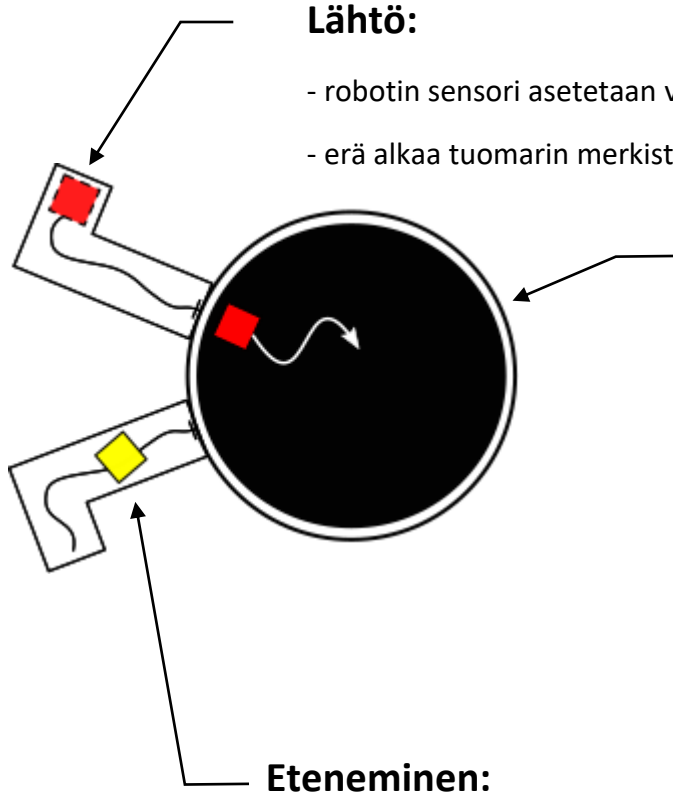


Innokka!

XSumo-säännöt



Lähtö:

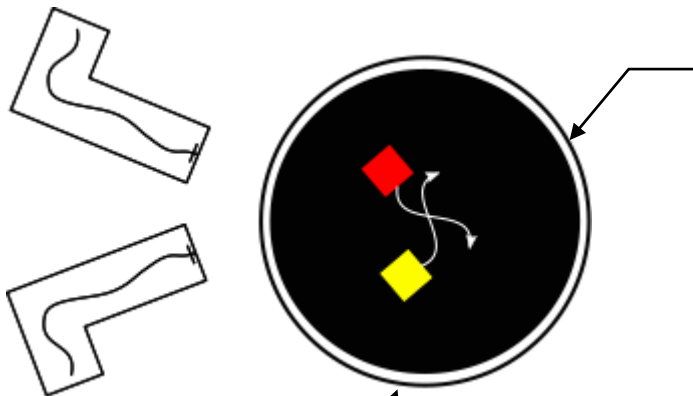
- robotin sensori asetetaan viivan alkuun
- erä alkaa tuomarin merkistä

Areenalle saapuminen:

- ensimmäisenä kokonaan areenalle saapunut saa yhden pisteen
- robotin on liikuttava areenalla ollessaan
- jos robotti putoaa areenalta ennen kuin toinen robotti on saapunut, sen saa siirtää rampin alkuun. Robotin on ehdittävä takaisin areenalle ennen kuin 45 sekuntia erän alusta on kulunut.

Eteneminen:

- robotin on seurattava viivaa
- robotin on ehdittävä kokonaan areenalle 45 sekunnin kuluessa erän alusta
- eksynyt robotti voidaan siirtää alkuun
- robotin saapumista areenalle ei saa estää



Areenalla:

- robotin on liikuttava
- robottiin ei saa koskea
- tuomari voi erottaa toisiinsa jumiutuneet robotit

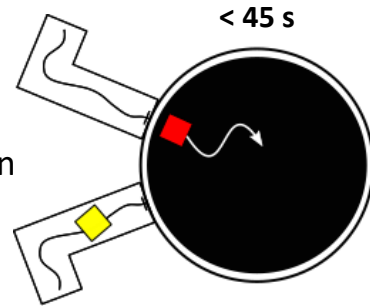
Erä päättyy:

- jos toinen roboteista putoaa areenalta
- jos toinen roboteista on kaatuneena tai liikkumatta yli 10 sekuntia
- jos toinen roboteista tuomitaan rikkoontuneeksi
- jos erän alusta on kulunut 2 minuuttia 30 sekuntia ilman ratkaisua

Innokas!

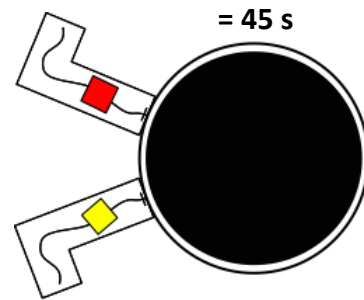
XSumo-säännöt

Areenalle 45 sekunnin kuluessa ensiksi kokonaan ehtinyt robotti voittaa yhden pisteen



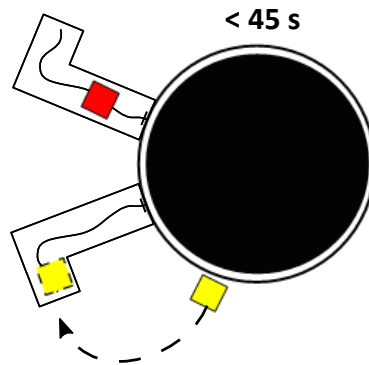
■ = 1p.
■ = 0p.

Jos kumpikaan roboteista ei ehdi areenalle 45 sekunnin kuluessa erän alusta, ne eivät saa pisteitä

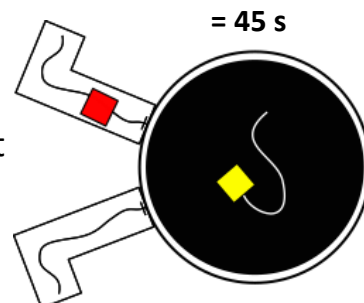


■ = 0p.
■ = 0p.

Jos robotti putoaa areenalta ennen kuin 45 sekuntia erän alusta on kulunut ja toinen robotti on saapunut areenalle, sen saa siirtää rampin alkuun. Robotin on ehdittävä takaisin areenalle ennen kuin 45 sekuntia erän alusta on kulunut.



Jos vain toinen roboteista on areenalla toimintakykyisenä, kun 45 sekuntia on kulunut erän alusta, voittaa se 3 pistettä

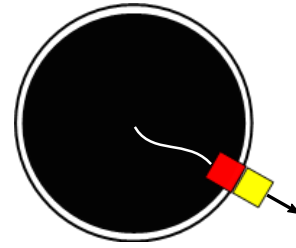


■ = 0p.
■ = 3p.

Innokas!

XSumo-säännöt

Vastustajansa areenalta työntänyt robotti voittaa kolme pistettä



■ = 3p.
■ = 0p.

= 2 min 30 s

Jos peliajan 2 minuuttia 30 sekuntia päätyttyä ei ole ratkaisua tapahtunut, voittavat molemmat robotit yhden pisteen



■ = 1p.
■ = 1p.

■ STOP > 10 s

Robotti, joka on liikkumaton tai kaatuneena yli 10 sekuntia tai rikkoontuu, tuomitaan hävinneeksi. Vastustaja voittaa tällöin kolme pistettä.



■ = 0p.
■ = 3p.