



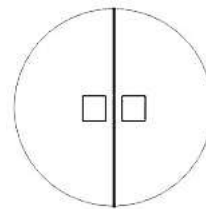
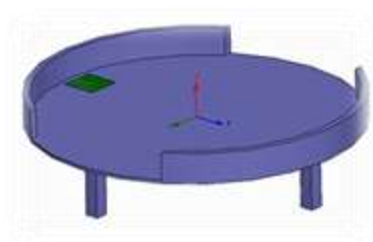
قوانین مسابقات رباتیک جنگجو دانش آموزی

۱. مسابقات به صورت گروهی آغاز شده و پس از آن به صورت تک حذفی ادامه پیدا می کند .

۲. هر تیم می تواند در هر مسابقه حداقل ۱ و حداکثر ۲ ربات در زمین داشته باشد.

۳. این مسابقه در یک زمین دایره ای شکل برگزار می گردد.

۴. زمین مسابقه جنگجو ۱۸۰ سانتی متر قطر دارد.



۵. حداقل وزن ربات ۱۲۰۰ گرم و حداکثر وزن ربات ۳۰۰۰ گرم و ابعاد آن ۳۰*۳۰ سانتی متر است (محدودیت ارتفاع وجود ندارد).

✓ منظور از وزن ربات، وزن کل ربات شامل باتری، قسمت متحرک، دسته کنترل و سیم ربات است.

۶. ربات در ابتدای هر مسابقه توسط داور وزن کشی می شود. وزن ربات تا انتها نباید تغییرات محسوس داشته باشد.

✓ شرکت کنندگان حق اعمال تغییرات که موجب کاهش یا افزایش وزن ربات شوند را ندارد. این تغییرات شامل اضافه کردن وسایلی همچون فندک، هویه، پره و همانند اینها است.

✓ عوض کردن قطعات مانند موتور و گیربکس و تغییرات جزئی در بدنه به شرط اینکه موجب افزایش یا کاهش وزن نگردد در زمان مابین مسابقات بلامانع است .

۷. ابعاد ربات باید مقدار ذکر شده باشد. چنانچه اندازه ربات از ابعاد ذکر شده بزرگتر باشد ربات از مسابقه حذف و یا به یک لیگ دیگر منتقل خواهد شد. (ارتفاع محدودیتی ندارد)

✓ ابعاد ربات در هنگام مسابقه به صورت خودکار و الکترونیکی می تواند حداکثر تا ۵۰*۵۰ سانتیمتر بزرگتر شود.

۸. موتور و گیربکس می بایست استاندارد باشد.



صنایع رباتیک آزاد

۹. استفاده از درایور استاندارد اجباری نیست.

۱۰. حداکثر ولتاژ مورد استفاده ۱۲ ولت می باشد.

تبصره) منبع مورد استفاده می تواند باتری یا منبع تغذیه باشد.

۱۱. مسابقه در دو نیمه برگزار می شود و رباتی پیروز است که:

- ❖ ربات مقابل را به طور کامل از پیست بیرون بیاندازد به طوری که از روی میز مسابقه به روی زمین سقوط کند.
- ❖ به ربات مقابل به نحوی آسیب بزند که ربات قادر به حرکت در روی زمین مسابقه نباشد و یا ربات به هر دلیلی مانند قطع شدن باتری، خاموش ماندن مدار، در آمدن موتور و همانند آن نتواند حرکت کند. (چرخیدن موتورهای نشانه حرکت نیست).

۱۲. مسابقات در مرحله اول به صورت گروهی و سپس تک حذفی برگزار می شود. تعداد تیم ها در مرحله گروهی ۳ تیم در هر گروه است. این تیم ها با یکدیگر مسابقه داده و تیمی که بتواند هر دو تیم را برود به مرحله بعد صعود می کند. چنانچه تیم ها مساوی شوند، بازی در نیمه سوم برگزار میشود که این نیمه ۲ دقیقه است. در صورت تساوی رباتی برنده است که دارای دسته کنترل بی سیم باشد و در صورت برابر بودن شرایط کار، ابتدا رباتی که قادر به حرکت نباشد حذف می گردد و اگر هر دو ربات قادر به حرکت بودند، ربات سنگین تر حذف خواهد گردید.

۱۳. تیمی که ۲ کارت زرد بگیرد بازی را باخته است.

۱۴. دست زدن به ربات یا کشیدن سیم و یا هر مورد دیگر که نشانگر اخلاق کاربر در کار ربات باشد با توجه به نکات ذکر شده، از یک کارت زرد تا باخت ربات را موجب خواهد شد.

تبصره) در شرایط حساس که ربات در آستانه خروج از زمین و باختن است، کشیدن سیم و یا موارد دیگر که باعث نجات ربات شود، موجب باخت ربات از مسابقه خواهد شد.

تبصره) در شرایط عادی مسابقه که رباتها از خروجی ها فاصله دارند، کشیدن سیم موجب یک کارت زرد می شود. تیمی که ۲ کارت زرد بگیرد بازی را باخته است.

تبصره) چنانچه تیمی با کشیدن سیم باعث افتادن تیم دیگر شود یک کارت زرد می گیرد و بازی از شرایط اولیه شروع خواهد شد.

۱۵. هر تیم بعد از اعلام زمان شروع مسابقه حداکثر یک دقیقه وقت آماده سازی دارد و بعد از یک دقیقه باید در زمین حاضر باشد در غیر اینصورت حذف خواهد شد.

۱۶. ربات ها حق استفاده از سلاحهای گرم و انفجاری را ندارند اما می توانند از آتش منوط به اینکه به زمین آسیبی وارد نشود استفاده کنند.

۱۷. رباتها نمیتوانند از وسایل پرتابی، آتش زاء، اسید، اسپری، گاز و یا هر وسیله ای که به زمین مسابقه ضربه بزنند و یا پرتاب شوند، استفاده نمایند.

۱۸. استفاده از مواد مایع و آتش زا اکیدا ممنوع می باشد.

۱۹. ربات های شرکت کننده باید در ابتدای هر مسابقه قابلیت حرکت و جابه جایی داشته باشند. اگر هیئت داوران تشخیص بدهند که رباتی این قابلیت را ندارد از دور مسابقات حذف می شود.

نحوه داوری :

۱. در صورتی که هر دو ربات هر دو تیم خود را به محل جنگ برسانند :

الف) هر تیمی که بیشترین صدمه را بسته به نظر هیئت داوران به ربات یا ربات های حریف وارد نماید به صورتی که صدمه مورد نظر محسوس بوده و یا ربات حریف از کار بیفتد.

ب) تعداد دفعات بیرون کردن از میدان مبارزه (پیست مرکزی)

ج) تعدا خطای کمتر

هر دو خطا معادل یکبار بیرون شدن از پیست می باشد .

د) در صورتی که هر دو تیم از لحاظ بندهای الف و ب و ج نتیجه یکسانی در یافت نمایند هر تیمی که میانگین زمان رسیدن دو رباتش در اولین بار رسیدن به محل جنگ کمتر باشد، برنده می باشد .

۲. رباتی که از میدان مبارزه بیرون رانده می شود، حق برگشت به میدان مبارزه را، بصورت خودکار دارد و می تواند دوباره به محل ورودی (مسیر شیب) برگشته و به میدان جنگ برود .

