

KATEGORİ TANIMI & AMAÇ:

Bir ekip yarışması olan SUMO Jr. 'a takımlar 2'şer kişilik ekipler halinde katılır. "START" noktalarından başlayarak orta alanda yer alan piste doğru hareket eden 2'li ekip, karşısındaki rakiplerle bu alanda mücadele ederler. Her ekip aynı anda 2 adet robot yönetir ve takım oyunuyla rakiplerini pist dışına atmaya çalışır. Robotların tasarımları yarışma öncesinde inşa edilir. Ekipler yarışmaya onaylattıkları robotlarına maç sonuna kadar müdahale edemez. Oynadıkları maçtan sonra robotlarını modifiye edebilir veya tamir edebilirler.

YARIŞMA KİTİ:

ROBOTIS Dream, ROBOTIS Dream II, ROBOTIS Dream School Set, ROBOTIS Ollo

YAŞ:

İlkokul – Ortaokul

TAKIM FORMASYONU:

2 Kişi

KATILABİLİNECEK ULUSLARARASI YARIŞMALAR:

STEAMCUP MALEZYA, STEAMCUP KOREA

KATEGORİ KURALLARI:

- Robotlar 2 veya daha fazla ayak üzerinde yürümelidir. Tekerlekli robotlar yarışmaya katılamaz.
- Robotlar üzerinde 1 adet denetleyici olmalıdır.
- Robotlar uzaktan kumanda ile kontrol edilmeli veya otonom olmalıdır.
- Her takımın yarışmaya soktuğu 2 adet robotu olmalıdır.

OYUN SİSTEMİ:

- Her takım kendi alanındaki (A alanları) robot noktalarına robotlarını yerleştirir ve hakemin işaretiyle bu noktalardan yarışmaya başlar.
- B yollarını izleyerek müsabaka alanı olan C alanına çıkar.
- Karşı takımla olan müsabaka sadece C alanında olacaktır. Bir takım diğer takımın B veya A alanına giriş yapamaz. C alanına giren robotlar geri kendi B veya A alanına giriş yapamaz.
- Rakip takımın bütün üyeleri C alanına girdikten sonra 2 dakika boyunca hiçbir robotunu alana sokamayan takım otomatikman kaybeder.
- A, B veya C alanlarının herhangi birinde alandan düşen robot elenir.
- 5 dakika boyunca C alanına giremeyen robot otomatikman elenmiş olur.
- 2 robotu da elenen takım otomatikman kaybeder.
- Süre bitiminde alanda elenmemiş daha fazla robotu olan kazanır. Eşit sayıda robot olması durumunda beraberlik olur. Müsabaka esnasında robotların tamamı elenirse beraberlik olur.
- Ekipler kazanabilmek için en azında C alanına robotlarını ulaştırmak zorundadır.

DEĞERLENDİRME :

Yarıřmada "İsviçre Turnuva Sistemi" kullanılacaktır. Kazanan takım 1 puan, kaybeden takım 0 puan, beraberlik durumunda 0,5 puan alınacaktır.

ULUSLARARASI ÖRNEKLER:

www.steamcup.org (Malezya ve Korea)