

قوانین مسابقات جنگجو دانش آموزی (سبک)

فیزیک ربات:

- اندازه روبات نباید از **۳۰ در ۳۰ سانتی متر** تجاوز کند .
- تبصره ۱: ابعاد ربات در هنگام مسابقه به صورت خودکار و الکترونیکی می تواند بزرگتر شود.
- تبصره ۲: به ازای هر سانتی متر اضافی در ربات ۵٪ امتیاز کل کم میشود (منظور بزرگترین قسمت ربات میباشد و طول و عرض جدا محاسبه میشود)
- **شاسی ربات باید فقط با لینک و المان های پلاستیکی یا قوطی فلزی مجاز است که ساخته شود ، برای سلاح می توان از قطعات غیر پلاستیکی استفاده کرد**
- شرکت کنندگان باید از موتور و **گیربکس های پلاستیکی** با حداکثر ۳۰۰ دور استفاده کنند
- تبصره ۱: موتور ورودی به گیربکس باید موتور آرمیچر با مشخصات زیر باشد (مطابق شکل زیر) :



ولتاژ کاری مناسب : ۶ - ۳ V

قطر شفت : ۱,۸ mm

طول شفت : ۱۳ mm

ارتفاع بدنه در قسمت تخت : ۱۵ mm

ارتفاع بدنه در قسمت غیر تخت : ۱۹,۵ mm

- وزن ربات نباید از **سه کیلو گرم** تجاوز کند.
- تبصره ۱ : منظور از وزن ربات ,وزن کل ربات شامل باطری ، قسمت متحرک ، دسته کنترل و سیم ربات است.
- تبصره ۲: وزن دسته کنترل بی سیم جزو وزن ربات محسوب نمی شود.
- شرکت کنندگان میتوانند از هر نوع سیستم کنترلی برای کنترل ربات استفاده کنند.
- تبصره ۱: در صورت استفاده از کنترل بی سیم,مسولین برگزاری مسابقه ,هیچگونه مسولیتی در قبال داخل اثر دسته کنترل روی سایر رباتها را ندارند.
- ربات ها استفاده از آتش ، اسید و یا هر وسیله ای که به زمین مسابقه آسیب رساند را ندارند.
- تعویض قطعات مانند موتور و گیر بکس و تغییرات جزئی در بدنه منوط به اینکه موجب افزایش یا کاهش وزن ربات نگردد در زمان مابین دو مسابقه بلامانع است. اما در زمان مسابقه ممنوع میباشد.



تغذیه ربات :

- استفاده از منبع تغذیه خارج از ربات به هر شکل مانند ترانسفورماتور ، اداپتور و یا به هر شکل دیگر مجاز نمی باشد.
- جمع ولتاژ ورودی به موتورها نباید از ۶ ولت یا ۲ سل باتری لیتیوم آیون (li-ion) بیشتر باشد.

اعضای تیم:

- حداکثر تعداد اعضا برای هر تیم ۳ نفر می باشد.(به جز سرپرست تیم)
- در هر تیم یک نفر باید به عنوان سرپرست تیم معرفی گردد.
- اعضای تیم میتوانند از کاور یک رنگ استفاده نمایند.
- سن اعضای تیم نمی تواند از ۱۰ سال تمام بیشتر باشد (متولدین اول فروردین ۱۳۸۷ به بعد)

قوانین عمومی:

- حفظ و نگهداری ربات ها به عهده شرکت کنندگان می باشد و کمیته اجرایی مسابقات هیچ گونه مسئولیتی در قبال مفقود یا خراب شدن آنها بر عهده نخواهد داشت.
- در محل برگزاری مسابقات محل ویژه تعمیر و تست ربات ها در نظر گرفته خواهد شد اما با توجه به استقبال زیاد از مسابقات احتمال وجود محدودیت برای استفاده از ابزار وجود دارد .
- فقط دو نفر از اعضای تیم حق حضور در کنار پیست مسابقه را دارند و هنگام فراخوانی هر تیم به روی پیست کارت اعضا توسط حراست مسابقات کنترل خواهد شد (کارت اعضا توسط کمیته اجرایی صادر می شود).
- قبل از شروع مسابقات ربات ها از لحاظ مغایرت با قوانین توسط کمیته داوری بررسی می شوند و در صورت مشاهده هرگونه نقض قوانین از شرکت تیم در مسابقات ممانعت به عمل می آید.
- نظر نهایی توسط کمیته فنی صادر خواهد شد و هر گونه اعتراض به مسائل داوری باید به صورت مکتوب تحویل این کمیته داده شود.
- تصمیم گیری در مورد قوانین پیش بینی نشده به عهده هیئت داوران است.

مشخصات زمین مسابقه:

- پیست مسابقه یک زمین دایره به شعاع ۷۰ سانتیمتر می باشد
- پیست کاملاً مسطح خواهد بود.
- پیست بر روی یک سکو به ارتفاع ۲۰ سانتیمتر قرار دارد.

نحوه برگزاری مسابقه:

- حداقل تعداد تیم برای برگزاری این لیگ ۱۵ تیم خواهد بود.
 - این لیگ در چند مرحله به صورت گروهی (از هر گروه ۲ تیم صعود خواهند کرد) و تک حذفی برگزار می شود.
 - در صورت عدم حضور به موقع تیم در پیست مسابقه (پس از دوبار فراخوانی)، تیم حذف خواهد شد.
 - زمان مسابقه یک زمان ۲ دقیقه ای زمان آماده سازی و سپس ۴ دقیقه زمان اصلی است
- تبصره ۱ : هر تیم بعد از اعلام زمان شروع مسابقه حداکثر ۲ دقیقه آماده سازی دارد. در صورت عدم حضور تیم بعد از ۲ دقیقه تیم مقابل در زمین حاضر میشود و تیم دیگر میتواند ۱ دقیقه با تاخیر بیاید که به عنوان زمان ریست محسوب میشود در زمین حضور پیدا کند در غیر این صورت تیم حاضر برنده با امتیاز فنی اعلام میشود.

معیار تعیین تیم های صعود کننده از مرحله گروهی :

- تعداد برد
- امتیاز کسب شده در بازی رودرو

شرایط تیم برنده :

- در صورتی که تیم مقابل مجبور به بیش از ۳ بار استفاده از ریست شود
 - در صورتی که تیم مقابل ، در زمان ریست نتواند ربات خود را تعمیر و راه اندازی کند
- تبصره : در صورت عدم راه اندازی ربات پس از هر بار استفاده از زمان ریست و پایان آن ، در خواست ریست مجدد وجود ندارد و تیم به عنوان بازنده معرفی خواهد شد
- در صورتی تیم مقابل از مسابقه انصراف بدهد.
 - در غیر این صورت هر تیمی که امتیاز بیشتری مطابق جدول امتیازات کسب کرده باشد برنده مسابقه اعلام خواهد شد.
 - در صورت برابری امتیاز ها تیمی برنده است که ربات سبکتر داشته باشد

شرایط شروع مجدد :

- بیرون انداختن ربات از زمین مسابقه
- عدم حرکت ربات به مدت ۱۰ ثانیه در زمین
- واژگون شدن یا هر حالتی که ربات نتواند حرکت خود را ادامه دهد

جدول امتیازات :

هدف	امتیاز	توضیحات	ادامه بازی
حفره ، تیغه ، آتش ، موانع	۵۰	ربات ها باید تلاش کنند تا حریف را درون حفره ، تیغه ، آتش ، موانع و... بیاندازنند انداختن ربات به معنای افتادن تمام یا بخشی از ربات می باشد	شروع مجدد
از زمین بیرون انداختن	۵۰	رباتها می توانند همدیگر را به طور کامل از زمین بیرون بیاندازنند	شروع مجدد
بلند کردن ربات	۵۰	ربات ها میتوانند حریف خود را از روی زمین بلند کنند و همچنین بتوانند به مدت ۱۰ ثانیه نگه دارند	ادامه
واژگون کردن	۱۰۰	ربات ها میتوانند حریف خود را واژگون کنند به گونه ای که ربات قادر به ادامه حرکت نباشد	شروع مجدد
واژگون کردن	۵۰	ربات ها میتوانند حریف خود را واژگون کنند به گونه ای که ربات قادر به ادامه حرکت باشد	ادامه
متوقف کردن	۵۰	ربات ها میتوانند حریف خود را به مدت ۱۰ ثانیه در زمین مسابه متوقف کنند (گیر انداختن ربات حریف در گوشه و یا کناره های زمین)	ادامه
فرار ربات	۱۰۰	تعقیب وگریز ربات به مدت ۲۰ ثانیه به تیم مهاجم این امتیاز داده میشود	ادامه
اعلام زمان ریست	۱۰۰	رباتها در این زمان میتوانند تعمیر گردند و امتیاز این موقعیت به تیم مقابل داده میشود	ادامه بعد از زمان پایان ریست
اخطار ۱	۵۰	در صورت ضربه زدن به ربات تیم مقابل در زمان ریست این تیم باعث ثبت ۵۰ امتیاز برای تیم مقابل میشود	ادامه بعد از زمان پایان ریست
اخطار ۲	۵۰	کشیدن سیم و با دست زدن به ربات در شرایط عادی مسابقه بدون اجازه داور باعث ثبت ۵۰ امتیاز به تیم مقابل میشود	ادامه
اخطار ۳	۱۵۰	کشیدن سیم و با دست زدن به ربات در شرایطی که تیم حریف در موقعیت کسب امتیاز میباشد	ادامه
امتیاز فنی	۵۰۰	حضور پیدا نکردن حریف در زمین یا انصراف در زمان کمتر از دو دقیقه حین مسابقه	اتمام بازی
هل دادن	۵۰	رباتی که بتواند ربات مقابل را در خلاف جهت حرکت ربات و یا در راستای عمود بر حرکت ربات حریف به میزان ۳۰ سانتی متر جابجا کند	ادامه
ضربه زدن	۵۰	رباتی که بتواند ربات مقابل را در خلاف جهت حرکت ربات و یا در راستای عمود بر حرکت ربات حریف به میزان ۳۰ سانتی متر جابجا کند	ادامه
انصراف	+۳۰۰ امتیاز ات کسب کرده	در صورت انصراف تیم حریف بعد از ۲ دقیقه زمان بازی	اتمام

[Pick the date]