

## لیگ جنگجو

زمین مسابقه جنگجو زمینی با مساحت حدودی ۳۵ متر مربع است که ممکن است کنار های زمین ۲۰ سانت دیواره داشته باشد. البته این دیواره در همه زمین وجود ندارد و بخشهای از زمین باز است. حداقل وزن ربات ۲ کیلو گرم و حداکثر وزن ربات برای لیگ ۵ کیلو، ۵ کیلوگرم و برای لیگ ۱۰ کیلو، ۱۰ کیلو گرم و ابعاد آن ۶۰\*۶۰ سانتی متر است. (محدودیت ارتفاع وجود ندارد) منظور از وزن ربات، وزن کل ربات شامل باطری، قسمت متحرک، است

ربات باید بتواند در قابی با همین ابعاد جای گیرد

\* وزن دسته کنترل بی سیم جزو وزن ربات محسوب نمی شود .

- ۱- ربات در اولین مسابقه توسط داور وزن کشی می شود و این وزن تا انتها به عنوان وزن ربات شناخته می شود.
- ۲- شرکت کنندگان حق اعمال تغییرات که موجب کاهش یا افزایش وزن ربات شوند را ندارد. این تغییرات شامل اضافه کردن وسایلی همچون شعله افکن، هویه، اسپینر و همانند اینها است.
- ۳- تعویض قطعات مانند موتور و گیربکس و تغییرات جزئی در بدنه منوط به اینکه موجب افزایش یا کاهش وزن نگردد در زمان مابین مسابقات و زمانهای استراحت بین مسابقه بلامانع است .
- ۴- ابعاد ربات باید مقدار ذکر شده باشد. چنانچه اندازه ربات از ابعاد ذکر شده بزرگتر باشد ربات از مسابقه حذف می شود(ارتفاع محدودیتی ندارد)
- ۵- ابعاد ربات در هنگام مسابقه به صورت خودکار و الکترونیکی می تواند حداکثر تا ۲۰\*۲۰ سانتیمتر بزرگتر شود.

\*ربات باید قادر باشد به صورت الکترونیکی مجدداً به ابعاد استاندارد بازگردد.

\*در آغاز مسابقه و قبل از فرمان شروع توسط داور ربات باید در ابعاد اولیه باشد.

۶- حداکثر ولتاژ تغذیه رباتها ۲۴ ولت است و باتری ها باید روی ربات نصب شوند.

\* استفاده از منبع تغذیه خارج از ربات به هر شکل مانند ترانسفورماتور، آداپتور و یا به هر شکل دیگر مجاز نمی باشد.

۷- کنترل ربات باید به صورت بیسیم باشد.

۸- مسابقات در مرحله اول به صورت گروهی و سپس تک حذفی برگزار می شود. تعداد تیم ها در مرحله

گروهی ۳ تیم در هر گروه است. این تیمها با یکدیگر مسابقه داده تیمی که بتواند هر دو تیم را ببرد به

مرحله بعد صعود می کند

در یک مسابقه زمانی یک ربات برنده می شود که بتواند:

• امتیاز بیشتری کسب کند.(جدول امتیاز بندی)

- چنان چه بعد از زمان آماده سازی رباتی قادر به حرکت نباشد ان تیم حذف میگردد
- چرخیدن چرخ ها نشانه حرکت نیست

**تبصره ۱:** در هنگام اخطار داور برای حرکت ربات مقابل باید از ربات مورد اخطار فاصله

بگیرد.

۹- هر تیم بعد از اعلام زمان شروع مسابقه حداکثر سه دقیقه وقت آماده سازی دارد و بعد از سه دقیقه باید در زمین حاضر باشد در غیر این صورت حذف خواهد شد.

۱۰- چنانچه مسابقه به وقت اضافه بکشد هر تیم بعد از پایان زمان اول حداکثر ۳ دقیقه وقت آماده سازی دارد و بعد از ۳ دقیقه باید در زمین حاضر باشد. در غیر این صورت حذف خواهد شد.

۱۱- چنانچه هر دو تیم در زمان مقرر بیان شده نتوانند در زمین حاضر شوند هر دو تیم حذف خواهند شد.

۱۲- ربات ها حق استفاده از سلاح های گرم و انفجاری را ندارند اما می توانند از آتش منوط به اینکه به زمین آسیبی وارد نشود استفاده کنند .

۱۳- زمان مسابقه ، یک زمان ۳ دقیقه ای ، زمان آماده سازی و سپس ۶ دقیقه زمان اصلی است.

چنانچه بعد از ۶ دقیقه هیچ یک از ربات ها قادر به از کار انداختن ربات مقابل نباشد، ۳ دقیقه

استراحت به ربات ها داده می شود و سپس ۳ دقیقه زمان اضافی مد نظر گرفته می شود. در

این سه دقیقه حفره ای در وسط زمین ایجاد میشود که دارای امتیاز ویژه است و در پایان ۳

دقیقه تیمی برنده است که امتیاز بیشتری گرفته باشد

آماده سازی ۳ دقیقه	مسابقه ۶ دقیقه	استراحت ۳ دقیقه	وقت اضافی ۳ دقیقه
--------------------	----------------	-----------------	-------------------

عنوان	نحوه امتیازدهی	توضیحات
برخورد با چکش	هر ضربه که با <b>چکش داخل زمین</b> به ربات زده شود ۲۰ امتیاز به تیم حریف داده می شود	ادامه مسابقه
برخورد با اسپینر	هر ضربه که با <b>اسپینر داخل زمین</b> به ربات زده شود ۲۵ امتیاز به تیم حریف داده می شود	ادامه مسابقه
گیر افتادن ربات در ماردون	در صورتی که تیمی دیگر را در ماردون گیر اندازد ۲۰ امتیاز کسب میکند	بعد از اخطار داور ربات ها باید از هم فاصله گرفته تا رباتی که در ماردون گیر افتاده است بتواند خارج شود در غیر این صورت تیم حریف ۱۰۰ امتیاز دریافت کرده و بازی به پایان می رسد
فرار	در صورتی که داور تشخیص دهد رباتی از درگیری فرار میکند و یا در گوشه ای متوقف شده است ۱۵ امتیاز به تیم حریف داده میشود	ادامه مسابقه

چاله در ۳ دقیقه وقت اضافه فعال می شود پایان مسابقه	در صورتی که رباتی در چاله بیفتد ۷۰ امتیاز به تیم حریف داده میشود	چاله
پایان مسابقه	در صورتی که رباتی از کار بیفتد یا به گونه ای واژگون شود که قادر به حرکت نباشد ۱۰۰ امتیاز به تیم حریف داده شده و مسابقه به پایان میرسد	از کار افتادن ربات
ادامه مسابقه	اگر رباتی بتواند ربات حریف را با اسپینر یا جک خود به بالا پرتاب کند ۲۰ امتیاز برای هر پرتاب میگیرد	پرتاب
پایان مسابقه	۱۰۰ امتیاز به تیم حریف داده میشود	بیرون انداختن ربات از زمین

توجه ۱ : در هر مرحله از بازی به هر دلیلی اگر رباتی از کار بیفتد به حریف ۱۰۰ امتیاز داده شده و بازی به پایان میرسد

توجه ۲ : تمامی شرکت کنندگان باید قوانین عمومی در صفحه اول سایت مسابقات به ادرس [mosittocup.ir](http://mosittocup.ir) را مطالعه کنند و عدم آگاهی در روز مسابقه برعهده شرکت کنندگان میباشد همچنین شرکت کنندگان موظف اند تا روز مسابقه جهت اطلاع از زمان بندی و آخرین تغییرات صفحه اطلاعیه ها را از سایت رسمی مسابقات دنبال کنند