

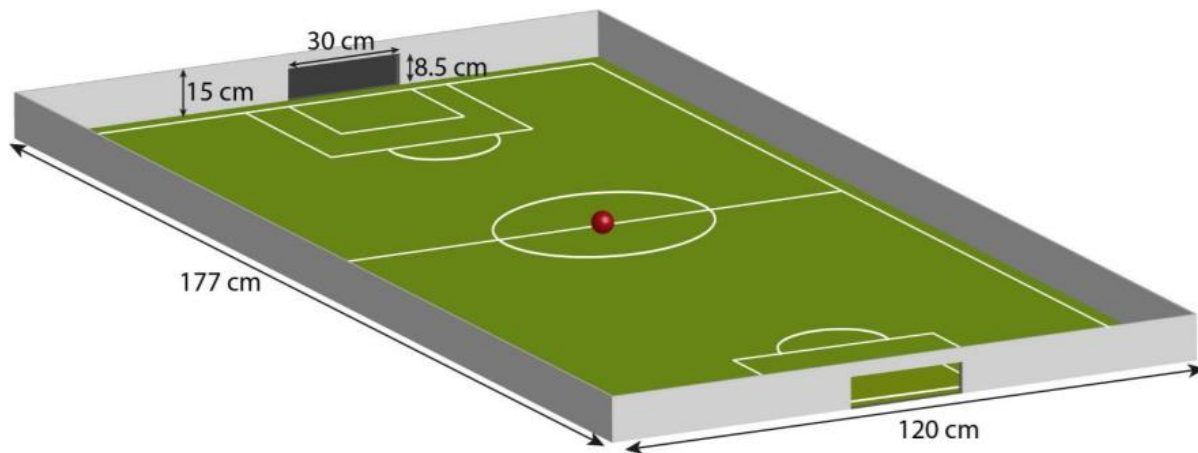
ربات فوتبالیست

مقدمه

هدف از برگزاری این مسابقه ایجاد محیطی شاد و با نشاط جهت رویارویی ربات های فوتبالیست با قابلیت ها و مکانیزم های متفاوت می باشد تا دانش آموزان بتوانند از ایده ها و تجربیات رقیبان خود بهره علمی گیرند.

زمین مسابقه

زمین مسابقه ربات فوتبالیست به طول ۱۷۷ سانتی متر و عرض ۱۲۰ سانتی متری باشد. ابعاد دروازه ۳۰*۸٫۵ سانتی متری باشد.



ویژگی های ربات

- در این مسابقه تیم ها باید رباتی بسازند که این ربات با استفاده از کنترل از راه دور بتواند به رقیب خود گل بزند.
- ساخت شکل ظاهری ربات کاملا دلخواه بوده و به خالقیت تیم بستگی دارد، اما از لحاظ مکانیکی ربات باید قابلیت ضربه زدن و حرکت توپ به سمت دروازه حریف را داشته باشد.
- ابعاد ربات در حالت اولیه ۲۵×۲۰ مجاز می باشد که این ابعاد به صورت الکترونیکی می تواند ۳۵×۳۵ باز و بسته شود.
- استفاده از ریموت کنترل سیم دار و بدون سیم الزامی می باشد.
- منبع تغذیه برای راه اندازی ربات باتری با ولتاژ حداکثر ۱۲ ولت می باشد.

- استفاده از موتورهای قوی تر و یا سرعتی تر از نوع موتورهای گیربکس دار پلاستیکی ، Zga25r یا موتورهای نوع ETONM با هر تعداد دوری مانعی ندارد.

نحوه برگزاری مسابقه

- تیم می تواند شامل دو نفر به عنوان اعضا باشد .
- کل زمان رقابت ۴ دقیقه است .
- تیم ها باید با باتری شارژ شده و آماده در مسابقات شرکت کنند .
- تیم ها باید تدبیری جهت حفاظت از برد گیرنده ربات و سایر تجهیزات رباتی که ممکن است در زمان مسابقه آسیب ببینند، ببینند.
- در صورتی که تیم ها در حین اجرای مسابقه دچار نقص فنی شوند، داور به هر تیم حداکثر یک بار اجازه رفع نقص فنی می دهد . حداکثر زمان الزم برای انجام این کار ۲ دقیقه می باشد.
- در صورت گیرکردن دو ربات به یکدیگر و عدم حرکت موثر ربات ها، داور بازی را متوقف کرده و توپ را در مرکز زمین قرار می دهد.
- در صورتی که ربات ها به زمین مسابقه یا به ربات حریف آسیب برسانند از سوی داور اخطار کارت زرد و قرمز خواهند گرفت. در صورت دریافت کارت قرمز توسط هر ربات، آن تیم حذف شده و نتیجه مسابقه با امتیاز ۳ برای ربات حریف به پایان خواهد رسید .

نحوه امتیاز دهی

- در ابتدای شروع هر راند ربات ها توسط داور قرنطینه می شوند. تیم ها باید قبل از زمان شروع قرنطینه ربات خود را آماده نموده و باتری و کنترل از راه دور را روی آن نصب کرده باشند.
- این مسابقه به روش سویسی برگزار خواهد شد.
- ابتدا بر اساس قرعه کشی رقیبان مشخص شده و در ۴ دقیقه با هم به رقابت می پردازند .
- تیمی که در هر راند برنده مسابقه باشد، سه امتیاز مثبت گرفته و تفاضل امتیاز ثبت شده تیم برای آن ها ثبت می شود . به عنوان مثال تیم a1 با تیم a2 مسابقه داده و با تعداد گل ۷ توسط تیم a1 و ۱۲ توسط تیم a2 مسابقه به پایان می رسد

نتیجه این راند :

امتیاز تیم a1 = 0 تفاضل امتیاز = ۵

امتیاز تیم a2 = 1 تفاضل امتیاز = -۵

• هر تیم بعد از اعلام زمان شروع مسابقه حداکثر یک دقیقه وقت آماده سازی دارد و بعد از یک دقیقه باید در زمین حاضر شود در غیر این صورت حذف خواهد شد.

• در صورتی که یک ربات به خود گل بزند، آن گل برای تیم حریف در نظر گرفته خواهد شد.

• در تعداد موتور محدودیت وجود ندارد.

چارت سازمانی

۱- تیم ها باید قبل از شروع مسابقات و در زمان تعیین شده ثبت نام نمایند .

۲- فرایند ثبت نام شامل : پیش ثبت نام، ارسال مدارک و پرداخت هزینه می باشد .

۳- قوانین مسابقات ممکن است تا یک هفته قبل از روز مسابقات به روز شوند. مسئولیت هر گونه بی اطلاعی از قوانین جدید بر عهده تیم ها خواهد بود .

۴- تصمیم نهایی در مورد هر گونه درخواست تجدید نظر و یا اعتراض به عهده داور و کمیته برگزاری مسابقات خواهد بود .

۵- هر گونه اعتراضی باید در طول اجرای مسابقه و یا بلافاصله بعد از پایان مسابقه به داور گزارش شود، به شکایاتی که بعد از این زمان اعلام شود، ترتیب اثر داده نخواهد شد .

۶- در هر صورت تصمیم نهایی به عهده داور و بر اساس قوانین کمیته برگزاری مسابقات خواهد بود.

۷- نحوه تعیین تعداد تیم های برتر برای اهدا تندیس مسابقات و جوایز بر اساس تعداد تیمهای شرکت کننده در هر لیگ میباشد

تذکر مهم: تیم ها توجه داشته باشند برای تیم اول تندیس ومدال ولوح تقدیر ، تیمهای دوم وسوم مدال و لوح تقدیر و تیم چهارم و پنجم لوح تقدیر داده خواهد شد

۹- در صورتی که تعداد تیم های شرکت کننده در هر لیگ به ۴ تیم برسد، آن لیگ برگزار خواهد شد.