



РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ «МЕХАНИЧЕСКОЕ СУМО 15X15»

Версия 2.2 от 28 февраля 2017 г.

На основе версии 2.1 robofinist.ru

1. Требования к роботу

- 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 750 г.
- 1.4. Колеса робота не должны быть чрезмерно липкими. Робот, поставленный на лист бумаги А4 не должен при поднятии поднять этот лист за собой.
- 1.5. 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 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. Внутренняя зона ринга определяется как игровая поверхность, окружённая белой линией, включая её саму. Всё за её пределами считается внешней зоной ринга.

3. Условия состязаний

- 3.1. Цель поединка – вытолкнуть робота-соперника за пределы внутренней зоны ринга.
- 3.2. Перед поединком роботы устанавливаются строго друг напротив друга на противоположных краях линейки длиной 15см, которая перед началом поединка кладётся на поле.
- 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 внутренней зоны ринга или потерял 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.
- 3.7. По прошествии 1 минуты побеждает робот, оказавшийся ближе к центру ринга.
- 3.8. Если участник коснулся робота после старта до соответствующей команды судьи, он автоматически проигрывает.
- 3.9. Если на момент окончания поединка невозможно определить победителя, судья может объявить ничью или назначить переигровку.