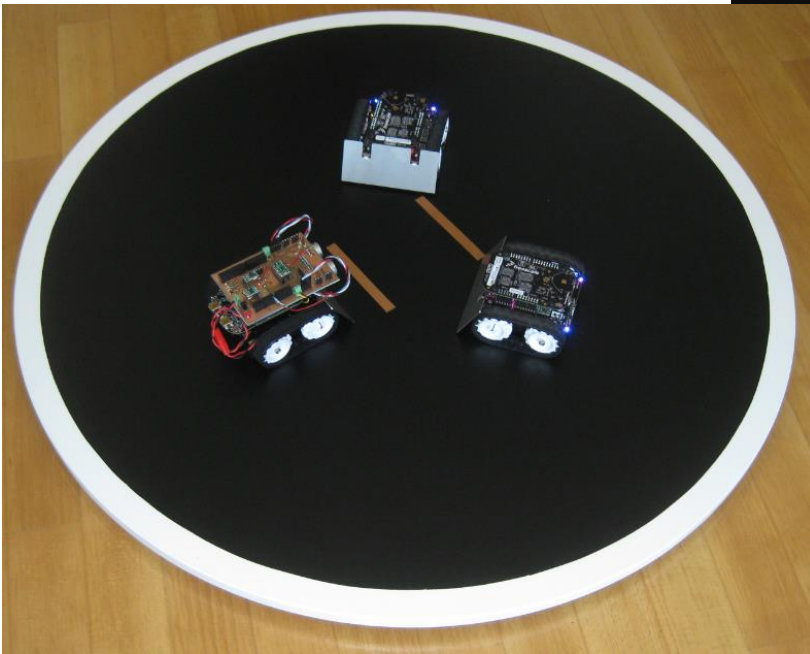


# قوانین جنگجوی هوشمند (سومو)

۲۴ الی ۲۷ مهر ماه ۱۴۰۲



The Permanent Secretariat of the RAINOCUP  
International Event

دبیرخانه دائمی رویداد بین المللی راینوکاپ ایران

۲۴ الی ۲۷ مهر ماه ۱۴۰۲

## خانه خلاقیت و فناوری کودک و نوجوان

### جنگجوی هوشمند (سومو)

#### چکیده

دو ربات در یک مسابقه‌ی رودررو، به سبک سومو انسانی سنتی (بازی ژاپنی) با هم به رقابت می پردازند. هدف، تلاش برای هل دادن یکدیگر به خارج از رینگ (زمین مسابقه) است.

#### ۱. تعریف مسابقه

طبق قوانین بازی، دو ربات از دو تیم در یک رقابت در زمین مسابقه به نام «دوهیو» در دو رده‌ی مختلف سبک وزن (  $1 kg$   $\leq$  وزن ربات) و سنگین وزن (  $3 kg \leq$  وزن ربات  $< 1 kg$ ) به مبارزه می پردازند. هر ربات باید توسط اعضای تیم در محل مسابقه، با رعایت مشخصات ذکر شده در بخش ۲ ساخته شود. هر تیم از ۴ - ۱ نفر تشکیل می شود.

#### ۲. الزامات ربات ها

##### ۲.۱. مشخصات عمومی ربات ها

۲.۱.۱. مشخصات زیر مربوط به همه ربات ها می شود. محدودیت های مربوط به ربات های لگویی و غیر لگویی در رده سبک وزن متفاوت است، اما هر دو در همان رده مسابقه می دهند.

وزن	طول	عرض	ارتفاع	نوع ربات	رده
$1000 g \leq$ وزن	15 cm	15 cm	نامحدود	لگویی <sup>۱</sup>	سبک وزن
$500 g \leq$ وزن	15 cm	15 cm	نامحدود	غیر لگویی <sup>۲</sup>	زیر ۱۴ و ۱۹ سال
$1000 g <$ وزن $\leq 3000g$	20 cm	20 cm	نامحدود	هر نوع ربات	سنگین وزن زیر ۱۹ سال

<sup>1</sup> LEGO

<sup>2</sup> Non\_LEGO

### **\*\* تمام ربات ها اعم از سبک و سنگین وزن باید در محل مسابقه ساخته شوند.**

۲.۱.۲. هر ربات باید در داخل یک لوله مربعی با ابعاد مشخص شده برای رده مربوطه جا بشود.

۲.۱.۳. در آغاز هر رقابت، جمع کل جرم یک ربات باید زیر وزن مشخص شده برای هر رده باشد.

۲.۱.۴. ربات می تواند پس از شروع رقابت، خود را باز کند (برای مثال اگر ساختاری تا خورده و جمع شده دارد)، اما نباید به قطعات جداگانه تقسیم شود و باید یک ربات یک تکه باقی بماند. ربات هایی که این محدودیت ها را نقض کنند، مسابقه را خواهند باخت. اگر پیچ، مهره و سایر قطعات ربات با جرم کل کمتر از  $5\text{ g}$  از بدنه ربات جدا شوند، باعث باختن مسابقه نمی شوند.

۲.۱.۵. ربات ها باید به طور اتوماتیک و هوشمند کار کنند (و نه کنترل شده توسط انسان).

۲.۱.۶. پس از قرعه کشی در جلسه سرپرست تیم ها، هر ربات یک شماره قرعه کشی برای ثبت نام دریافت می کند. این شماره باید روی ربات قابل مشاهده باشد تا تماشاگران و مسئولین بتوانند ربات را شناسایی کنند. ربات های بدون شماره از بازرسی عبور نمی کنند.

### **۲.۲. الزامات رباتهای لگویی:**

ربات باید فقط از قطعات الکترونیکی LEGO® شامل کنترلر، موتور و سنسور ها ساخته شود.

### **۲.۳. محدودیت های مربوط به تمام ربات ها**

۲.۳.۱. استفاده از قطعات و دستگاه هایی مثل ال ای دی های فرورسرخ که سنسورهای ربات رقیب را مختل می کنند، مجاز نیست.

۲.۳.۲. استفاده از قطعاتی که می توانند باعث شکستن یا آسیب رسیدن به دوهیو شوند، مجاز نیست. از قطعاتی که قصد آسیب رساندن به ربات حریف یا اپراتور آن را دارند، استفاده نکنید. هل دادن و ضربات عادی به عنوان قصد آسیب زدن در نظر گرفته نمی شوند.

۲.۳.۳. ذخیره کردن مایع، پودر، گاز یا سایر مواد مجاز است، اما پرتاب هدف گیرانه این مواد مجاز نیست.

۲.۳.۴. دستگاه های آتش زا مجاز نیستند.

۲.۳.۵. دستگاه هایی که اشیاء را به سمت حریف پرتاب میکنند، مجاز نیستند.

۲.۳.۶. مواد چسبناک برای بهبود چسبندگی مجاز نیستند. لاستیک ها و سایر قطعات ربات که با رینگ در تماس اند نباید قادر به بلند کردن و نگه داشتن یک برگه A4 استاندارد ( $80\text{ g/m}^2$ ) به مدت بیش از دو ثانیه باشند.

۲.۳.۷. دستگاه ها و قطعات برای افزایش نیروی فشار رو به پایین مانند پمپ خلأ و آهنربا مجاز نیستند.




۲.۳.۸. تمام لبه ها، شامل تیغه جلویی، نباید به قدری تیز باشند که بتوانند باعث ایجاد خراش و آسیب به سطح دوهیو، ربات های دیگر یا بازیکنان شوند. اگر بعضی لبه ها از نظر داوران و مقامات مسابقه بیش از حد تیز باشند، ممکن است از شما خواسته شود آن را با یک قطعه چسب بپوشانید.

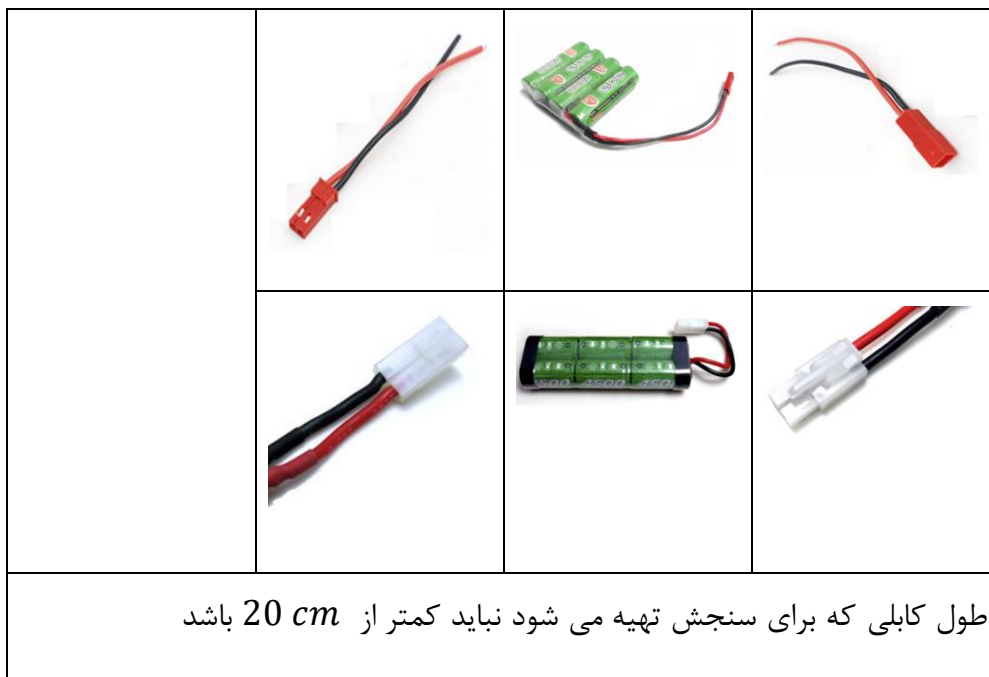
۲.۳.۹. در رده سبک وزن، تمام قطعات غیر الکتریکی باید غیر فلزی باشند (مانند پیچ و مهره ها، براکت های موتور، شاسی و بیل ها). قطعات الکتریکی شامل موتورها، سنسورها، باتری ها و غیره می باشد.

۲.۳.۱۰. در رده سبک وزن، ولتاژ ورودی ربات های غیر لگویی نباید بیش از  $DC 9 V$  بوده و توان کلی در حالی که همه ی موتورها در حال حرکت بدون بار هستند، نباید بیشتر از  $5 W$  شود. در رده سنگین وزن، ولتاژ ورودی نباید بیش از  $14.8 V$  DC بوده و محدودیتی برای توان وجود ندارد.

۲.۳.۱۱. در رده سبک وزن، تیم ها تنها مجاز به استفاده از یک پک باتری هستند .

۲.۳.۱۲. در رده سبک وزن، یک منبع تغذیه رگوله شده (تثبیت شده) برای اندازه گیری توان در محل مسابقه استفاده خواهد شد. هر تیم باید یک کابل اتصال باتری به این منظور تهیه کند: یک سر آن به ربات وصل می شود (مانند باتری) و طرف دیگر، سرسیم معمولی جهت اتصال به ترمینال خروجی منبع تغذیه است. در ادامه مثال هایی از ادوات سنجش آورده شده است.

کابل/اتصال ربات (نمونه)	باتری شما (نمونه)	آنچه شما باید تهیه کنید	تجهیزات سنجش توان
			
			



۲.۳.۱۳. اگر تیم ها پس از تایید شدن ربات در بازرسی، ربات را تغییر دادند، باید داور را مطلع کنند.

### ۳. زمین مسابقه (دوهیو)<sup>۱</sup>

۳.۱. سطح داخلی دوهیو، یک پیست دایروی است که با کادر سفید رنگ مشخص شده است (کادر بخشی از سطح داخلی محسوب می شود). به هر نقطه ای خارج از این ناحیه، بخش خارجی دوهیو می گویند.

### ۳.۲. مشخصات دوهیو

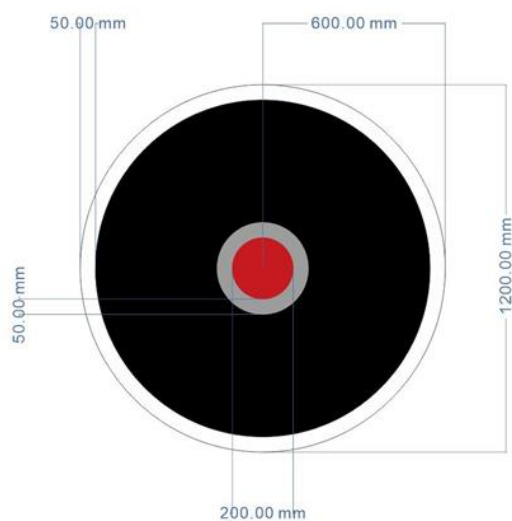
۳.۲.۱. زمین به شکل دایره بوده و برای هر رده، ابعادی معین دارد.

۳.۲.۲. کادر به شکل حلقه ای سفید رنگ در لبه بیرونی پیست بازی با پهنای متناسب برای هر یک از رده ها می باشد. تمام مساحتی که تا لبه ی خارجی این حلقه در بر گرفته می شود، جزء پیست محسوب می شود.

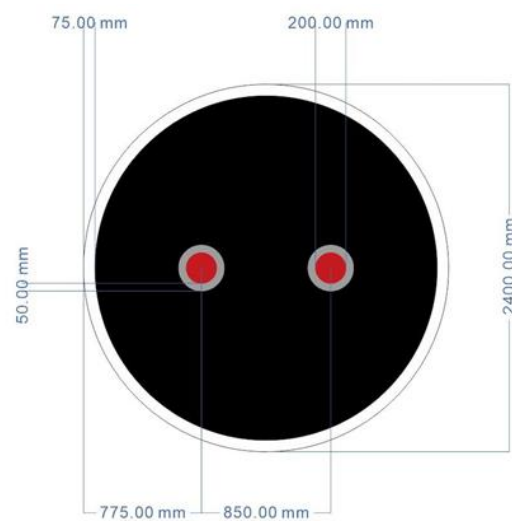
۳.۲.۳. برای همه اندازه های دوهیو، خطای ۵٪ در نظر گرفته می شود.

<sup>1</sup> Dohyo

مانع	حداقل فضای خارجی دوهیو	جنس	پهنای کادر	قطر	بازی
یک	100 cm	چوبی	5 cm	120 cm	یک به یک
دو	100 cm	چوبی	7.5 cm	240 cm	جمعی



بازی یک به یک



بازی جمعی

## ۳.۳. رنگ

K	Y	M	C	رنگ
۰	۰	۰	۰	سفید
۱۰۰	۱۰۰	۱۰۰	۱۰۰	مشکی
۵۰	۰	۰	۰	خاکستری
مکان مانع				قرمز

**۳.۴. مانع**

مانع یک استوانه است که در مرکز دوهیو نصب شده است؛ قطر و همینطور ارتفاع آن  $20\text{ cm}$  بوده، از جنس فلز است، و رنگ آن نقره ای براق است. یک حلقه ی خاکستری به پهنای  $5\text{ cm}$  دور مانع نقاشی شده است.

**۳.۵. بخش خارجی دوهیو**

فضایی با اندازه متناسب با هر یک از رده ها در خارج از لبه بیرونی رینگ وجود دارد. این فضا ممکن است به هر رنگ، جنس یا شکلی باشد، به شرط اینکه مفاهیم اساسی این قوانین نقض نشود. این ناحیه به همراه حلقه ی وسط آن محدوده رینگ نام دارد. هر نقطه علامت گذاری شده یا بخش خارج از حلقه ی مرکزی نیز به عنوان بخشی از محدوده رینگ در نظر گرفته می شود.

**۴. مسابقه مأموریت**

۴.۱. در بخش مأموریت، بین ۳ تا ۶ تسک وجود خواهد داشت که هر یک بین ۱۰ تا ۲۰ امتیاز دارند. همه ی تسک ها روی هم ۵۵ امتیاز دارند.

**۴.۲. مثال تسک ها**

۴.۱.۲. ربات در مکانی تصادفی و در جهتی تصادفی شروع به کار می کند. سپس از ربات خواسته می شود تا موارد ذیل را انجام دهد: به طرف یک مانع بچرخد (۵ امتیاز) - به طرف ناحیه ی خاکستری جلو برود (۳ امتیاز) - توقف کند (۲ امتیاز)

۴.۲.۲. ربات بر روی کادر سفید رنگ شروع می کند و روی آن به طرف مانع است. یک بطری در ناحیه سیاه رنگ قرار خواهد داشت. سپس از ربات خواسته می شود موارد ذیل را انجام دهد: بطری را بیابد و به مدت ۲ ثانیه در برابر آن بایستد (۵ امتیاز) - بطری را از زمین مسابقه به بیرون هل بدهد (۵ امتیاز) - بدون لمس فضای خارج از رینگ، متوقف شود (۵ امتیاز).

۴.۳. به هر تسک حداقل یک ساعت زمان برای تمرین اختصاص داده می شود.

۴.۴. هر تسک را می توان دو بار امتحان کرد. امتیاز بالاتر به عنوان امتیاز تسک ثبت می شود.

۴.۵. امتیاز مسابقه مأموریت برابر مجموع امتیاز همه ی تسک ها روی هم است.

**۵. مسابقه یک به یک (رو در رو)**

۵.۱. هر مسابقه از ۳ راند تشکیل می‌شود که در مجموع ۳ دقیقه زمان می‌برند، مگر این که زمان توسط داوران افزایش پیدا کند.

۵.۲. اولین تیمی که در محدوده زمانی دو راند را ببرد یا دو امتیاز «یوکو» دریافت کند، مسابقه را می‌برد. وقتی تیم در یک راند برنده شود، یک امتیاز یوکو دریافت می‌کند. اگر پیش از این که یکی از تیم‌ها دو امتیاز یوکو به دست آورد، زمان به پایان برسد و یکی از تیم‌ها یک امتیاز یوکو کسب کرده باشد، آن تیم برنده اعلام می‌شود.

۵.۳. اگر هیچ کدام از تیم‌ها در محدوده زمانی برنده نشود، مسابقه در وقت اضافه ادامه پیدا می‌کند. در زمان وقت اضافه، اولین تیمی که یک امتیاز یوکو دریافت کند، برنده اعلام می‌شود. به عنوان راهی دیگر، برنده/بازنده مسابقه می‌تواند به تصمیم داور از طریق قرعه کشی یا مسابقه مجدد تعیین شود.

۵.۴. وقتی برنده توسط داور تصمیم‌گیری شود، یا از طریق قرعه کشی انتخاب شود، یک امتیاز یوکو به فرد برنده اعطا می‌شود.

۵.۵. آماده سازی برای مسابقه (جاگذاری ربات در محل)

با دستور داور، دو تیم به طرف رینگ رفته و ربات‌های خود را داخل رینگ قرار می‌دهند. یک ضربدر در وسط، رینگ سومو را به ۴ ربع تقسیم می‌کند. ربات‌ها باید همیشه در دو ربع مخالف با توجه به جهت فلش‌ها قرار بگیرند. ربات می‌تواند در هر محلی درون ربع تعیین شده قرار بگیرد، و باید با دایره بیرونی سفید رنگ، تماس داشته باشد. داوران پس از قرارگیری ربات‌ها در محل، ضربدر را بر می‌دارند. هیچ گونه حرکت دادن ربات‌ها پس از جایگیری‌شان در محل، مجاز نیست.

۵.۶. آغاز: وقتی داور شروع راند را اعلام می‌کند، تیم‌ها باید ربات‌های خود را راه اندازی کنند. پس از یک مکث ۵ ثانیه‌ای، ربات‌ها اجازه دارند حرکت کنند. بازیکنان باید ناحیه دوهیو را در کمتر از ۵ ثانیه تخلیه کنند.

۵.۷. توقف، ادامه: مسابقه با اعلام داور توقف پیدا کرده یا ادامه می‌یابد.

۵.۸. پایان: با اعلام داور، مسابقه خاتمه می‌یابد. دو تیم ربات‌های خود را از رینگ برمی‌دارند.

**۵.۹. زمانبندی مسابقه**

۵.۹.۱. مدت زمان: یک رقابت مجموعاً ۳ دقیقه به طول می‌انجامد که آغاز و پایان آن به دستور داور تعیین می‌شود.

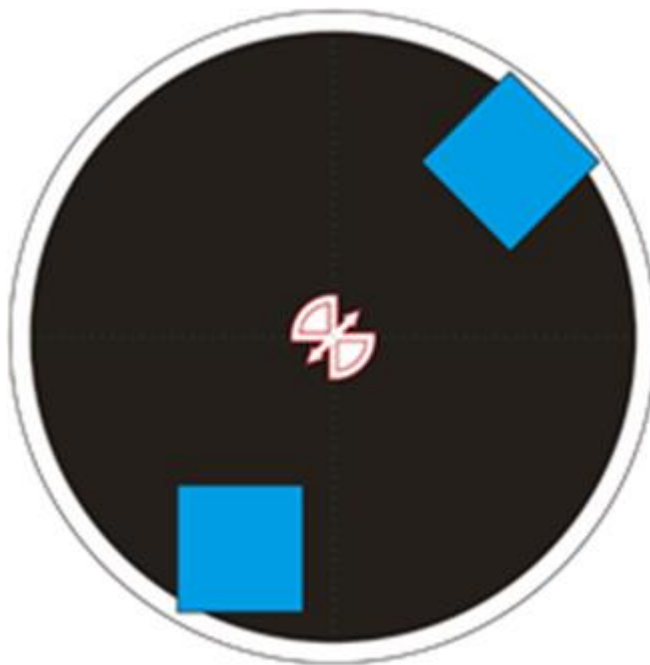
۵.۹.۲. وقت اضافه: اگر به فرمان داور، ادامه رقابت در وقت اضافه انجام شود، حداکثر می‌تواند ۳ دقیقه طول بکشد.

۵.۹.۳. زمان بندی: مدت زمان مسابقه، شامل موارد ذیل نمی‌شود:



۵.۳.۹.۱. مدت زمانی که بین اعلام یوگو توسط داور تا ادامه یافتن مسابقه طی می شود. مدت زمان تاخیر متداول تا زمانی که مسابقه ادامه یابد، ۳۰ ثانیه است.

۵.۹.۳.۲. مدت زمانی که بین اعلام توقف توسط داور و ادامه یافتن مسابقه طی می شود.



یک نمونه جایگذاری

۵.۱۰. مسابقه مجدد: تحت شرایط زیر، ربات ها مجددا مسابقه می دهند:

۵.۱۰.۱. ربات ها به مدت ۵ ثانیه بدون این که پیشرفتی محسوس حاصل شود، به هم بپیچند یا دور هم بچرخند. اگر مشخص نیست که پیشرفتی حاصل خواهد شد یا خیر، داور می تواند این مدت زمان را به حداکثر ۳۰ ثانیه افزایش دهد.

۵.۱۰.۲. هر دو ربات بدون پیشرفت قابل ملاحظه ای حرکت کنند یا متوقف شوند (دقیقا همزمان) و بدون تماس با یکدیگر، به مدت ۵ ثانیه متوقف بمانند. با این حال، اگر یک ربات اول متوقف شود، پس از پنج ثانیه اینطور برداشت می شود که ربات قصد مسابقه دادن ندارد. در این صورت، رقیب او یک یوگو دریافت می کند، حتی اگر رقیب هم توقف کند. اگر هر دو ربات در حال حرکت باشند و مشخص نباشد که پیشرفتی حاصل می شود یا خیر، داور می تواند زمان مسابقه را تا حداکثر ۳۰ ثانیه افزایش دهد.

۵.۱۰.۳. اگر هر دو ربات تقریبا همزمان ناحیه ی خارج از رینگ را لمس کنند، به طوری که نتوان تعیین کرد کدام یک زودتر با آن تماس پیدا کرد، مسابقه دوباره برگزار می شود.

۵.۱۱. یک امتیاز یو کو اعطا می شود وقتی:

۵.۱۱.۱. یک تیم، مطابق با مقررات، ربات رقیب را به بیرون از ناحیه داخلی دوهیو (شامل فضای جانبی زمین بازی) براند.

۵.۱۱.۲. ربات رقیب به خودی خود ناحیه خارج از بخش داخلی دوهیو را لمس کند.

۵.۱۱.۳. هر یک از موارد بالا درست در زمان اعلام پایان مسابقه اتفاق بیفتد.

۵.۱۱.۴. وقتی یک ربات دارای چرخ در ناحیه داخلی دوهیو واژگون شود یا در شرایطی این چینی قرار بگیرد، یو کو حساب نخواهد شد و مسابقه ادامه می یابد.

۵.۱۲. وقتی از داوران درخواست می شود برنده مسابقه را تعیین کنند، نکات ذیل در نظر گرفته می شود:

۵.۱۲.۱. شایستگی فنی در حرکات و عملکرد ربات

۵.۱۲.۲. طرز رفتار بازیکنان حین مسابقه

۵.۱۳. مسابقه یک به یک شامل یک راند رقابت یک به یک دوره ای، و یک راند ناک اوت است. ساختار دقیق مسابقه با توجه به تعداد تیم ها تعیین می شود.

۵.۱۳.۱. امتیاز کل رقابت دوره ای ۲۰ تاست. در این بخش مسابقه، هر تیم به میزان ۲۰ تقسیم بر تعداد مسابقات در گروه، امتیاز دریافت می کند. برای مثال اگر در گروه ۵ تیم باشد، هر تیم باید با ۴ تیم دیگر مسابقه دهد، و هر مسابقه ای که برنده شود،  $5 = 4/20$  امتیاز دارد.

۵.۱۳.۲. حداکثر امتیاز راند ناک اوت ۱۰ تاست. تیم هایی که در مسابقات یک به یک برنده شوند، به راند ناک اوت راه می یابند. بدیهی است تیم های دیگر که رد شده اند، صفر امتیاز برای راند ناک اوت دریافت می کنند. تیم هایی که به این مرحله راه می یابند، با توجه به رتبه و تعداد کل تیم هایی که وارد این بخش شدند، امتیاز خواهند گرفت.

تعداد تیم ها					
۱۶ تیم	۸ تیم	۴ تیم	۲ تیم	اول	رتبه در ناک اوت
۱۰ امتیاز	۱۰ امتیاز	۱۰ امتیاز	۱۰ امتیاز	دوم	
۷ امتیاز	۶ امتیاز	۶ امتیاز	۵ امتیاز		

۴ امتیاز	۳ امتیاز	۲ امتیاز	*	سوم
۲ امتیاز	۱ امتیاز	۰ امتیاز	*	چهارم
۱ امتیاز	۰ امتیاز	*	*	پنجم تا هشتم
۰ امتیاز	*	*	*	نهم تا شانزدهم

## ۶. مسابقه جمعی

۶.۱. مسابقه جمعی یک مسابقه ۳ در برابر ۳ است. سه تیم با هم یک گروه واحد تشکیل می‌دهند و با یک گروه سه تایی دیگر مسابقه می‌دهند.

۶.۲. تفاوت بین مسابقه جمعی و مسابقه یک به یک تیم‌ها در محل قرارگیری ربات‌ها در رینگ و شرایط برنده شدن است.

## ۶.۳. جای ربات در رینگ:

با دستور داور، دو گروه به طرف رینگ می‌روند تا ربات خود را در آن قرار دهند. یک ضربدر در وسط، رینگ سومو را به دو نیم‌دایره تقسیم می‌کند. ربات‌ها باید حتماً در دو نیم‌دایره مقابل هم قرار داده شوند، اما در داخل نیم‌دایره می‌توانند در هر نقطه‌ای قرار بگیرند. پس از قرارگیری ربات‌ها در محل خود، داور ضربدر را از داخل رینگ برمی‌دارد. بعد از اینکه ربات‌ها در جای خود قرار گرفتند، کسی اجازه ندارد به هیچ طریقی آن‌ها را تکان دهد.

۶.۴. وقتی فقط ربات‌های یک گروه به طور کامل در محوطه داخلی دوهیو مانده باشند، گروه یک امتیاز یوکو دریافت می‌کند.

۶.۵. مجموع امتیازات در مسابقه جمعی، ۱۵ است. هر گروه به اندازه ۱۵ تقسیم بر تعداد مسابقات امتیاز کسب می‌کند. برای مثال، اگر چهار گروه وجود داشته باشند، هر گروه سه بار مسابقه می‌دهد، و هر بار که ببرد،  $5 = 15/3$  امتیاز کسب می‌کند.

## ۷. رتبه‌بندی

۷.۱. امتیاز نهایی = امتیاز مأموریت + امتیاز یک به یک + امتیاز جمعی

۷.۲. اگر تیم‌ها مساوی کنند، رتبه به ترتیب زیر تعیین می‌شود:

امتیاز مأموریت - امتیاز یک به یک - امتیاز جمعی

## ۸. تخلفات

۸.۱. بازیکنانی که هر یک از موارد ذکر شده در بخش ۸.۲ یا ۸.۳ را مرتکب شوند، به عنوان تخلف در نظر گرفته می‌شود.

۸.۲. توهین:

اگر بازیکنی داوران یا رقیب خود را با الفاظ ناپسند خطاب کند، دستگاه صوتی ای روی ربات نصب کند که الفاظ توهین آمیز بیان کند، روی بدنه ربات نوشته ای توهین آمیز بنویسد یا هرگونه رفتار توهین آمیز انجام دهد، از قوانین تخطی کرده است.

۸.۳. تخلف جزئی: موارد زیر تخلف جزئی محسوب می‌شوند:

۸.۳.۱. بازیکن حین مسابقه وارد رینگ شود، به غیر از زمانی که داور امتیاز یوکو اعلام کرده یا مسابقه را متوقف کرده باشد و بازیکن بخواهد ربات را بردارد. وارد شدن به رینگ شامل موارد زیر می‌شود:

۸.۳.۱.۱. بخشی از بدن بازیکن وارد رینگ شود.

۸.۳.۱.۲. بازیکن شیئی را وارد رینگ کند تا به آن تکیه دهد.

۸.۳.۲. موارد ذیل را انجام دهد:

۸.۳.۲.۱. بدون دلیل مناسب، درخواست توقف مسابقه را داشته باشد.

۸.۳.۲.۲. بیشتر از ۳۰ ثانیه پیش از ادامه دادن مسابقه درنگ کند، مگر این که داور وقت اضافه اعلام کند.

۸.۳.۲.۳. پس از اعلام شروع مسابقه توسط داور اصلی، پیش از طی شدن ۵ ثانیه مسابقه را آغاز کند.

۸.۳.۲.۴. رفتار و یا گفتاری که عادلانه بودن مسابقه را زیر سوال ببرد.

## ۹. جریمه ها

۹.۱. اگر بازیکنی موارد ذکر شده در بخش ۸.۲ را مرتکب شود، مسابقه را می‌بازد. داور به رقیب ۲ امتیاز یوکو داده، و به تیم خاطی دستور خروج از زمین را می‌دهد. تحت هیچ شرایطی از تیم خاطی تقدیر به عمل نخواهد آمد.

۹.۲. دفعات رخ دادن موارد ذکر شده در بخش ۸.۳ روی هم جمع می‌شوند. اگر دو بار اتفاق بیفتد، یک امتیاز یوکو به رقیب داده می‌شود.

۹.۳. دفعات رخ دادن مواردی که در بخش ۸.۳ ذکر شد، در طول یک رقابت روی هم جمع می‌شوند.

## ۱۰. صدمات و تصادف ها حین مسابقه

۱۰.۱. درخواست توقف مسابقه:

اگر بازیکنی حین مسابقه صدمه ببیند یا برای رباتش اتفاقی بیفتد، می تواند درخواست توقف مسابقه را دهد. اگر داور اجازه آن را بدهد، بازی می تواند متوقف شود.

۱۰.۲. ناتوانی در ادامه دادن مسابقه

اگر بازی به علت صدمه دیدن بازیکن یا رخ دادن اتفاقی برای ربات او نتواند ادامه پیدا کند، بازیکنی که باعث صدمه یا تصادف بود، می بازد. اگر مشخص نباشد کدام تیم باعث صدمه بوده است، بازیکنی که نمی تواند مسابقه را ادامه دهد یا درخواست توقف دارد، مسابقه را خواهد باخت.

۱۰.۳. زمان لازم برای رسیدگی به آسیب یا حادثه پیش آمده

داوران و اعضای کمیته تصمیم می گیرند که مسابقه در صورت وقوع حادثه یا صدمه دیدن افراد ادامه پیدا کند یا خیر. پروسه تصمیم گیری بیشتر از پنج دقیقه طول نخواهد کشید.

۱۰.۴. امتیاز یوکو که به بازیکنی که نمی تواند ادامه دهد، داده می شود:

برنده ای که بر اساس بخش ۱۰.۲ انتخاب شود، دو امتیاز یوکو دریافت می کند. برای فرد بازنده ای که از قبل یک امتیاز یوکو دریافت کرده بود، همین امتیاز ثبت می شود. اگر شرایط مطابق بخش ۱۰.۲ در وقت اضافه اتفاق بیفتد، تیم برنده یک امتیاز یوکو دریافت می کند.