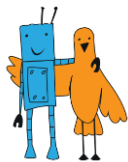


РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

«МЕХАНИЧЕСКОЕ СУМО 15X15»

Версия 2.2 от 28 февраля 2017 г.

1. Требования к роботу	2
2. Требования к рингу сумо	2
3. Порядок проведения матча	3
4. История изменений	5



1. Требования к роботу

Габариты (ширина x длина) на момент старта 150x150 мм, высота не регламентируется.

Сразу после старта робот может одновременно увеличить размеры до 200x200 мм.

Вес робота не должен превышать 750 г.

Колеса робота не должны быть чрезмерно липкими. Робот, поставленный на лист бумаги А4 не должен при поднятии поднять этот лист за собой.

Корпус робота не должен содержать металлических деталей (за исключением элементов питания и проводов). Металлическая деталь считается открытой, если она может непосредственно соприкоснуться с роботом соперника или если такое касание возможно через слой гибкого материала толщиной менее 2 мм (скотч, изолента и т.п.). Материал считается гибким, если стрела прогиба образца этого материала длиной 5 см превышает 1 мм.

2. Требования к рингу сумо

Ринг представляет собой чёрный круг диаметром 77 см и высотой 16-25 мм.

По периметру ринг имеет белый бордюр шириной 20-25 мм.

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

3. Порядок проведения матча

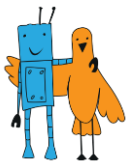
Цель поединка – вытолкнуть робота-соперника за пределы внутренней зоны ринга.

Перед поединком роботы устанавливаются строго друг напротив друга на противоположных краях линейки длиной 15см, которая перед началом поединка кладётся на поле.

По команде судьи участники включают питание роботов. Роботы должны двигаться друг навстречу другу до соприкосновения и не разъединяться до конца поединка.

Робот проигрывает, если коснулся поверхности за пределами внутренней зоны ринга или потерял возможность перемещаться (например, перевернулся).

Если робот уходит с линии атаки от соприкосновения с соперником, ему присуждается поражение. Исключением является случай, когда соприкосновение потеряно вследствие сложившихся обстоятельств поединка.

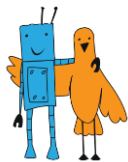


В случае, если оба робота потеряли соприкосновение и способность к перемещению, поединок останавливается.

По прошествии 1 минуты побеждает робот, оказавшийся ближе к центру ринга.

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

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



4. История изменений

№ п.п.	Версия	Дата	Примечание	Старая версия	Новая версия
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					