	/10	
Its certification, conditions and restrictions	/5	
Strategy chosen	/5	
Part 3 : a question	/15	
Part 4 : language quality		
understanding	/10	
fluency	/10	
Total des points (maximum 75 pts)		

Examples of questions :

- Do you like robotics ?
- Why do you like robotics ?
- Are you in a robotic club ?
- Would you like to create one ?
- Have you ever participated in a robotic competition ?
- Have you ever participated in a competition ? Where ?
- Would you like to participate in a robotic competition in another country ? Where ?
- Do you like Math ? English ?
- Or any other questions !!!