

РЕГЛАМЕНТ СОСТЯЗАНИЙ «РОБОРЕГБИ 2x2»

1. Общие положения

- 1.1 Соревнования проводятся в два этапа: отборочный и плей-офф.
- 1.2 В соревнованиях участвуют команды из двух игроков, каждый из которых управляет одним роботом. Команда может включить в свой состав запасного игрока.
- 1.3 На отборочном этапе команды жеребьевкой делятся на группы, состоящие не более чем из 4 команд, в группе каждая команда проводит одну игру с каждой. Все набранные за игры очки суммируются.
- 1.4 Места в группах распределяются в зависимости от количества набранных очков. В плей-офф попадают две лучшие команды из группы.
- 1.5 В случае, когда у нескольких команд количество набранных очков не позволяет однозначно определить две лучших команды, из группы выходят команды, превосходящие по разности забитых и пропущенных голов.
- 1.6 Плей-офф. Исходные пары определяются жребием. Каждая пара проводит одну игру, проигравшая в игре команда выбывает из соревнований. В случае ничьей по истечении времени игры, игра доигрывается до первого гола.
- 1.7 Определения игровых терминов.
 - 1.7.1 Гол – мяч пересек лицевую линию ворот.
 - 1.7.2 Очко – присуждаются по результатам каждой игры. Выигрыш – 2 очка, проигрыш (в т. ч. технический) – 0 очков, ничья – 1 очко.
 - 1.7.3 Игра – состоит из 2 таймов по 3 минуты каждый.

2. Требования к роботам

- 2.1 Команда включает двух роботов. Каждый робот имеет флажок команды.
- 2.2 Перед началом соревнований судья проводит измерение роботов на соответствие заявленным требованиям. В случае нарушения требований участнику даётся 5 минут на доработку робота под соответствие требованиям. Если робот не проходит контроль дважды, команда дисквалифицируется.
- 2.3 Робот может быть собран на основе любой платформы.
- 2.4 Возможно использование любых деталей, для крепления можно использовать, в том числе, клей, скотч, изоленту, бумагу, нитки и т. п.



- 2.5 Робот должен уместиться в вертикальный цилиндр диаметром 22 см и высотой 22 см. Робот не может превышать указанные размеры в процессе игры.
- 2.6 Вес робота не ограничен.
- 2.7 Робот должен иметь ударный механизм, расположенный спереди, амплитуда и размер которого не ограничиваются, с учетом требований в п. 2.5. Ударная поверхность должна быть плоской.
- 2.8 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.
- 2.9 Робот управляется дистанционно только одним из игроков команды в течение одного тайма. Допустимо использование любых устройств для беспроводного управления.
- 2.10 Детали, которые могут сломать или повредить поле, запрещены.
- 2.11 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 2.5 метра на 1.9 метра. Материал поля – баннерная ткань. На поле нанесена разметка линиями.
- 3.2 Вокруг поля должно быть свободное пространство размером около 50 см.
- 3.3 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 соперника. Схематичное представление поля в п. 4.11.
- 4.2 После первого тайма соперники меняются воротами.
- 4.3 Перед началом игры игроки передают роботов судье и занимают позицию не менее чем 50 см за своими воротами. Роботы располагаются на исходных позициях своей стороны игрового поля. Мяч устанавливается в центре поля. По свистку игра начинается.
- 4.4 Игра может быть приостановлена судьей с помощью свистка:

- если мяч уходит за границу поля, то роботы располагаются вокруг исходной позиции наиболее близкой к месту ухода мяча, мяч ставится перед роботом команды, от которой мяч не ушел;
- когда роботы не перемещаются или, сцепившись, кружатся на месте, то роботы располагаются на исходных позициях, мяч ставится в центре поля;
- когда один из роботов захватил мяч, то роботы располагаются на ближайшей из 4-х исходных позиций от места захвата мяча, мяч ставится перед роботом команды, которая не нарушила правила;
- в случае поломки робота, то игра приостанавливается, и возобновляется с места остановки.

4.5 Во всех спорных моментах конечное решение остается за судьей. Участники не имеют права вмешиваться в работу судей.

4.6 Гол засчитывается, когда мяч полностью пересекает лицевую линию ворот. Если мяч пересек лицевую линию ворот ударом ударного механизма - то команде засчитывается два гола. Если мяч пересек лицевую линию иным образом, то команде засчитывается один гол.

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

4.8 В случае поломки робота, судья передает робота игроку для его починки. На ремонт отводится 2 мин. После восстановления робот передается судье для установки его на поле, и игра продолжается. Если в течение этого времени робота не удастся починить, то команде засчитывается технический проигрыш или команда может продолжать игру с одним участником.

4.9 Если робот ломается дважды, то он удаляется с поля. Команда продолжает играть одним роботом или принимает техническое поражение.

4.10 Команда может производить замену игрока только в перерыве между таймами.

4.11 Схематичное представление поля.

