

РЕГЛАМЕНТ СОСТЯЗАНИЙ «ФУТБОЛ УПРАВЛЯЕМЫХ РОБОТОВ - 2X2»

1. Общие положения

- 1.1. Соревнования проводятся в два этапа: отборочный и финал.
- 1.2. В соревнованиях участвуют команды из двух игроков, каждый из которых управляет одним роботом. Команда может включить в свой состав дополнительного (третьего) игрока.
- 1.2. На отборочном этапе каждая команда проводит одну игру с двумя другими wybranными судьей на основе жеребьевки командами. Все набранные за игры очки суммируются.
- 1.3. 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.
- 1.4. 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 гола.

2. Требования к роботам

- 2.1 Робот может быть собран на основе любой платформы.
- 2.2 Возможно использование любых деталей, для крепления можно использовать в том числе клей, скотч, изолента, бумага, нитки и т. п.
- 2.3 Робот должен уместиться в вертикальный цилиндр диаметром 22 см и высотой 22 см и быть способным выполнить внутри этого цилиндра удар ударным механизмом (см. п. 2.5). Робот не может превышать указанные размеры в процессе игры.
- 2.4. Вес робота неограничен.
- 2.5. Робот должен иметь ударный механизм, расположенный спереди, который не должен при ударе отходить от корпуса робота на более чем 5 см. Ударная поверхность должна быть плоской.
- 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 не должен захватывать мяч в процессе игры. Захватом считается перекрытие более 50% мяча корпусом робота или использование любого вида механизмов для захвата.
- 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 ворота шириной 50 см, высотой 10 см.

3.4. В качестве мяча используется стандартный мяч для гольфа: диаметр – 43 мм, вес – 44-46 г.

4. Порядок проведения игры

4.1. Цель игры – забить наибольшее количество голов в ворота команды-соперника.

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

4.3. Перед началом игры игроки передают роботов судье и занимают позицию за 50 см за своими воротами. Судья расставляет роботов друг напротив друга на расстоянии 150 см от своих ворот. Судья устанавливает мяч в центре 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 захватил мяч (захватом считается перекрытие более 50% мяча корпусом робота);
- когда один из роботов упал;
- в случае поломки робота.

4.6. Гол засчитывается, когда мяч полностью пересекает линию ворот.

4.7. За выигрыш в игре робот 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.