



Robot Wrestling Kategorisi Şartnamesi v1.0 - 01.09.2022

KATILIMCI Ortaokul	TAKIM FORMASYONU 1 kişi	OYUN METODU Lig-Turnuva	ROBOT DURUMU Önceden yapılmış	ROBOT TİPİ Kum.-Yarı Otonom
------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	---	---------------------------------------

1

KATEGORİ ÖZETİ

Robot Güreş kategorisi, mücadeleyi kazanmak için robotun işlevini ve donanımını anlamak, rekabet edebilmek için yaratıcılık ve montaj becerileri üzerine kurgulanmıştır. Sahada 2 robot mücadele etmektedir. Mücadeleci robotları tasarlayan takım lig & turnuva metoduyla eşleştirilerek yarışmalara katılırlar.



ROBOTTAKİ ASGARİ ZORUNLULUKLAR

A. Robot Tipleri

- Yarışmaya sadece ROBOTIS DREAM ve ROBOTIS DREAM II robot serileriyle katılabilir.
- Robot üzerinde tek bir LB-041 tipi (Li-ion 3.4V 1300mAh) pil bulunabilir.
- Robotun mekanik tasarımında tekerlek kullanılamaz. Ancak görsel amaçla veya ağırlık merkezi ile ilgili olarak gözde üzerinde tekerlek kullanılabilir. Bu durumda tekerlek robotun yürümesinde fonksiyonel olarak görev almamalıdır.
- Robot tasarımında tekerlek hareketi kullanılamaz. Bkz. Şekil 1.



ROBOTIS - DREAM
Level 1-4



ROBOTIS - DREAM II
Level 1-5

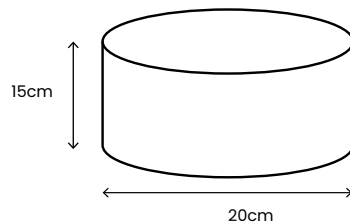


ROBOTIS - DREAM II School Set

- Robotun toplam ağırlığı 300 g.'dan az olmalıdır (pil dahil).
- Robotun hareketi bacak tipi olmalı ve bacak sayısında sınır olmamalıdır.
- Robotun kumanda ile iletişim yöntemi için sadece ürüne dahil olan yöntemlere izin verilir: İnfrared ve Bluetooth.
- Buna ek olarak, katılımcı akıllı cihazla kontrol etmek istiyorsa, (telefon veya tablet) Bluetooth kullanmalarına izin verilir.
- Pilin değiştirilmesi tüm katılımcılar için kesinlikle yasaktır.
- Katılımcı yukarıdaki kurallardan herhangi birini ihlal ederse, katılımcı otomatik olarak diskalifiye edilecektir.

B. Robot Komponentleri

- Yarışmaya katılmak için robot önceden monte edilmelidir.
- Robotlar yarışmadan önceden monte edilememişse, katılımcılara yarışmanın düzenlendiği mekan içerisinde ek bir süre verilmeden kendi masalarında yapabileceklerdir.
- Robot boyutu dairesel kaba sığacak şekilde sınırlandırılmıştır (Robotun gücü açıldıktan sonra boyut kontrol edilecektir)
- Dairesel kabın boyutu 20 cm çapında ve 15 cm yüksekliğinde olacaktır

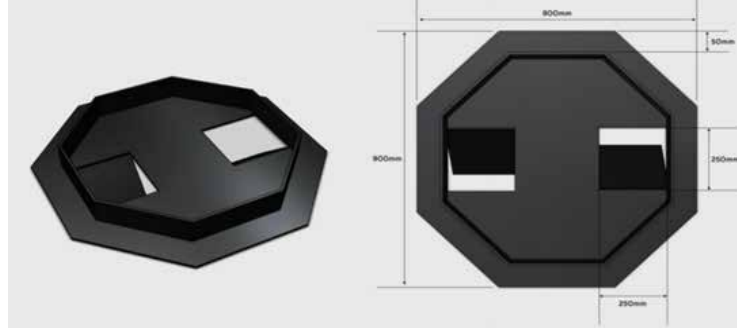




ARENA YÖNETMELİĞİ

A. Arena Mimarisi

- i. Robot Güreşi Arenası, sekizgen bir mimari ile yapılmıştır. Duvarları, robotun düşmesini önlemek için (lütfen aşağıdaki resme bakın) tasarlanmıştır. İki tuzak deliği amaçlanan rekabet için kurgulanmıştır. (Arenadaki hata aralığı $\pm\% 10$ 'dur).



GENEL KURALLAR

A. Yarışma:

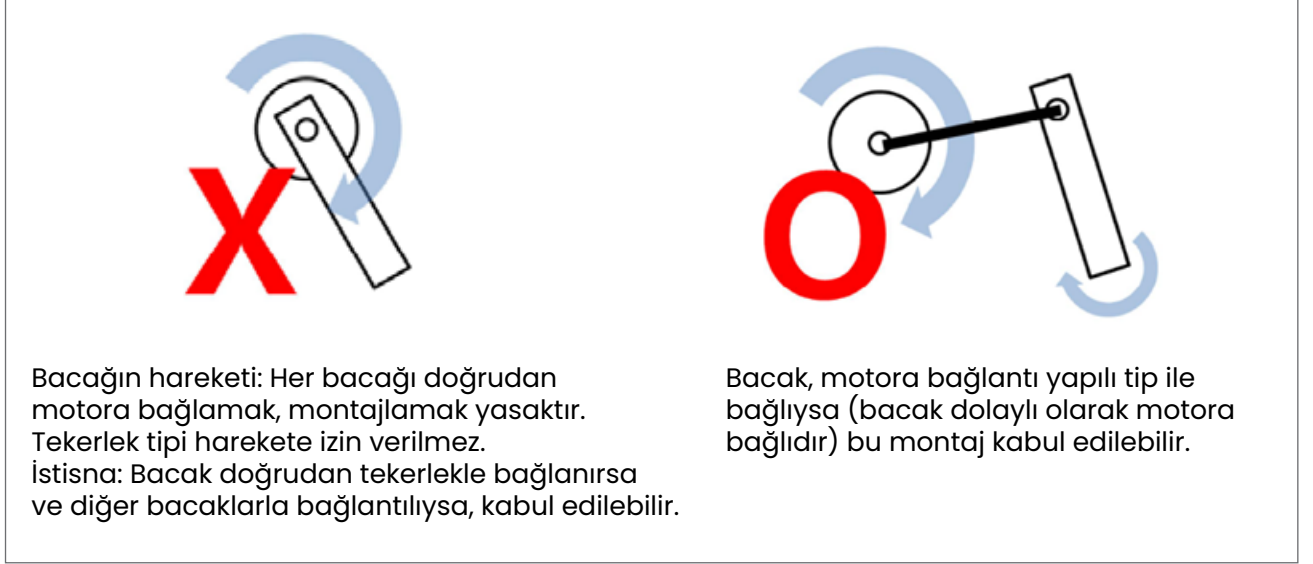
- i. Robotlar kontrol edilerek arenaya yerleştirilir. Hakemin bildirmesiyle yarışma başlar. Rakip takımın robotunu tuzağa sokarak maç kazanılır.
- ii. Toplam maç süresi 2 dakikadır ve tuzak başlangıç saatinden 30 saniye sonra açılacaktır. Yarışmacı rakibinin robotunu herhangi bir tuzağa sokmalıdır.
- iii. Robot başlangıç pozisyonu dışında bir yerden başlayamaz. Ancak, hakem özel şartlar altında başlangıç yerini değiştirebilir.
- iv. Yarışma lig ve turnuva ile yapılacaktır. Ama bu özel şartlar altında değiştirilebilir.
- v. Her maç tek bir defa oynanacak ve her maç 2 dakika süre ile oynanacaktır. Oyunculardan biri diskalifiye olursa veya maçı oynamaktan vazgeçer-çekilirse, rakip oyuncu otomatik olarak maçı kazanmış sayılacaktır.

B. Berabere Kalma:

- i. Maç 2 dakikalık sürenin sonunda bitmezse oyun berabere olarak sonuçlandırılır. Oyun 2 dakika daha tekrar oynanır (tek seferlik).
- ii. Eğer yarışmacı maç sırasında hakeminin izni olmadan robotlarına dokunursa, yarışmacı maçı otomatik olarak kaybedecektir.

C. Diğer Konular

- Maç başlamadan önce alıştırma zamanı verilmeyecektir.
- Robotta maç esnasında meydana gelecek herhangi bir hasardan organizatörden sorumlu olmayacaktır.
- Bu yönetmelikte yer almayan tüm konularda organizasyon komitesi kararları geçerlidir.



Şekil 1