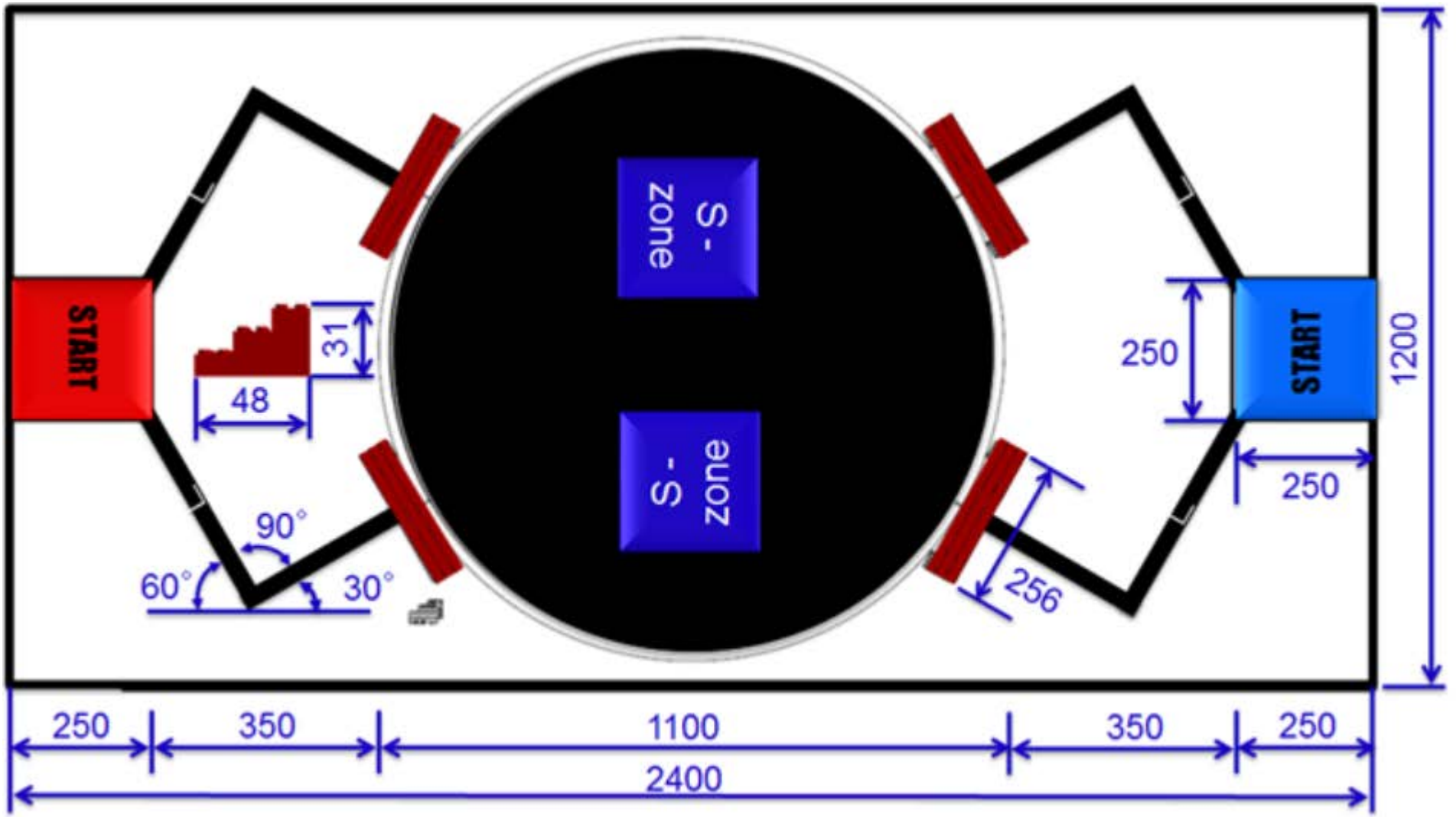
- 경기장 규격


START
START
S - zone
S - zone
31
48
90°
60°
30°
250
250
256
1200
250
350
1100
350
250
2400

● 로봇 규격

(가) 로봇외형 크기는 **250×250×250㎜** (길이×폭×높이) 이내이어야 한다.

(나) 로봇의 몸체가 START 영역보다 큰 상태로 출발하면 실격이 된다. START 영역을 벗어난 이후에는 로봇 크기의 변형이 가능하다.

(다) 로봇의 구성을 위한 **컨트롤러, 센서, 모터의 수량의 제한이** 없다.

(라) 로봇의 무게는 **2kg** 이내에서 제작되어야 한다.

(마) 로봇의 배터리는 정규 장비 안에 포함된 **충전용 배터리만**을 허용한다.

(바) 경기 참가자는 여러 가지 알고리즘을 넣어 각 경기 때마다 다른 프로그램을 실행 할 수 있다. 단, 로봇의 정규 메모리 안에서 가능하다

● 경기 방법

(가) 경기 시간은 **150초(2분30초)**안에 이루 진다.

(나) 각 로봇은 경기 시작 전에 BLUE팀과 RED팀으로 배정 받는다.

(다) 각 로봇은 START영역에서 출발하여 검은색 라인을 벗어나지 않으면서 계단을 통하여 씨름경기장에 입장한다. 검은색 라인이 로봇의 몸체영역 내부에 있어야 하며, **검은색 라인이 로봇의 몸체영역을 벗어나면 라인이탈로 실격되며, 패한 것**으로 간주된다.

a. 계단을 통과하여 경기장으로 입장하다가 로봇이 뒤집어지는 등에 의하여 자력으로 계단 오르기가 어려운 경우 **패한 것**으로 간주된다.

b. **만약 2팀이 모두 라인을 이탈한 경우에는 나중에 라인을 이탈한 팀의 승리가 된다.**

c. 2팀 가운데 1팀이 씨름 경기장에 입장한 상태에서 경기 시간 안에 다른 1팀이 씨름경기장으로 입장하지 못하면 씨름 경기에 **입장한 팀의 승리**가 된다.

(마) 상대 팀 로봇이 씨름경기장으로 입장하면 씨름 경기가 시작되며, 씨름경기장 밖으로 상대 팀의 로봇을 밀어내면 승리하게 된다. 입장이란 계단을 통하여 씨름경기장 위로 로봇이 올라온 상태를 의미한다.

(바) 로봇이 동작 상태에서 2팀 모두 60초 이내에 계단을 오르지 못하여 씨름경기장에 입장하지 못한 경우, 심사위원은 2팀의 로봇을 경기장의 정해진 위치에 올려놓고, 90초간 씨름 경기를 진행한다.

● 승부 결정 방법

(가) 씨름경기장에서 상대편의 **로봇을 뒤집거나 씨름경기장 밖으로 밀어내면 승리**하게 된다.

a. 상대의 로봇의 전부 또는 일부가 씨름경기장 아래의 바닥에 닿으면 승리 한 것으로 간주한다.

b. 로봇이 정상적인 경기 진행 도중에 로봇이 파손되어 움직이지 못할 경우 상대팀의 승리가 된다.

(나) 씨름경기에서 로봇의 몸체 전체가 씨름경기장의 검정 원 밖으로 나가면 패배로 처리한다.

(다) 승부를 결정하기 어려운 경우 씨름경기장에 먼저 입장한 팀의 승리로 인정한다.

a. 경기 시간인 150초 이내에 승부가 가려지지 않을 경우 씨름경기장에 먼저 입장한 팀의 승리로 인정한다.

b. 2팀의 로봇이 동시에 모두 정상적인 경기 진행 도중에 로봇이 파손되어 움직이지 못하면 씨름경기장에 먼저 입장한 팀의 승리로 인정한다.

c. 경기방법 (바)항에 의하여 경기가 진행된 경우 로봇 원형의 무게가 가벼운 팀의 승리로 인정한다.