

**РЕГЛАМЕНТ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ
ФЕДЕРАЛЬНОГО ЧЕМПИОНАТА
«РОБОФУТБОЛ – СКАРТ 2022»**

ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОМУ ПОЛЮ

- Поле представляет собой специальный ковер размером 1500 мм х 1000 мм, изготовленный из баннерной ткани, закрепленной на ровном полу или листе пористой резины. Вся разметка нанесена типографским способом на баннер. Игровое поле должно быть размещено на ровной поверхности, не имеющей уклонов.
- Вокруг игрового поля должно располагаться заграждение высотой 5-15 см, достаточно прочное и хорошо закрепленное, чтобы выдержать упор робота. Ограждение может быть изготовлено из любого материала, поскольку это никак не влияет на игру.

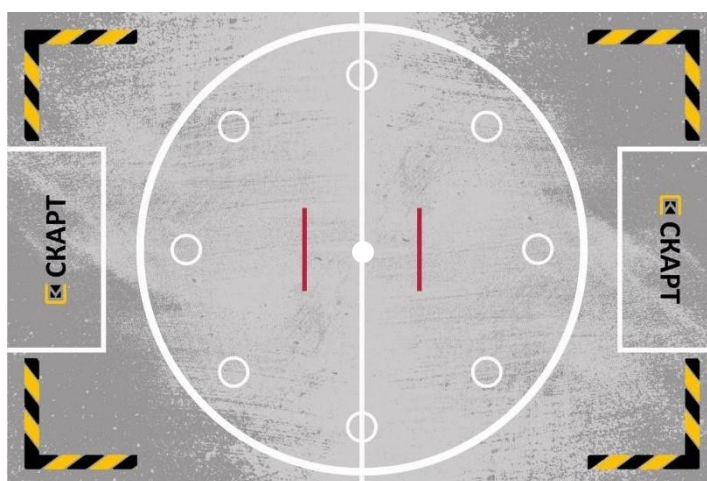


Рис. 1 Поле для РОБОФУТБОЛА-2018

Ворота

- Ширина каждой ворот составляет 350 мм;
- Высота ворот составляет не менее 50 мм;
- Глубина каждой ворот составляет не менее 50 мм;
- Поверхность поля внутри ворот должна быть абсолютно ровной и строго горизонтальной.

РОБОТЫ

Размеры роботов

- Размеры роботов определяются в «положении стоя» с учётом всех максимально выступающих частей;
- Расположенный таким образом робот должен вписываться в цилиндр диаметром 300 мм;

- В высоту робот должен быть не более 200 мм;
- При проверке каждый из роботов должен быть установлен в положение с максимальной высотой и размахом выступающих частей;
- Роботы, которые не подходят по габаритам не допускаются к соревнованиям.

Управление роботами

- Роботы могут управляться дистанционно либо по программе, либо с помощью пульта управления;
- Допускается использование соединения bluetooth для связи с роботом, (с приложения play market скачать бесплатную программу «Bluetooth RC Controller»).

Маркировка роботов одной команды

- Команда должна пометить своего робота так, чтобы была видна его принадлежность к конкретной команде, (наклейки с логотипом и названием образовательного учреждения, возможна дополнительная маркировка (название команды) отличающая роботов одной команды от роботов оппонентов;
- Роботы должны быть окрашены и помечены так, чтобы это не оказывало влияния на игру в целом и датчики, и оборудование роботов других участников.

Конструкция роботов

- Каждая команда должна выставить одного робота участника соревнований, конструкция робота должна быть собрана из наборов линейки СКАРТ и соответствовать регламенту соревнований, использование других наборов и комплектующих не допускается;
- Конструкция роботов должна быть сделана таким образом, чтобы углубление в захвате для мяча было не более трех сантиметров в глубину, в случае нарушения данного правила робот не допускается к соревнованиям;
- Запрещается применять в конструкции роботов элементы, предназначенные для разрушения робота противника;
- Запрещено применение в конструкции роботов хватов и манипуляторов для фиксации мяча.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

- В составе команды 2 участника;
- На поле одновременно находятся не более двух роботов (по одному от каждой команды);
- Цель игры – забить как можно больше мячей в ворота противника, не нарушая правил игры за отведенное на матч время;
- В игре используется мяч, входящий в комплект РОБОФУТБОЛ или аналогичный;
- Роботы в начале игры располагаются во вратарской зоне, не выступая за ее пределы, располагаясь лицом к мячу, находящемуся в центре поля;
- Мяч в начале игры располагается в белом круге по центру игрового поля;
- Движение роботов начинается по сигналу судьи;
- Разрешается блокировать роботов противника физически, с помощью своих роботов в том случае, если робот противника в этот момент владеет мячом;
- При выходе мяча с поля мяч устанавливается на центр поля, а роботы в исходное положение аналогично началу игры;
- Мяч всегда должен быть «на виду» так, чтобы другие игроки имели к нему доступ в любой момент матча, части робота не должны перекрывать мяч более, чем на его радиус;
- В случае поломки робота во время игры, может быть произведена замена сломавшегося робота на аналогичного. Но не более, чем один раз за игру. В случае повторной поломки, команде засчитывается техническое поражение со счетом 0:3;
- Выигрывает команда, забившая большее количество мячей в ворота противника;
- Во время матчей, ведётся видеосъемка игры – для решения спорных вопросов.

ПРОВЕДЕНИЕ ТУРНИРА

Регламент соревнований

- Если турнир проводится с ограниченным количеством участников согласно квотам, составляющим 8, 16, 32, 64 или более команд, то матчи проходят по олимпийской системе с выбыванием после каждого матча проигравшей команды. Пока не определятся 4 участника полуфинала, при этом проигравшие в полуфинале команды играют матч за 3-е место, а победители полуфинальных матчей, разыгрывают между собой 1-ое и 2-ое места в рейтинговой таблице соответственно;

Предварительные настройки роботов

- Организаторы турнира разрешат доступ к игровому полю для настройки и проверки роботов до начала соревнований в соответствии с расписанием, которое будет опубликовано в начале мероприятия;
- Организаторы постараются выделить не менее 5 минут для проведения настроек перед каждой игрой.

Продолжительность игры

- Матч состоит из двух 5-минутных таймов;
- Между таймами предусмотрен 3-минутный перерыв, во время которого возможна замена робота, вышедшего из строя на аналогичного робота такой же конструкции или замена оператора робота, который также выступает за эту команду. Помощь не заявленного ранее участника, при настройке, замене, управлении роботом не допускается;
- Секундомер включается с началом игры и работает на протяжении всей игры (двух 5- минутных таймов), без остановки времени (за исключением тайм-аутов, взятых судьёй);
- Опоздание на игру или не выход на игровое поле в указанное время ведет к дисквалификации команды с матча и техническому поражению со счетом 0:3;
- Если разница забитых голов в матче достигает 10, то матч завершается.

Начало игры

- Матч начинается после свистка или требования судьи и продолжается 5 минут без остановок времени до окончания первого тайма;
- После 3-минутного перерыва, матч продолжается после свистка или требования судьи и продолжается 5 минут до окончания второго тайма;
- В перерыве команды меняются воротами.

Первые удары по мячу

- Каждый период матча начинается с установки мяча в центре поля;
- Все роботы должны находиться на своей половине поля за линией ворот, не выступая за нее;
- Роботы не должны двигаться (колёса не должны вращаться) до сигнала о начале или продолжении матча;
- Судья самостоятельно устанавливает мяч в центр игрового поля, другим участникам матча прикасаться к мячу запрещено;

- По команде судьи включается секундомер, и роботы начинают движение;
- Любой робот, начавший игру до сигнала судьи, будет предупрежден, а при повторном нарушении правил в ворота нарушителя может быть назначен штрафной удар.
- Штрафной удар производится мячом, установленным в центр поля. При этом робот противника располагается вне игрового поля. Робот, пробивающий штрафной удар, разгоняется от своих ворот. Удар должен происходить в форме толчка мячика в сторону ворот противника. При этом, если робот, пробивающий штрафной удар вышел за пределы центрального круга, то удар не засчитывается и происходит сбрасывание (мячик в центре поля) как в начале игры. Штрафной удар наносится по команде судьи;

Подсчёт очков

- Гол будет засчитан, если мяч полностью пересечёт линию ворот;
- Если мяч попадёт в ворота, отскочив от робота-защитника, он будет засчитан (автогол);
- После засчитанного гола, игра снова начинается с центра поля.

Повреждённые роботы

- Если робот оказался неспособным самостоятельно двигаться, судья объявляет его повреждённым;
- Если один робот где-то застрял или не может двигаться, судья признаёт его повреждённым;
- Судья или игроки (после разрешения судьи) могут убрать повреждённого робота с игрового поля и произвести его замену на робота идентичной конструкции;
- Если робот опрокинулся после столкновения с другим роботом, судья может остановить игру, дать возможность поставить робота в рабочее положение и продолжить игру после свистка с места столкновения роботов участников матча.

Остановка игры

- Игра может приостанавливаться по свистку судьи (тайм-аут), но при этом секундомер не останавливают – на усмотрение судьи. В этот момент все роботы должны сразу же остановиться и вернуться в те позиции, которые они занимали, когда прозвучал свисток.
- Остановленная игра возобновляется по сигналу судьи, при этом все роботы должны стартовать одновременно.
- Судья также может взять тайм-аут для ремонта игрового поля, или если судью вызовут для уточнения правил проведения соревнований (в данном случае останавливается секундомер).