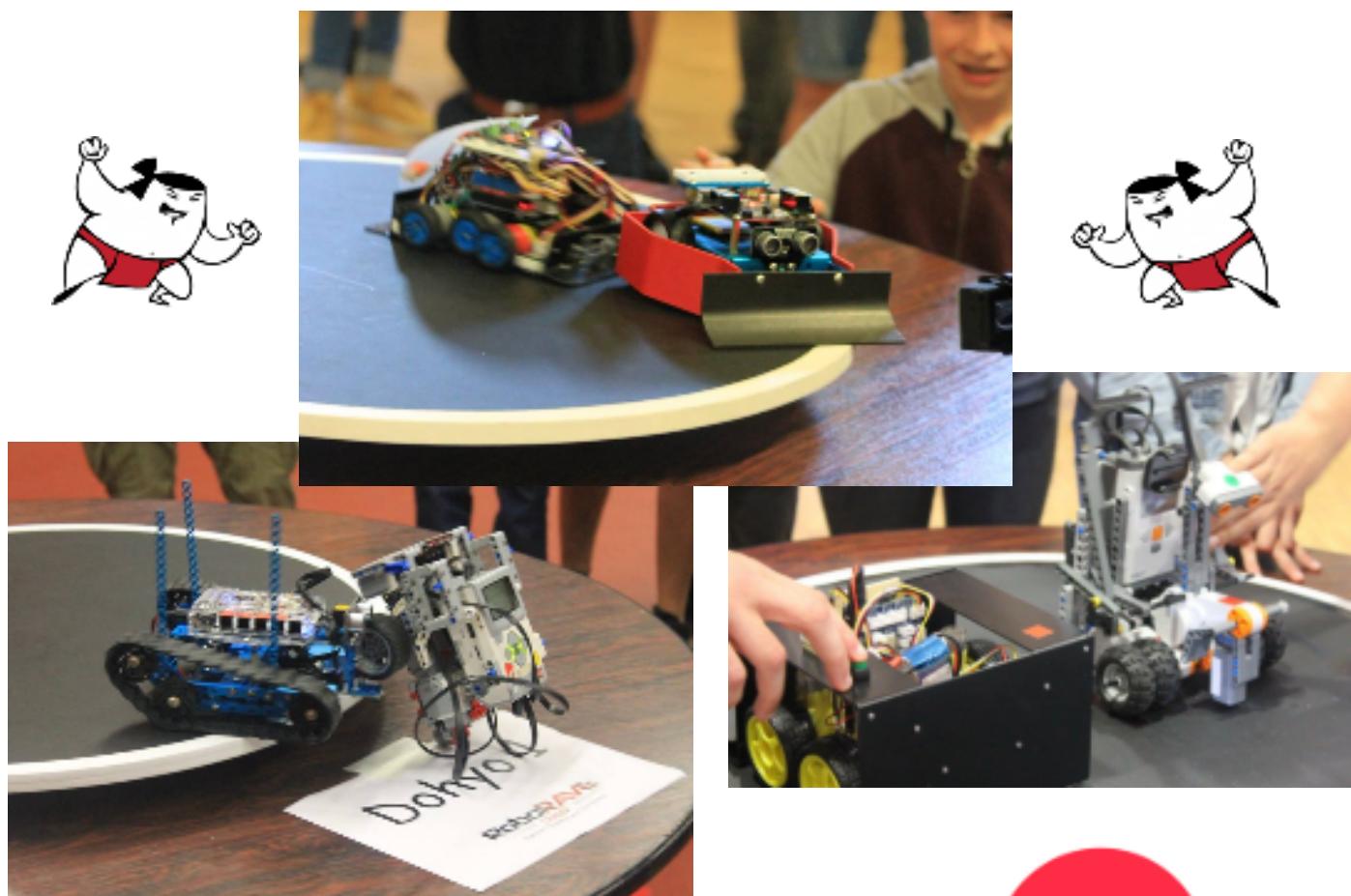


Règlement SumoBot challenge 2026



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 que 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, peint en blanc, de 5 cm d'épaisseur. Le cercle blanc délimite la zone de combat et 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

- Les robots sont strictement autonomes
- Au début de la manche, c'est à dire au moment de son activation par le participant, le robot doit respecter les dimensions **de 18 cm x 25 cm** maximum. La hauteur n'est pas limitée. Il peut cependant, après l'activation mais sans intervention humaine, occuper un espace plus grand non limité.
- Dans sa configuration « combat », le robot devra peser au maximum 1000g (avec les batteries !).
- La source d'énergie est impérativement électrique de type piles ou accumulateurs embarqués
- 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

La participation au challenge Sumo suppose :

- La réalisation d'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)
- La réalisation d'une vidéo de présentation de l'équipe en anglais.
- La participation à un temps d'échange avec un jury anglophone.
- L'homologation d'un robot conforme au règlement
- La participation à plusieurs combats.

Les meilleures équipes sont qualifiées pour le tournoi final.

Article 8 : principe 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.

Sur ordre de l'arbitre, les concurrents activent leur robot en appuyant sur le bouton de départ et doivent s'éloigner à plus de 30 cm du Dohyo.

Après l'activation, le robot doit rester immobile pendant minimum 3 secondes, puis le robot dispose de 3 nouvelles secondes pour se déplacer obligatoirement et de façon significative.

Article 10 : fin d'une rencontre

Une rencontre prend fin lorsque l'arbitre annonce un robot vainqueur parce que :

- le ou les robots adverses ne respectent pas les 3 secondes d'immobilité après l'activation.
- le ou les robots adverses refusent le combat en restant immobile pendant plus de 6 secondes après l'activation ordonnée par l'arbitre.
- le ou les robots adverses sortent du doyo.

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 :

- Pour l'équipe dont le robot reste sur le Dohyo après que le ou les autres en soit sorti. par une action légale. (éjection d'un robot par un autre ou sortie autonome)
- Quand l'arbitre le décide (en cas de violation cf. article 17 ou de situations litigieuses).

Article 13 : avant l'épreuve (date limite de dépôt le 29 mai 2026)

- Le diaporama de présentation de son robot et du travail effectué durant l'année sur ce projet sera évalué et noté par les membres du jury de son propre établissement en respectant la grille d'évaluation. (voir annexe 1 page 7)

La note sur 100 de ce diaporama devra être envoyée avant la date limite définie.

La 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 7)

La note sur 25 de cette vidéo devra être envoyée avant la date limite définie.

Article 14 : le jour de l'épreuve

- Présentation en anglais individuelle et du travail de l'équipe :
75 pts maximum (voir annexe 4 page 8)
- 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 7)

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'un des actes suivants 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, manque de respect...)

Article 17 : violations

L'une des actions suivantes est définie comme une violation et entraîne un Yuko pour l'adversaire

- 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
- 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 18 : 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 19 : 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 20 : 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 une disqualification de l'équipe concernée.

Article 21 : objection sur les règles

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	Réhibitoire	
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	Réhibitoire	
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	+ 20 pts	
Ajout d'une pièce fabriquée par l'équipe fonctionnelle	+ 70 pts	
Avec explication du procédé de fabrication	+ 30 pts	
	Total des points (maximum 100 pts)	

▪ **Annexe 4 : English presentation – RoboRAVE 2026**

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 !!!