

SUMÔ DE ROBÔS

ARENA

O dojô é o nome tradicional da arena de Sumô. Ela possui formato circular de 77 centímetros de diâmetro total. O disco central é preto com uma borda branca de 2,5 de espessura.

ROBÔS

Especificações

O robô deverá caber em quadrado com 19 medidas Lego de cada lado e peso máximo de 1kg.

Os robôs poderão expandir seu tamanho após o início da partida, porém não será permitido se separar fisicamente.

Restrições

Não é permitido o uso de controles remotos.

Dispositivos que gerem interferência nos oponentes.

Peças que possam danificar o ringue ou o robô adversário.

A PARTIDA DE SUMÔ

A partida é disputada por dois robôs. Apenas um membro de cada equipe poderá ficar na Arena.

Os robôs são colocados lado a lado no centro do dojô, distantes 10 cm um do outro, com a “frente” em direções opostas.

Após a liberação do juiz, cada robô deve aguardar 5 segundos para efetuar qualquer ação. Este tempo de espera deve constar na programação do robô.

Cada partida é composta por 3 rounds e terá duração total máxima de 150 segundos. Vence o robô que ganhar 2 rounds.

Ganha o round o robô que conseguir empurrar o adversário para fora do dojô. Caso isso não ocorra, ganhará o robô que fizer o maior número de pontos. Um ponto é concedido toda vez que:

- Um robô legalmente forçar o oponente a tocar a borda branca.

- Quando o robô adversário tocar a borda branca por si mesmo.

Ao término da partida, se prevalecer o empate por pontos, o robô mais leve é vencedor.

Se um robô sair do dojô por conta própria, a vitória do round é atribuída ao adversário

O round é reiniciado se:

- Os robôs ficarem presos um ao outro sem progresso visível por mais de 10 segundos.

- Os robôs permanecerem parados ou orbitando um ao outro sem progresso perceptível por mais de 20 segundos.