



2024 SUMO Mücadelesi Kuralları

1 gol

Yüksekteki bir güreş ringinden rakip sumo robotunu arayıp itebilen otonom bir robot tasarlayın, inşa edin ve programlayın.

2 yaş grubu/kitle sınıfı

Lütfen aşağıdaki tabloyu kullanarak hangi yaş grubunda/kitle sınıfında yarışmak istediğinizi belirtin.

1kg 3kg	
İşid	
Bayan **	
HS HS	
** YÜKARI	

Not: Yaş gruplarından birinde 5'ten az takım kayıtlı olması durumunda, etkinlik organizatörü yaş gruplarını birleştirme seçeneğine sahiptir.

3 gereksinim

3.1 Robotlar

Girişte doğrulanacak, maliyeti 1.500 € veya daha az olan, herhangi bir platforma dayalı, aşağıdaki tasarım koşullarını sağlayan otonom robot:

- Robotun maksimum boyutu, tüm hareketli parçalar başlangıç pozisyonunda olacak şekilde, yükseklik sınırlaması olmaksızın 25 cm x 18 cm'dir.
- Tüm katılımcılar için adil rekabeti sağlamak amacıyla etkinlik boyunca boyut ve kalabalık kısıtlamaları sıkı bir şekilde uygulanacaktır.

**Bu kategoriler etkinlik organizatörünün inisiyatifiyle eklenebilir.

- Bağlantılı veya hareketli parçalı bileşenlere, aşağıdakilere uygun oldukları sürece izin verilir: Yukarıda belirtilen tasarım kuralları geçerlidir. Ancak, "hayır" kuralı "kasıtlı hasar" - bu, vites değiştiricilerin ("flipper" veya "skid" "tabaklar" iyidir, ancak kasıtlı olarak yıkıcı mekanizmalar, örneğin Taşlama taşları (aşındırıcı aletler) veya çekiçler vb. kullanılması yasaktır.

3.2 Yarışma halkası

13 ila 20 mm kalınlığında bir plaka üzerinde 100 cm çapında siyah (veya beyaz) bir daire ve 5 cm beyaz (siyah) kenarlık. Halkanın yüzeyi 50 ila 100 cm kalınlığında olmalıdır. Zeminden 80 mm yukarıda. (Boyutlar bölgeye göre değişiklik gösterebilir.)

(Malzemeler biraz farklılık gösterebilir).

4 Genel kurallar ve puanlama

- Her robot bir dizi lig usulü oyunda yarışacak. Turlar/Maçlar, mevcut zamana bağlı olarak yarışma gününde planlanacaktır. her kategorideki robot sayısı.
- Bir takım rakiplerine karşı iki kez kazandığında oyun sona erer. Galibiyet 3 puan, beraberlik 1 puan ve Yenilgi 0 puan.
- Yarışma sırasında takımların puanları sayılır ve gösterilir. Her kategoride ilk 8'e giren takımlar finallere seçilecek.
- Takımlar, diğer oyuncularla birlikte antrenman yapabilecekleri açık oyun alanlarında antrenman yapabilirler. takımlar dönüşümlü olarak oynamak zorundadır.
- Robotlar beyaz (siyah) çizgiyi geçerek başlarlar. Masanın karşı taraflarında. Herhangi bir Robotlar, düğmeye basıldıktan sonra doğru yönde konumlandırılmalıdır. Takım üyesinin ringden uzaklaşmasına izin vermek için başlatma düğmelerini 3 saniyeliğine duraklatın kaldırabilir.
- Ringden ilk ayrılan, yani yarışma ringinin bulunduğu yüzeye ilk temas eden robot kaybeder. Hakem, kendi takdirine bağlı olarak 60 saniye sonra beraberlik ilan edebilir veya "kilitli robotlar" durumunda 5 saniye sonra yeniden başlatma emri verebilir.
- Robot operatörleri, robota yalnızca hakemlerin talimatı üzerine dokunabilir. Her oyun 5 dakikayla sınırlıdır. Bu süre içerisinde galibiyet alınamaması durumunda beraberlik sayılacak.
- Çatışma çözümü - oyun sırasında, hakemlerin kararları Sonunda.

5 Turnuva programı

- Genellikle ilk 8 takım için turnuvalar düzenliyoruz. Ancak, eşitlik nedeniyle 8'den fazla takım olması durumunda, etkinlik organizatörü turnuva boyutunu 12 veya 16 takıma çıkarabilir veya turnuvaya ev sahipliği yapacak takım sayısını 8, 12 veya 16'ya çıkarmak için bir eşitlik bozma turnuvası düzenleyebilir.
- Yükselen takımlar, toplam puanlarına göre turnuva programına dahil edilecektir (aşağıda 8 takımlı tipik bir turnuvanın örneğini görebilirsiniz).

