

به نام خدا

قوانین سراسری مسابقات رباتیک دانش آموزی نادکاپ

مقطع دبستان

نام لیگ : جنگجو

تاریخ تصویب: ۱۳۸۹/۴/۱۵

زمین مسابقه جنگجو ۱۸۰ سانتی متر قطر دارد ، ممکن است کنار های زمین ۱۰ سانت دیواره داشته باشد. البته این دیواره تنها در پشت ربات ها قرار دارد و در طرفین زمین این دیوار وجود ندارد. حداقل وزن ربات ۱۰۰۰ گرم و حداکثر وزن ربات ۲۵۰۰ گرم و ابعاد آن ۳۰*۳۰ سانتی متر است(محدودیت ارتفاع وجود ندارد)

ماده ۱ : منظور از وزن ربات وزن قسمت متحرک در روی زمین مسابقه است. وزن دسته کنترل و سیم آن جزء وزن ربات نیست.

ماده ۲ : ربات در ابتدای هر مسابقه توسط داور وزن کشی می شود. وزن ربات تا انتها نباید تغییرات محسوس داشته باشد.

ماده ۳ : 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.

ماده ۴ : تعویض قطعات مانند موتور و گیربکس و تغییرات جزئی در بدنه منوط به اینکه موجب افزایش یا کاهش وزن نگردد در زمان مابین مسابقات بلامانع است .

ماده ۵ : 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)

ماده ۶ : ابعاد ربات در هنگام مسابقه به صورت خودکار و الکترونیکی می تواند حداکثر تا ۵۰*۵۰ سانتیمتر بزرگتر شود

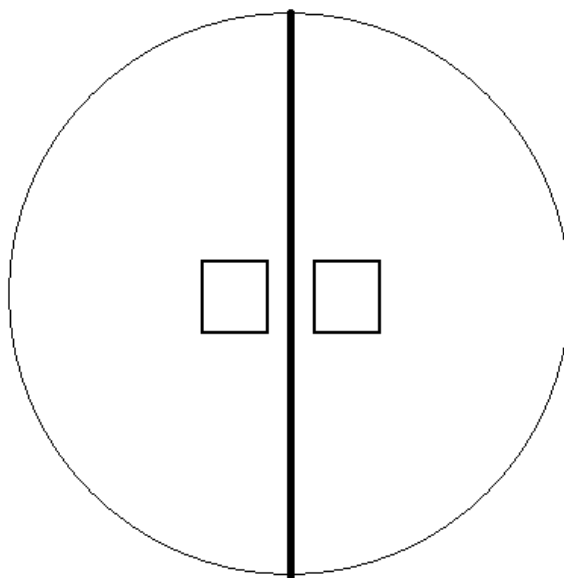
تبصره ۱) ربات باید بتواند به صورت خودکار و الکترونیکی خود را تا ابعاد مجاز جمع کند.

ماده ۷ : موتور و گیربکس می بایست استاندارد باشد.

ماده ۸: استفاده از درایور استاندارد اجباری نیست.

ماده ۹: حداکثر ولتاژ تغذیه رباتها ۱۲ ولت است و باتری ها باید روی ربات نصب گردند.

ماده ۱۰: 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 تیمها با یکدیگر مسابقه داده تیمی که بتواند هر دو تیم را ببرد به مرحله بعد صعود می کند. چنانچه تیمها مساوی شوند ربات ها مطابق شکل رو به روی هم قرار گرفته و با سوت داور به همدیگر فشار وارد می آورند. بعد از ۳۰ ثانیه رباتی که در زمین خود قرار گیرد بازنده است. فاصله ۲ ربات در ابتدای قسمت زور آزمایی ۱۰ سانت است.



تبصره (۱) ربات حق دور زدن و فرار کردن را ندارند.

ماده ۱۱: در یک مسابقه زمانی یک ربات برنده می شود که بتواند

(۱) ربات مقابل را به طور کامل از پیست بیرون بیاورد به طوری که از روی میز مسابقه به روی زمین سقوط کند.

(۱) 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 موتورها نشانه حرکت نیست.

ماده ۱۲: دست زدن به ربات یا کشیدن سیم و یا هر مورد دیگر که نشانگر اخلاق کاربر در کار ربات باشد با توجه به تبصره های ذکر شده در این بند جرایم مشخص از یک کارت زرد تا باخت را موجب خواهد شد.

تبصره ۱) در شرایط حساس که ربات در آستانه خروج از زمین و باخت است و کشیدن سیم و یا موارد دیگر باعث نجات ربات خواهد شد، این عمل موجب باخت ربات از مسابقه خواهد شد.

تبصره ۲) 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 ۳) چنانچه تیمی با کشیدن سیم باعث افتادن تیم دیگر شود یک کارت زرد می گیرد و بازی از شرایط اولیه شروع خواهد شد.

ماده ۱۳ : 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.

ماده ۱۴ : چنانچه مسابقه به وقت اضافه بکشد هر تیم بعد از پایان زمان اول حداکثر ۳ دقیقه وقت آماده سازی دارد و بعد از ۳ دقیقه باید در زمین حاضر باشد در غیر اینصورت حذف خواهد شد.

ماده ۱۵: چنانچه هر دو تیم در زمان مقرر بیان شده در بند های ۱۳ و ۱۴ نتوانند در زمین حاضر شوند هر دو تیم حذف خواهند شد.

ماده 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.

ماده ۱۷ : زمان مسابقه یک زمان ۱ دقیقه زمان آماده سازی و سپس ۳ دقیقه زمان اصلی است. چنانچه بعد از ۳ دقیقه هیچ یک از ربات ها قادر به برد ربات مقابل نباشد. ۳ دقیقه استراحت به ربات ها داده می شود و سپس ۲ دقیقه زمان اضافی مد نظر گرفته می شود. بعد از پایان ۲ دقیقه برنده مسابقه، برنده قسمت زورمایی خواهد بود.

آماده سازی ۱ دقیقه	مسابقه ۳ دقیقه	استراحت ۳ دقیقه	وقت اضافی ۲ دقیقه	زور آزمایی
--------------------	----------------	-----------------	-------------------	------------

