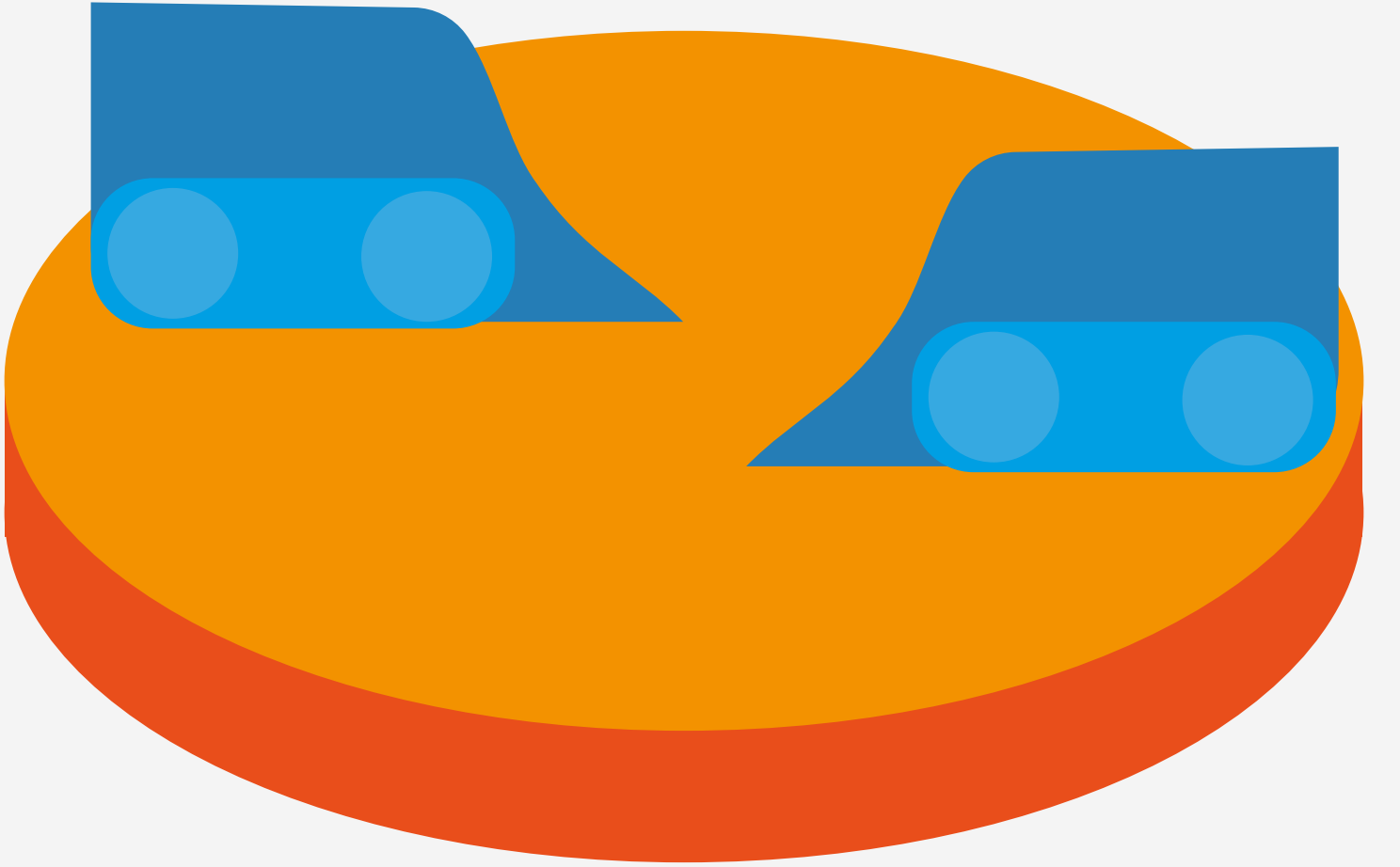


MINI SUMO





TÜ'nün Gelene i Roboti in Gelece i

Mini Sumo Kategori Kurallar

Görev Tan m

1. Bu kategoride robotlar, yapt klar ikili kars lasmalarda rakip robotu pistin d s na itmeye cal s rlar.

Basar Kriterleri

2. Bu kategoride, dohyodan düşen robot kaybetmiş say l r.

Dohyo Özellikleri

3. Dohyo, 5 cm yükseklikte ve 77 cm çap ndadır.
4. Her biri 1 cm kalınlığında ve 10 cm uzunluğunda olmak üzere toplam 2 adet kahverengi baslama çizgisi bulunmaktadır. Her çizgi, dohyonun merkezinden 5 cm uzaklıkta bulunmaktadır.
5. Dohyonun kenarında 2,5 cm'lik ay rma çizgisi bulunmaktadır.

Robot Özellikleri

6. Robotun eni, boyu ve yüksekliği 10 cm'yi geçmemelidir.
7. Robotun boyutları yar sma boyunca değişmemelidir.
8. Robot, en fazla 500 gr(+-%1) ağırlığa sahip olabilir.
9. Robotun tasar m nda, rakip robotun yerle temas n tamamen kesecek ya da rakip robota kas tli olarak zarar verecek sistemler kullan lamaz.
10. Robot, kendini yere sabitleyemez.
11. Robot otonom olmalıdır ve dışardan kontrol edilemez.
12. Robota başlangıçta yapılan hakem kontrolünde kâğıt testi uygulanacak olup, keskin bacaklı olan robotlar yarışmaya alınmayacaktır.



TÜ'nün Gelene i Roboti in Gelece i

Yar sma

13. Carp sma sonucu olusabilecek durumlar haric, rakibe veya piste zarar veren robot diskali ye edilir.
14. Eger bir robottan 10 gramdan fazla parca duserse, o robot o raundu kaybetmis say l r.
15. Yar sma, robotlar n ikili kars lasmalar ndan olusur. Bir mac, her biri 90 saniye suren uc raunttan meydana gelir.
16. Her iki robot birbirine tak l p kal r ve sonraki hareketler mumkun olmazsa, 10 saniye sonunda hakem karar yla raund tekrarlan r.
17. Ayn raundun 3 kez berabere bitmesi durumunda ilk olarak robotlar n ag rl g na bak l r. Ha f olan robot galip ilan edilir. Robotlar n ag rl klar esitse, kazanan belirlemek icin hakem taraf ndan yap lacak olan yaz -tura uygulan r.
18. Mac n baslama zaman geldiginde bir dakika icinde dohyonun yan nda bulunmayan robot, mac hukmen 3-0 kaybeder.
19. Robotlar maclara dohyo merkezine gore simetrik, aralar nda 10 cm mesafe olacak sekilde baslarlar. İlk rauntta birbirine paralel farkl yone bakarak, ikinci rauntta birbirine paralel ayn yone bakarak, ucuncu rauntta birbirine paralel farkl yone bakarak baslarlar.
20. 3 Raunt icerisinde 1 kereye mahsus olmak uzere, hakemin onay vermesi halinde en fazla 1 dakika suresince robota teknik mudahale yap labilir. Teknik mudahale hakem nezaretinde sahada gerceklesir.
21. Yar sma baslad g andan itibaren, teknik molalar da dahil olmak uzere, robot uzerinde herhangi bir parca degisikligi yap lamaz. Bu kural n ihlali halinde, ihlalde bulunan tak m yar smadan diskali ye edilir.
22. Robotlar, harekete hakemin uzaktan kumandas ndaki tusa basmas yla baslamal d r. Bu kurala uymayan robotlar, yapmakta olduklar mac hukmen 3-0 kaybederler.
23. Rakip robotu dohyonun d s na iten robot, raundu kazan r.
24. Yar smac , robotunu duzgun baslatamad g takdirde hakem, mac n ortas nda veya kamera kay tlar n inceledikten sonra raundu tekrarlatma karar verebilir.



TÜ'nün Gelene i Roboti in Gelece i

25. Yar sma eleme sistemi seklinde gerceklestirilecektir. Grup sistemi olmayacaktır.
26. Her yar smac ya ve robotuna bir QR kod verilecektir. Yar smac n n yar sabilmesi için kendi QR kodu ile robotundaki QR kodunun eslesmesi gerekmektedir. Aksi takdirde yar smac , yar sma hakk n kaybedecek ve rakibi hukmen 3-0 galip say lacakt r.
27. Robotlar n müsabaka esnas nda hakem taraf ndan uzaktan kumanda ile baslat lmas n ve durdurulmas n saglayan, [linkte](#) yer alan modülün veya muadilinin robot izerinde bulunmas zorunludur.