

BẢNG B2: PUSH-PUSH

1. Nhiệm vụ

Khi có hiệu lệnh bắt đầu, thí sinh điều khiển robot vượt qua đường chạy tiến vào vòng tròn thi đấu và đẩy đối thủ ra khỏi vòng tròn thi đấu.

Trận đấu sẽ kết thúc khi một trong các trường hợp sau xảy ra:

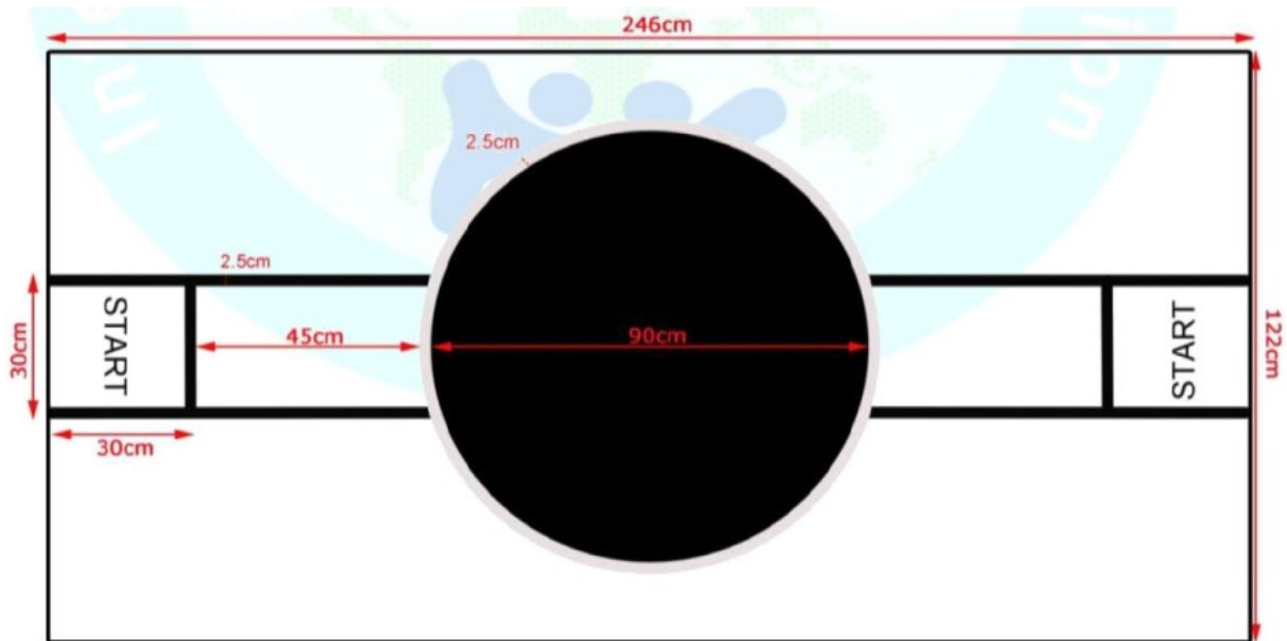
- + Một trong hai robot không thể di chuyển trở lại;
- + Một trong hai robot bị đẩy ra khỏi vòng tròn thi đấu;
- + Hết thời gian thi đấu.

2. Kích thước và trọng lượng của Robot

- Kích thước của robot tại ô xuất phát không được vượt quá 25 cm (H) x 25 cm (W) x 25 cm (L).
- Robot được phép mở rộng hơn kích thước 25cm x 25cm x 25cm sau khi trận đấu bắt đầu.

3. Sa bàn

Hình ảnh sau đây minh họa sa bàn thi đấu:



4. Cách tính thắng thua

- Khi hết thời gian thi đấu mà cả hai robot vẫn di chuyển và nằm trong sân thi đấu hoặc cả hai robot rơi khỏi khu vực chơi cùng một lúc. Khi đó sẽ xét khối lượng: Robot có khối lượng nhẹ hơn giành chiến thắng.
- Thắng: Đẩy ít nhất 1/2 robot đối thủ ra khỏi sân thi đấu hoặc robot của đối thủ không thể di chuyển trở lại sân thi đấu.

5. Thể thức thi đấu

- Thi đấu đối kháng loại trực tiếp.