



РЕГЛАМЕНТ РОБО СУМО LEGO ROBOTCHALLENGE.

Регламенты основаны на международных правилах RobotChallenge.

1. Матч.

Как и в традиционных японских боевых искусствах, роботы пытаются вытолкнуть соперника с ринга. Матч играется между двумя командами, в каждой один или два участника. Только один участник команды может подходить к рингу, остальные должны наблюдать из зрительного зала. Каждая команда выставляет на ринг робота, которого построила сама согласно требованиям к роботам. Матч начинается по команде судьи и продолжается, пока команда не вытолкнет или его перевернет. Он не сможет продолжить раунд. Судья определяет победителя матча.

2. Роботы.

| Класс | Высота | Ширина | Длина |
|---------------------------------|---------------|--------|-------|
| Мини-сумо LEGO WE DO 2 | Не ограничена | 15 см | 15 см |
| Мега-сумо LEGO EV3, SPIKE | Не ограничена | 20 см | 20 см |

Робот должен быть построен только из запчастей LEGO®, включая:

- Запчасти, произведенные и распространяемые LEGO®
- Лицензированные запчасти LEGO® от сторонних производителей

Ограничения:

Ограничения по сборке роботов в категории EV3 , Spike: 2 основных мотора 1 малый мотор, 2 - 4 колеса. Детали, которые могут сломать или повредить ринг - запрещены. Не используйте детали, которые предназначены для повреждения робота противника или оператора. Естественные толчки и удары не считаются намеренными повреждениями. Запрещены устройства, которые могут хранить

вещества для метания в противника. Клейкие вещества для улучшения ходовых качеств запрещены. Запрещено перепаивание и изменение моторов, датчиков и контроллеров LEGO.

3. Ринг в робо-сумо

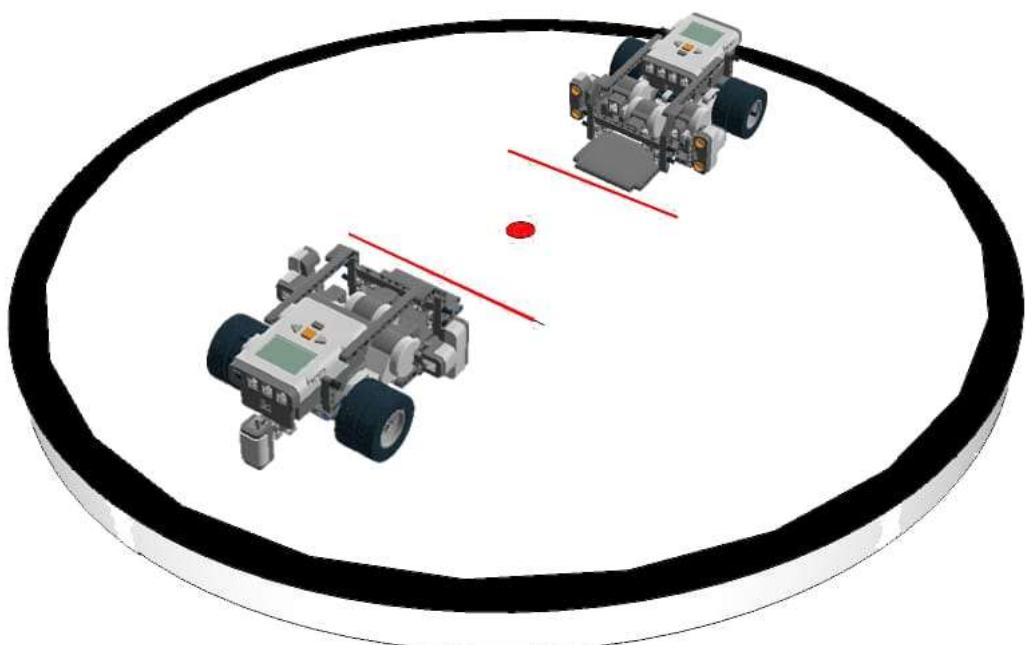
Внутренняя зона ринга определяется как игровая поверхность, окружённая черной линией, включая её саму. Всё за её пределами считается внешней зоной ринга.

Ринг в форме круга. **Диаметр 100см.** Линия границы отмечена по внешнему краю игровой поверхности черным круглым кольцом шириной 2,5 см. За внешним краем ринга должно быть определенное пространство минимально 50 см от края ринга.

4. Порядок проведения матча.

По указанию судьи две команды подходят к рингу, чтобы разместить своих роботов на нем. Роботы могут быть размещены по красным разметочным линиям.

После этого, роботов нельзя больше перемещать



Судья анонсирует начало раунда. После того, как матч анонсирован, команды должны запустить роботов и покинуть зону ринга в течение пяти секунд. **Роботы**



могут начать действовать только после 5 секундной задержки с момента анонса матча. Один матч состоит из 3 раундов, каждый раунд длится до 90 секунд. Время раунда может быть продлено судьями. Продление матча по требованию судьи должно длиться не более 3 минут. Матч заканчивается, когда судья об этом объявляет. Команды забирают роботов из зоны ринга.

5. Нарушения

Игрок, который высказывает оскорбительные слова сопернику, судье, или встраивает устраивавоспроизведения в робота, произносящие оскорблении, или пишет оскорблении на корпусе робота, или проделывает любы оскорбляющие действия, нарушает правила соревнования.

6. Разное

Пока концепция и основы правил соблюдаются, правила должны быть достаточно гибкими, чтобы охватить изменения в количестве игроков и содержания матчей. Организаторы могут вносить изменения или исключения в правила до тех пор, пока не начнутся соревнования, после чего они являются постоянными в течение всего мероприятия. Команды-участники всегда несут ответственность за безопасность своих роботов и в ответе перед законом за любые несчастные случаи, вызванные участниками команд или их роботами. Организаторы соревнований никогда не несут ответственности и не в ответе перед законом за любые несчастные случаи и/или аварии, вызванные командами или их оборудованием.