



XSumo säännöt – 2023

Aluekisoissa ja valtakunnallisessa kisassa kisataan XSumossa samoilla säännöillä.

1. Lajin yleiskuvaus

XSumo on robottisumo-ottelu, joka koostuu kahdesta osasta: rampilla suoritettavasta viivanseurannasta ja varsinaisesta sumo-ottelusta. XSumo-ottelussa vastakkain on kaksi joukkuetta, jotka kummatkin suorittavat samoja tehtäviä. Jokaisen erän alettua robotin täytyy 45 sekunnin kuluessa päästä rampilla olevaa viivaa seuraten varsinaiselle sumoareenalle. Sumoareenalla robotit yrittävät pysyä ottelualustalla ja pyrkivät työntämään vastustajan pois areenalta.

2. Joukkueet

XSumossa valtakunnalliseen kisaan pääsee 70 joukkuetta, jotka karsitaan aluekisoissa. Yhdessä joukkueessa voi olla 2–4 henkilöä. Aluekisoihin ilmoitetaan tarkemmat ohjeet siitä, kuinka monta joukkuetta kultakin alueelta pääsee valtakunnalliseen kisaan.

XSumoon voivat osallistua kaikki peruskouluikäiset oppilaat. Järjestäjinä toivomme kuitenkin, että taitojen karttuessa vanhimmat koululaiset osallistuvat haastavampiin Innokas-lajeihin.

3. Säännöt

Robotti:

- Robotin koko: enintään **18 cm x 18 cm**
- Robotin paino: korkeintaan **900 g**.
- Moottorien maksimi: **3 kpl**
- Sensorien maksimi: **3 kpl**
- Valkoisia rakennusosia sallittu robotin ulkopinnassa vain yli 3 cm korkeudella robotin alaosaan lukien

Jotta Lego-osia ei tarvitsisi käyttää pelkästään painon lisäämiseen, voi lisäpainona käyttää halutessaan jääkiekkoja. Kiekot tulee sijoittaa robotin sisälle. Painoina toimivat kiekot eivät saa missään tilanteessa liikkua robotin sisällä, osua vastustajaan, ramppiin tai areenaan. Robotin korkeutta ei ole rajoitettu. Robotin tulee olla alusta saakka itse suunniteltu ja rakennettu. Valmiiden mallien mukaisten robottien käyttö on kielletty. Robotin täytyy olla itseohjautuva, kauko-ohjausta ei sallita. Robotin ulkokuoren alaosa 3 cm saakka ei saa sisältää valkoisia eikä oransseja osia, jotta ne eivät häiritse vastustajan väri-

Innokus!

tai valosensoreiden toimintaa myöskään silloin, jos vastustaja nousee osin toisen robotin päälle. Ulkokuoren väritystä koskeva sääntö on voimassa myös mahdollisen laajenemisen jälkeen. Robotti voi erän alettua laajentua suuremmaksi kuin edellä mainitut maksimit. Jokaisen erän alussa robotin täytyy kuitenkin olla rajoitusten mukainen. Mittaustilanteessa robotin täytyy pysyä tasaisella alustalla maksimimittojen mukaisena itsekseen, ilman tukea. Mahdollisen laajentumisen täytyy tapahtua automaattisesti. Robotin osia ei saa maalata. Robotti tarkistetaan, mitataan ja punnitaan ennen turnauksen alkua ja tarvittaessa turnauksen aikana. Jos joukkue tekee robottiinsa muutoksia turnauksen aikana, on robotti aina tarkistettava tuomareilla muutoksen jälkeen.

Robotin rakentelussa ovat sallittuja Lego Spike, Inventor, EV3-, NXT- ja RCX-sarjojen sekä VEX IQ -sarjojen osat. Muina rakenteluosina saa käyttää muidenkin Lego-sarjojen muovisia osia sekä renkaita. Erilaisten Lego-sarjojen mukana mahdollisesti tulleiden esim. pahviosien käyttö on kielletty. Renkaiden pitoa ei saa lisätä muuten kuin puhdistamalla ne vedellä ja liinalla tai pehmeällä harjalla. Rajoitusten tarkoituksena on antaa kaikille mahdollisimman samanlaiset lähtökohdat kisaan. Kyseessä on ennen kaikkea taito-, ei välinekilpailu.

Vastustajan saa kamppailutilanteessa kaataa työntämällä. Toista robottia nostavaa kiilarakennetta ei hyväksytä. Robotin täytyy olla niin tukevasti rakennettu, että tuomari voi tarvittaessa nostaa sitä, jos robotit esim. jäävät keskenään jumiin. Mikäli robotti tällaisessa tilanteessa rikkoutuu, se voidaan tuomita hävinneeksi. Kilpailuun osallistuvan robotin on oltava turvallinen ja vaaraton omistajaansa, muita kanssakilpailijoita, robotteja ja kilpailutiloja kohtaan. Mikäli robotti rikkoo tätä sääntöä, joukkue suljetaan kisasta välittömästi, oli syy sitten tahaton tai tahallinen. Robotti ei saa esimerkiksi raapia, repiä tai raastaa vastustajaa tai peliareenaa eikä kiinnittä itseään liikkumattomaksi peliareenaan.

Ramppi:

- Robotin tehtävänä on päästä 45 sekunnin kuluessa sumoareenalle seuraamalla valkoisella rampilla olevaa reittiä. Molemmilla joukkueilla on oma ramppi. Rampit voivat olla samanlaisia tai toistensa peilikuvia.
- Rampilla on mustalla eristysnauhalla (leveys n. 1,5 cm) merkitty viiva, jota robotin tulee seurata. Viivalla olevat mutkat ovat loivempia kuin 90 astetta. Mutkia on molempiin suuntiin. Viiva ei mene itsensä yli.
- Reitti alkaa mustan viivan lähtöpisteeltä ja päättyy sumoareenalle.
- Reitti on aina vähintään 25 cm levyinen.
- Viiva on aina vähintään 12 cm:n etäisyydellä rampin reunasta.
- Reitillä ei ole esteitä, korotuksia tms.
- Viiva päättyy varsinaiselle Sumo-areenalle. Ohjelmoinnissa on huomioitava, että areenalle saavuttaessa ylitetään punainen n. 2 cm x 15 cm teippiviiva, joka kulkee mustan viivan yli kohtisuoraan juuri ennen viivan päättymistä.

Innokas!

Alkusarjassa otellaan kaksi erää. Toisessa erässä rampit vaihdetaan. Jatkosarjan mahdollisissa lisäerissä rampit arvotaan KSP (kivi, sakset, paperi) -arvonnalla. Robotin tulee selvitä varsinaiselle areenalle 45 sekunnin kuluessa siitä, kun tuomari on antanut roboteille lähtömerkin. Jos robotti ei selviä vaaditussa ajassa areenalle, se ei saa erästä yhtään pistettä riippumatta vastustajan suorituksesta. Jos robotti eksyy viivalta ennen punaista teippiä, joukkue voi tuomarin luvan saatuaan laittaa robotin uudelleen viivan alkuun. Tarvittaessa joukkue voi käynnistää ohjelman uudelleen. Muuten suorituksen aikana robottiin ei saa koskea eikä robottia ohjata millään tavalla. Robotin on kaikissa tapauksissa selvitävä areenalle 45 sekunnin kuluessa aloitusmerkistä. Jokaisessa erässä ensimmäisenä areenalle ehtinyt robotti palkitaan aina yhdellä pisteellä. Robotin on selvästi seurattava viivaa. Sitä ei saa ohjelmoida ajamaan turvallista reittiä ramppia pitkin areenalle viivasta välittämättä.

Sumo-areena:

Sumoareena on pyöreä ja sen halkaisija on noin 120 cm. Areenan pohjaväri on musta ja siinä on noin 2 cm leveä valkoinen reuna. Areenan korkeus on noin 3 cm.

Sumo-ottelu:

Robotin saavuttua sumoareenalle on sen liikuttava ottelun aikana. Robotti, joka on liikkumaton yli 10 sekuntia, tuomitaan rikkoutuneeksi ja se häviää varsinaisen sumo-ottelun. Alkusarjan otteluissa on kaksi erää, ylemmän jatkosarjan otteluissa otellaan lisäeriä tarpeen mukaan, jotta saadaan selville voittaja. Erä päättyy, kun jompikumpi roboteista putoaa areenalta, rikkoutuu tai 2 minuuttia 30 sekuntia erän alusta täyttyy.

Sumo-ottelun voittaja (+3 pistettä) on robotti,

- joka ensimmäisenä pudottaa vastustajan areenalta tai sen vastustaja ajaa itsensä ulos
- jonka vastustaja on kaatuneena tai liikkumaton 10 sekunnin ajan tai kaatuneena erän päättyessä
- jonka vastustaja on hylätty jostakin seuraavasta syystä:
 - robottia ei ole tarkistettu muutoksen jälkeen
 - pelaaja on koskettanut robottia ottelun aikana ilman lupaa
 - muut mahdolliset sääntörikkomukset

Jos ensimmäisenä areenalle selvinnyt joukkue ajaa ulos areenalta ennen kuin vastustaja on ehtinyt areenalle, joukkue saa siirtää robotin uudelleen rampin alkuun. Tässäkin tapauksessa robotin täytyy ehtiä takaisin areenalle 45 sekunnin sisällä siitä, kun erä on alkanut. Jos molemmat robotit ehtivät areenalle tällaisessa tilanteessa 45 sekunnin kuluessa erän alusta, pisteet jaetaan normaalin sumo-ottelun mukaisesti. Jos kumpikaan robotti ei ehdi areenalle vaaditussa ajassa, kumpikaan robotti ei saa pisteitä sumo-ottelusta. Robottien jäädessä jumiin keskenään tuomari voi irrottaa ne toisistaan ja asettaa ne tasapuolisesti areenalle.

Innokas!

Pistejako:

Ensimmäisenä areenalle ehtinyt robotti saa aina 1 pisteen riippumatta sumo-ottelun tuloksesta. Alkusarjassa otellaan kaksi erää, jolloin koko ottelu voi päättyä myös tasapisteisiin. Ylemmässä jatkosarjassa voittaja täytyy saada selville. Tällöin ottelua jatketaan erä kerrallaan, kunnes toisella joukkueella on enemmän pisteitä. Jos molemmat robotit ovat areenalla ottelujan päättyessä pystyssä ja toimintakuntoisena, molemmat robotit saavat ottelusta 1 pisteen (ja ensimmäisenä areenalle ehtinyt robotti lisäksi +1 p). Jos ensimmäisenä areenalle saapunut robotti ajaa itsensä ulos ennen kuin vastustaja saapuu areenalle eikä ehdi takaisin areenalle vaaditussa ajassa ja vastustaja on areenalla toimintakuntoisena pystyssä ottelujan päättyessä, jälkimmäisenä areenalle tullut robotti saa 3 pistettä. Jos toinen roboteista on kaatuneena ja toinen ajautuu kentältä ulos, molemmat joukkueet saavat yhden pisteen.