

РЕГЛАМЕНТ СОСТЯЗАНИЙ

«БАСКЕТБОЛ РОБОТОВ С ДИСТАНЦИОННЫМ УПРАВЛЕНИЕМ - 2X2»

1 Общие положения

- 1.1 Соревнования проводятся в два этапа: отборочный и финал.
- 1.2 В соревнованиях участвуют команды из двух роботов, которыми управляют два участника команды. Команда может включать трех участников.
- 1.3 На отборочном этапе каждая команда проводит по одной игре с двумя другими wybranными судьей на основе жеребьевки командами. Все набранные за игры очки суммируются.
- 1.4 В финал попадают 4 команды, набравшие максимальное количество очков. Если команд, набравших максимальное количество очков, будет больше, то они все попадают в финал. Если команд, набравших максимальное количество очков, будет меньше, то среди команд, набравших одинаковое меньшее количество очков проводятся игры по системе плей-офф, по результатам которых в финал отбирается недостающее количество команд.
- 1.5 Финал разыгрывается по системе плей-офф. Исходные пары определяются жребием. Каждая пара проводит одну игру, проигравшая в игре команда выбывает из соревнований. В случае ничьи по истечении времени игры, игра доигрывается до первого заброшенного в корзину мяча.

2 Требования к роботам

- 2.1 Робот должен быть собран из образовательного конструктора.
- 2.2 Конструкция робота может включать детали не из конструктора.
- 2.3 Робот должен уместиться в вертикальный цилиндр диаметром 40 см, высота не ограничена, и быть способным поднять мяч (см. п. 2.5). Робот может превышать указанные размеры в процессе игры.
- 2.4 Вес робота неограничен.
- 2.5 Робот должен иметь механизм для подъема и удержания мяча.
- 2.6 Робот должен быть устойчивым и не опрокидываться при столкновении с другим роботом.
- 2.7 Робот не должен закрывать мяч своим корпусом больше чем на 50%. Робот может захватывать мяч в процессе игры, только поднимая его механизмом для захвата. Поднятый мяч не должен касаться поля.
- 2.8 Робот управляется дистанционно только одним из игроков команды в течение одного тайма. Допустимо использование любых устройств для беспроводного управления.
- 2.9 Детали, которые могут сломать или повредить поле, запрещены.
- 2.10 Детали, которые вредят роботу-сопернику, запрещены. Обычные толчки и удары не расцениваются как наносящие повреждения.

3 Требования к полю и мячу

- 3.1 Поле имеет прямоугольную форму размером 2 м × 3 м. Материал поля – войлок или ковер. На поле нанесена разметка линиями шириной 4 см.
- 3.2 Вокруг поля должно быть свободное пространство размером около 50 см.
- 3.3 На поле установлены две квадратные корзины 10x10 см по внутреннему периметру, высотой 5 см.
- 3.4 В качестве мяча используется стандартный мяч для большого тенниса.

4 Порядок проведения игры

4.1 Цель игры – забросить наибольшее количество мячей в корзину команды-соперника.

4.2 Игра состоит из двух таймов по 3 минуты каждый. После первого тайма соперники меняются корзинами.

4.3 Перед началом игры игроки передают роботов судье и занимают позицию в 50 см за своими корзинами. Судья устанавливает мяч в центре поля. Судья расставляет роботов друг напротив друга на расстоянии 50 см от мяча на своей стороне поля. По свистку игра начинается.

4.4 Во втором тайме мяч передается проигрывающему роботу. В случае ничьи второй тайм начинается также, как и первый.

4.5 Судья по свистку приостанавливает игру, расставляет роботов и мяч по своему усмотрению и свистком дает команду к продолжению в следующих случаях:

- если мяч уходит за границу поля;
- когда роботы не перемещаются или, сцепившись, кружатся на месте (спорный мяч);
- когда один из роботов перекрыл мяч корпусом более, чем на 50%, а не поднял его и удерживает механизмом для подъема и удержания мяча;
- когда один из роботов упал;
- когда робот удерживает мяч более 20 с;
- в случае поломки робота.

4.6 Мяч засчитывается, когда он полностью помещается в корзину и остается там.

4.7 За выигрыш в игре команда получает 2 очка, за проигрыш – 0 очков; за ничью – 1 очко.

4.8 На протяжении всей игры игроки не имеют права выходить на поле.

4.9 В случае поломки робота, судья передает робота игроку для его восстановления. На восстановление отводится 1 мин. После восстановления робот передается судье для установки его на поле, и игра продолжается. Если в течение этого времени робот не восстанавливается, то команде засчитывается технический проигрыш.

4.10 Если в процессе игры один из роботов команды упал более, чем 10 раз, то игра прекращается, команде засчитывается технический проигрыш.

5 История изменений

5.1 В пункт 4.5 добавлено: «когда робот удерживает мяч более 20 с».

5.2 Уточнен размер корзины, см. пункт: 3.3 На поле установлены две квадратные корзины 10x10 см по внутреннему периметру, высотой 5 см.