

Соревнование «Механическое сумо WEDO 2.0

Правила проведения

Требование к участникам

- Механическое сумо Wedo 2.0 7-9 лет

Wedo

Требование к конструкторам

На механическое сумо Wedo роботы собираются из конструкторов LEGO Education WeDo 2.0 45300 Базовый набор, LegoWeDo Ресурсный набор 9585 или любые детали Лего.

Размеры роботов 200*200.

Можно использовать ТОЛЬКО детали данных конструкторов. Нельзя использовать дополнительные моторы.

- 1.1. Габариты (ширина x длина) на момент старта 150x150 мм, высота не регламентируется.
- 1.2. Сразу после старта робот может одновременно увеличить размеры до 200x200 мм.
- 1.3. Вес робота не должен превышать 350 г.
- 1.4. Колеса робота не должны быть чрезмерно липкими. Робот, поставленный на лист бумаги А4 не должен при поднятии поднимать этот лист за собой.
- 1.5. Корпус робота не должен содержать металлических деталей (за исключением элементов питания).

Требования к рингу для поединка

- 2.1. Ринг представляет собой чёрный круг диаметром 77 см и высотой 16-25 мм.
- 2.2. По периметру ринг имеет белый бордюр шириной 20-25 мм.
- 2.3. В центре ринга расположены 2 коричневые линии длиной 10 см и шириной 5 мм

Условия состязаний

- 3.1. Цель поединка – вытолкнуть робота-соперника за пределы ринга.
- 3.2. Перед поединком роботы устанавливаются на разных половинах ринга за ограничительными линиями (п. 2.3) строго друг напротив друга.
- 3.3. По команде судьи участники включают питание роботов. Роботы должны двигаться друг навстречу другу до соприкосновения и не разъединяться до конца поединка.
- 3.4. Робот проигрывает, если коснулся поверхности за пределами ринга или одновременно потерял соприкосновение с соперником и возможность перемещаться (например, перевернулся).
- 3.5. Если робот уходит с линии атаки от соприкосновения с соперником, ему присуждается поражение. Исключением является случай, когда соприкосновение потеряно в следствие сложившихся обстоятельств поединка.
- 3.6. В случае, если оба робота потеряли соприкосновение и способность к перемещению, поединок останавливается.
- 3.8 По прошествии 30 секунд побеждает робот, оказавшийся ближе к центру ринга.

3.9 Если участник коснулся робота после старта до соответствующей команды судьи, он автоматически проигрывает.

3.10 Если на момент окончания поединка невозможно определить победителя, судья может объявить ничью или назначить переигровку.