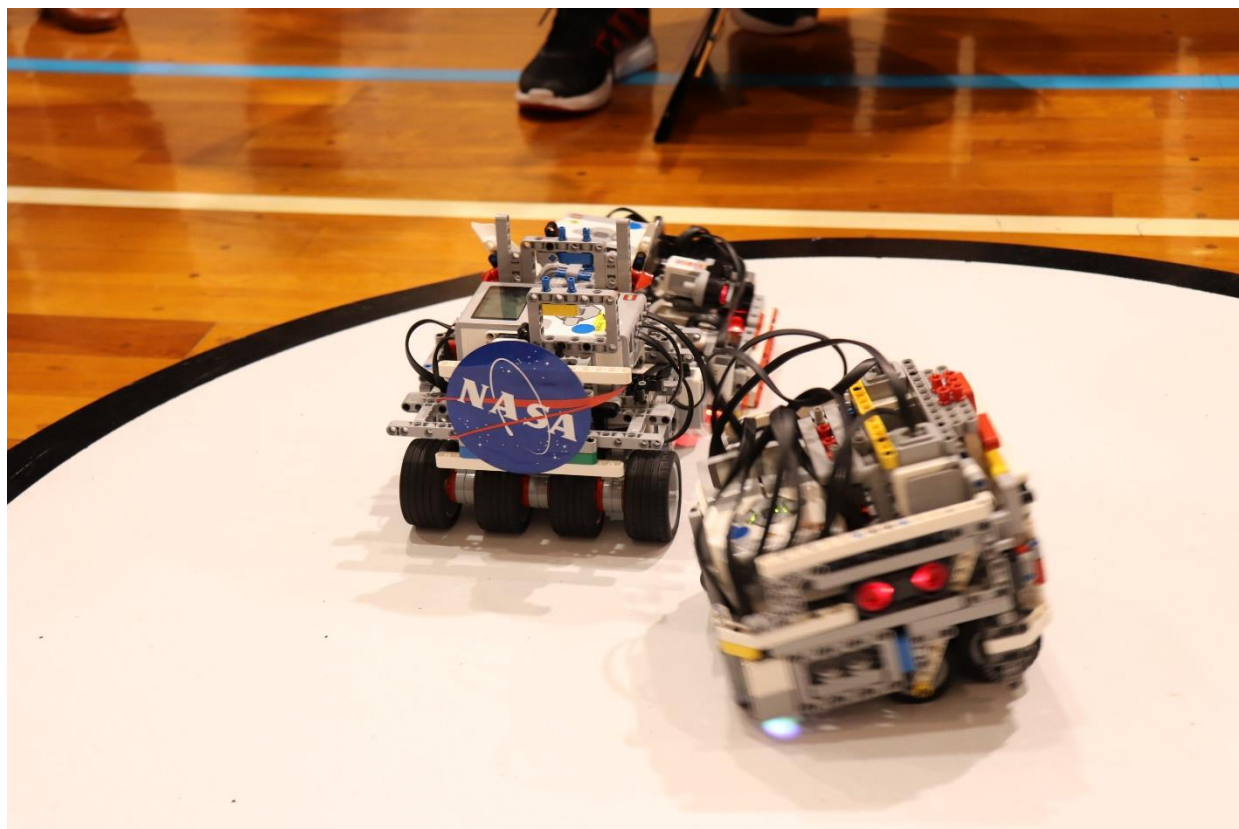


3. SumoBot Challenge ルール

3.1 ゴール

相撲のように、相手を土俵から押し出せるロボットを設計し、組み立て、プログラミングしよう！



3.2 部門

- 3 部門
 - 小学生(4～6 年生)
 - 中学生
 - 高校生
- 2～4 人のチームであること。

3.3 ロボット

- 1500 米ドル以下の費用で、以下の規定に適合していること。

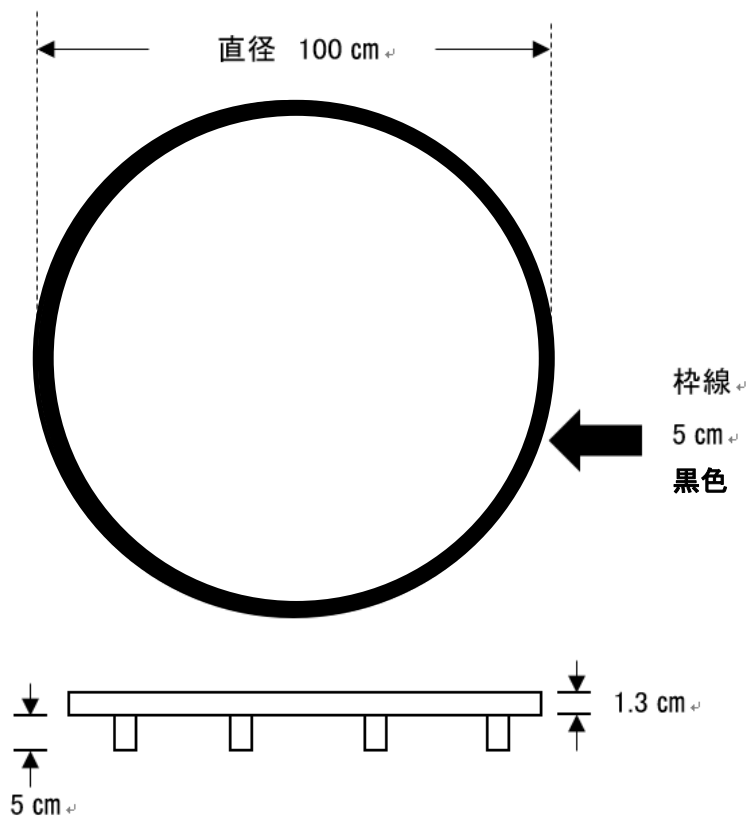
項目	規定
プラットフォーム	鋭い刃以外に制限なし
ロボットタイプ	自立型
大きさ	タテ×ヨコ 400 平方 cm 以下 高さ制限なし
重さ	1.5 kg 以下
複数コントローラー	制限なし
センサータイプ	制限なし
センサー数	制限なし
モータータイプ	制限なし
モーター/サーボ数	制限なし

ロボットの制限

- 許可されていないこと
 - 研磨スピナーやハンマーなどの故意に破壊する装置など
 - 鋭いエッジ(自分で怪我をしてしまうような刃を持ったもの)
 - 競技マットや他のロボット、操作者を傷つけるような(例: 傷、カット、および穴あけ) 部品。ただし、押し出しに関しては相手にダメージを与えるとは見なしません。
 - 赤外線 LED のような相手の赤外線センサーを妨害する装置
 - 液体、粉体、気体、その他の物質を相手に浴びせるような装置
 - 可燃性の素材
 - 相手のロボットを捕らえることを意図したもの
 - 真空ポンプ、磁石、接着剤、吸盤のような床に吸い付くような力を増大させるためのシステム
 - 摩擦力を向上させるための粘着性物質
 - 鋭い爪で床にロボットを固定すること

3.4 土俵

- 5 cm の黒色の縁持つ、直径約 100 cm の白色の円で、厚さ約 1.3 cm の合板またはその他の適切な非磁性体の素材で構成されています。
- 土俵は、支持ブロックで床から約 5 cm ほど持ち上げられ、その支持ブロックは土俵の端から少なくとも 1 cm 離れています。



3.5 対戦ルールと採点

- 競技回数は 25 回までです。
- チームが得た得点のうち、良いほうから 10 回のスコアの合計で、上位 9 チームが決勝トーナメントに進みます。
- 取り組みの流れ
 - チームは受付でチェックインした後、土俵で取り組みを行います。
 - チームメンバーの 1 人だけが土俵でロボットを始動させることができます。他のチームメンバーは自分のロボットの後方で待機してください。
 - 土俵の縁の内側に、ロボットを置きます。向きは問いません。
 - ロボットは開始合図後に 3 秒間静止し、チームメンバーが土俵から離れる時間を作るものとします。
- SumoBot Challenge にはタイムボーナスはありません。
- 取り組みは 2 台で行います。
- 対戦は 5 分間行われ、勝者には 3 ポイントが与えられ、敗者は 0 ポイントとなります。また制限時間内に勝敗がつかなかった場合は引き分けとし、両者に 1 ポイントが与えられます。
- ロボットが 5 秒間ほとんど動かない場合→時計を一時停止し、再スタートとなります。
- 勝敗がつかないまま 1 分間が経過した場合→15 秒延長されます。

3.6 チェックイン

- ロボットは取り組みの都度、受付にてチェックインしなければいけません。
 - ロボットが仕様に適合していること。
 - ロボットの底面は 400 cm² を超えていないこと。高さに制限はありません。
 - ロボットの重さが 1.5 kg 以下であること。

3.7 決勝トーナメント

- 各部門で上位 8 チームが決勝トーナメントに進出します。
- 進出を決めた際のポイントに応じて、以下のトーナメント表の通りに対戦を進行します。

“加賀ロボレーブ大会 2021” 決勝トーナメント表

トーナメント順位について

・ラウンド2で負けたチームは、3位と4位を決めるためにラウンド3で対決する。

・ラウンド2で勝ったチームは決勝ラウンドで対決し、優勝と2位のチームを決める。(ラウンド3と同時に行う)

