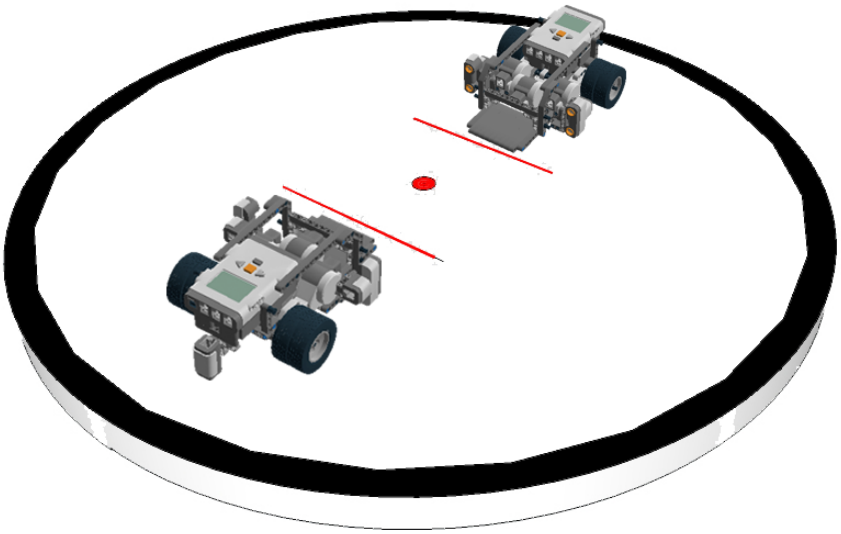
Номинация «Сумо»



1. Общие правила

1.1 Робот должен вытолкнуть робота-соперника за черную линию (За пределы поля).
1.2 После начала состязания роботы должны двигаться по направлению друг к другу до столкновения.
1.3 После столкновения роботы должны пытаться контактировать друг с другом.
1.4 Во время проведения состязания участники команд не должны касаться роботов.
1.5 Два автономных робота выставляются на ринг (круглое поле). Роботы пытаются вытолкнуть соперника за пределы ринга.

2. Робот

2.1. Роботы должны быть построены с использованием только деталей конструкторов LEGO EDUCATION EV3 (45544).
2.2. Во время всего раунда:
Размер робота не должен превышать 25x25x25см.
Вес робота не должен превышать 1кг.
2.3. Робот, по мнению судей, намерено повреждающий других роботов, или как-либо повреждающий покрытие поля, будет дисквалифицирован на всё время состязаний.
2.4. В конструкции робота строго запрещено использовать клеящие вещества.
2.5. Перед матчем роботы проверяются на габариты и вес.
2.6. Робот может иметь множество программ, из которых оператор может выбирать каждый раунд.
2.7. Между матчами разрешено изменять конструкцию и программы роботов.

3. Поле

3.1. Белый круг диаметром 1 м с чёрной каёмкой толщиной в 5 см.
3.2. В круге, красными полосками отмечены стартовые зоны роботов.
3.3. Красной точкой отмечен центр круга.

4. Проведение соревнования

4.1. Матч между двумя командами длится 2 минуты. Побеждает та команда, которая большее количество раз вытолкнет робот соперника. Судья может использовать дополнительный раунд в случае равного счета либо для разъяснения спорных ситуаций.
4.2. В начале раунда роботы выставляются за красными полосами (от центра ринга) в своих стартовых зонах, все касающиеся поля части робота должны находиться внутри стартовой зоны.
4.4. По команде судьи отдаётся сигнал на запуск роботов, при этом операторы роботов должны запустить программу на роботах и отойти от поля более чем на 1 метр в течение 5 секунд. За эти

же 5 секунд роботы должны проехать по прямой и столкнуться друг с другом.

4.5. После столкновения роботы не могут маневрировать по рингу.

4.6. Если роботы не сталкиваются в течение 5 секунд после начала раунда, то робот из-за которого, по мнению судьи, не происходит столкновения, считается проигравшим в раунде. Если роботы едут по прямой и не успевают столкнуться за 5 секунд, то робот, находящийся ближе к своей стартовой зоне, считается проигравшим в раунде

5. Правила проведения соревнования

5.1 Все команды разбиваются на две группы.

5.2 В каждой группе проводятся соревнования по круговой системе.

5.3 Из каждой группы выходят четыре лучшие команды

5.4 Далее соревнования проводятся по Олимпийской системе:

5.4.1 Четверть финала.

5.4.2 Полуфинал.

5.4.3 Матч за 3 место.

5.4.4 Матч за 1, 2 место.

6. Правила отбора победителя

6.1. Если робот не двигается, не находясь в контакте с другим роботом, больше 10 сек, то он считается проигравшим в раунде.

6.2. При касании любой части робота (даже не присоединённой к роботу) за пределы чёрной каёмки, роботу засчитывается проигрыш в раунде.

6.3. Если по окончании раунда ни один робот не будет вытолкнут за пределы круга, то выигравшим раунд считается робот, находящийся ближе всего к центру круга.

6.4. Если победитель не может быть определен способами, описанными выше, решение о победе или переигровке принимает судья состязания.

7. Судейство

7.1. Организаторы оставляют за собой право вносить в правила состязаний любые изменения, если эти изменения не дают преимуществ одной из команд.

7.2. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.

7.3. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.

7.4. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в устном порядке обжаловать решение судей в Оргкомитете не позднее окончания текущего раунда.

7.5. Переигровка может быть проведена по решению судей в случае, когда робот не смог закончить этап из-за постороннего вмешательства, либо когда неисправность возникла по причине плохого состояния игрового поля, либо из-за ошибки, допущенной судейской коллегий.

7.6. Члены команды и руководитель не должны вмешиваться в действия робота своей команды или робота соперника ни физически, ни на расстоянии. Вмешательство ведет к немедленной дисквалификации.

7.7. Судья может закончить состязание по собственному усмотрению, если робот не сможет продолжить движение в течение 10 секунд.