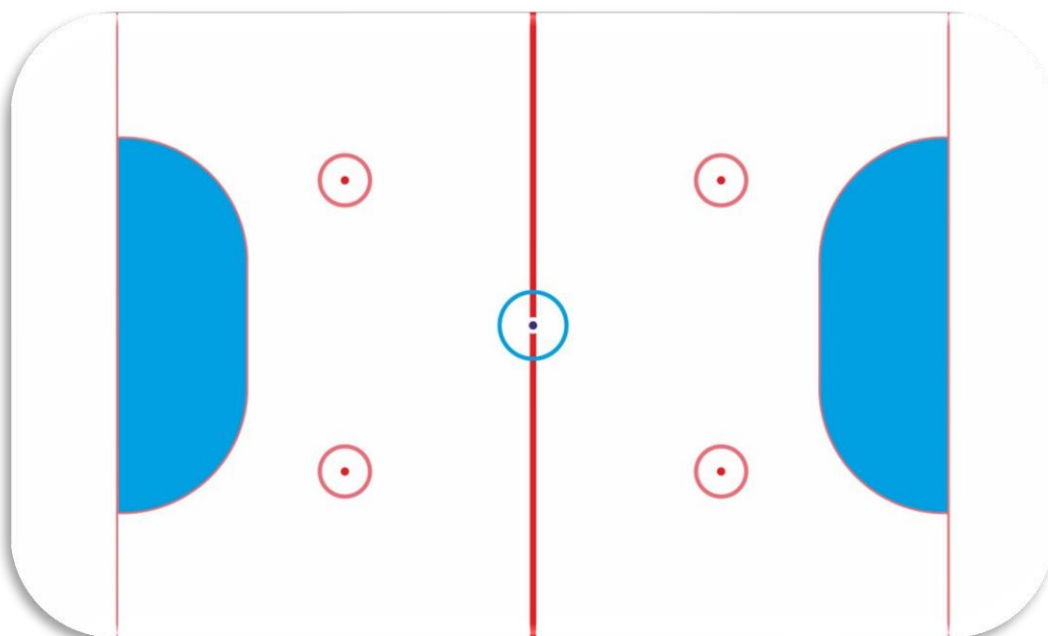


Робохоккей

Регламент 1.1 (02.11.19)

1. Поле

Поле представляет прямоугольную площадку 250 x 150 см с бортиком 10 см и содержит две закругленные вратарские зоны размером не меньше 90x30 см. Ворота находятся по центру у задней границы внутри вратарских зон и имеют ширину 60-70 см.



2. Требования к роботу

- 2.1. Робот имеет размеры, не превышающие размеры цилиндра диаметром 22 см.
- 2.2. Робот должен иметь «клюшку», которая вращается в горизонтальной плоскости и используется для удара по шайбе диаметром 40 мм и высотой 20-30 мм. Размер клюшки не ограничен, но во время игры общие размеры робота могут менять не более чем на 10 см.
- 2.3. Робот управляется дистанционно.
- 2.4. В игре принимают участие два робота: вратарь и нападающий (форвард). Вратарем считается робот, находящийся в своей зоне ворот (вратарской зоне).

3. Игра

- 3.1. Хоккейный матч длится 6 минут – **три периода** по 2 минуты, плюс **два перерыва** по 1 минуте. То есть, с учетом перерывов, хоккейный матч идет 8 минут. Команды должны меняться воротами перед началом каждого периода.
- 3.2. В матче участвуют два робота, один из которых выполняет роль вратаря и может находиться в своей вратарской зоне. Роль роботов может меняться во время игры.
- 3.3. Побеждает команда, забросившая большее количество шайб в ворота противника или команда противника не может продолжать игру.

3.4. Овертайм (дополнительное время) в хоккее назначается в случае, если за основное время команды сыграли вничью. Овертайм, играют 1 на 1, длительность – 2 минут. Если за это время шайба так и не была забита, ни в одни ворота — проводится серия буллитов (штрафных бросков).

4. Начало игрового действия

4.1. Любое игровое действие всегда начинается с вбрасывания, проводимого одним из судей. Каждый период начинается с вбрасывания шайбы в центре ледовой площадки. Каждый иной случай возобновления (продолжения) матча начинается с вбрасывания, проведенного в одной из определенных точек вбрасывания, нанесенных на поверхность поля.

4.2. Вбрасывания производятся в центральной точке вбрасывания в ситуациях:

- в начале периода;
- после взятия ворот;
- если полевые игроки обеих команд прижимают шайбу к борту вблизи от центральной красной линии.

4.3. Если матч остановлен, вбрасывание проводится в точке ближайшей к тому месту, где в последний раз была сыграна шайба.

4.4. Если одной из команд совершаются нарушение правил, которые повлекли за собой остановку матча, то следующее вбрасывание проводится в той точке вбрасывания, которая не дает виновной команде территориального преимущества.

4.5. Если обеими командами совершено нарушение правил, повлекшее за собой остановку игры, то следующее вбрасывание проводится в точке вбрасывания, ближайшей к месту остановки матча.

4.6. Если остановка матча происходит по вине атакующего полевого игрока в зоне атаки, то следующее вбрасывание проводится в точке вбрасывания в нейтральной зоне в точке вбрасывания, ближайшей к месту остановки матча, если на тот момент на обороняющуюся команду не будет наложен штраф.

4.7. Только один полевой игрок от каждой команды имеет право участвовать в процедуре вбрасывания. Два полевых игрока, принимающих участие во вбрасывании шайбы, должны располагаться «лицом» к стороне соперника, примерно на расстоянии вытянутой клюшки, удерживая крюк клюшки неподвижно на белой части точки вбрасывания. В конечной точке вбрасывания, полевые игроки должны занять позицию, чтобы их «тела» не перекрывали точку вбрасывания. Судья вправе проводить вбрасывание шайбы, если только один из полевых игроков готов к вбрасыванию шайбы, а все другие полевые игроки, не участвующие во вбрасывании шайбы, заняли соответствующие позиции. Все полевые игроки, не участвующие во вбрасывании шайбы, должны располагаться за пределами круга вбрасывания на своей стороне ледовой площадки. Клюшка полевого игрока может находиться в кругу вбрасывания, но при этом не должна касаться соперника или его клюшки. Все полевые игроки должны находиться на льду со своей стороны на соответствующем расстоянии от полевых игроков, участвующих во вбрасывании шайбы в нейтральной зоне. Они должны оставаться неподвижными и не могут свободно передвигаться при проведении вбрасывания шайбы, чтобы как-то повлиять или помешать вбрасыванию шайбы. Как только полевые игроки займут надлежащие позиции для вбрасывания, они больше не могут их менять.

5. Взятие ворот (гол)

- 5.1. Взятие ворот засчитывается, когда команда совершила бросок ударом «клюшкой» за пределами вратарской зоны и шайба полностью пересекла линию ворот.
- 5.2. Взятие ворот не засчитывается, если атакующий полевой игрок толкает соперника вместе с шайбой в ворота.

6. Остановка игры

6.1. Забит гол.

6.2. Нарушение правил:

- удержание (накрытие) шайбы роботом более на 5 секунд;
- нахождение в зоне ворот любых других игроков кроме вратаря;
- смещение ворот;
- неподвижность всех роботов одной из команд в течении 30 секунд (1 таймаут или техническое поражение);
- контакт с вратарем находящимся полностью в своей зоне ворот с игроком противоположной команды;
- если полевые игроки удерживают шайбу на одном месте более 10 секунд;
- по решению судьи.

7. Штрафной бросок (буллит)

Штрафной бросок назначается в случае, если вратарь обороняющейся командыумышленно сдвинул ворота, чтобы не дать сопернику забить гол (если это сделал полевой игрок, он также наказывается удалением с поля на 15 секунд);

Штрафной бросок может выполнять любой игрок команды (за исключением оштрафованных) — назначенный капитаном. По сигналу судьи, игрок выполняющий буллит, ведет, не останавливаясь, шайбу от центральной точки к воротам соперника, и пытается поразить их.

Защищает ворота в момент выполнения буллита только вратарь. До начала выполнения штрафного броска он не имеет права покидать площадь ворот. После того, как игрок, выполняющий буллит, коснется шайбы, голкипер может защищать ворота любым разрешенным способом. Когда бросок по воротам произведен, выполнение буллита считается завершенным. Игрок, выполняющий его, не имеет права добивать в ворота шайбу, отскочившую от вратаря, стойки ворот или лицевого борта.