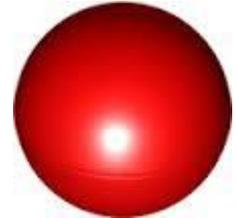


Состязание «Управляемый футбол 2x2»

1. Общие положения

1.1. Поле. Размер 2400 мм на 1200 мм. Размер ворот 500-700 мм. Цвет полигона – белый. Бортики не менее 50 мм.

1.2. Мяч. В качестве мяча используется стандартный красный Лего-мяч (23065). Диаметр шара - 52 мм.



2. Требования к роботам

2.1. В состязаниях участвуют по 2 робота от каждой команды; Допускается иметь 3 робота – «запасного игрока».

2.2. Максимальные размеры робота 25*25*25 см.

2.3. Робот не может превышать эти размеры в процессе игры. Робот должен быть оборудован ударным механизмом, крайнее положение которого соответствует указанным размерам.

2.4. Вес робота не ограничен.

2.5. Каждым роботом управляет один оператор.

2.6. Управление должно производиться извне через любой беспроводной канал связи. Допустимо использование любых устройств для беспроводного управления.

2.7. Робот не должен захватывать мяч в процессе игры. Захватом считается перекрытие более 50% мяча корпусом робота.

2.8. На каждом роботе должен быть установлен вертикальный флагшток в виде оси для крепления цветного флага, соответствующего играющей команде.

2.9. Провода должны быть связаны вместе и закреплены на корпусе робота, чтобы не мешать другим роботам в течение игры.

2.10. Робот, исполняющий роль вратаря, должен иметь отличительные черты (с разрешения судьи вратарем может считаться робот, который в начале тайма занял позицию на воротах).

2.11. Каждый робот в команде должен быть оборудован ударным механизмом. Ударным механизмом является механизм, позволяющий роботу, находящемуся в центре поля, выбить мяч за центральный круг, оставаясь при этом неподвижным.

3. Игроки (операторы роботов)

- 3.1. Одним роботом может управлять только один игрок.
- 3.2. Игрок может обратить внимание судьи на какие-либо нарушения правил во время игры.
- 3.3. Игрок может касаться роботов, находящихся в игре только с разрешения судьи.
- 3.4. Игрок может брать роботов в перерывах между таймами.

4. Игра

Цель игры - за время матча забить наибольшее количество голов команде соперника.

5. Регламент

- 5.1. Игра ведется по олимпийской системе. Если зарегистрировано большое количество команд, то возможно проведение «групповых этапов».
- 5.2. Матч состоит из двух таймов по 3 минуты каждый. Между таймами предусмотрен перерыв не более 2 минут.
- 5.3. В финальных матчах длительность тайма составляет 5 минут, а перерыв не более 3 минут.
- 5.4. Правила соревнований предусматривают дополнительный тайм в качестве дополнительного игрового времени, а так же серию буллитов, в условиях недопустимости ничей (игры плей-офф).

6. Игровые моменты

- 6.1. Подготовка к игре
 - 6.1.1. Бросается жребий и та команда, что выигрывает в жеребьевке, выбирает вводить мяч в игру или выбрать половину поля.
 - 6.1.2. Во второй половине матча команды меняются половинами поля и атакуют противоположные ворота. Команды могут договориться о том, чтобы не меняться половинами поля и воротами с согласия судьи.
 - 6.1.3. Команда, чей соперник вводил мяч в игру в первой половине матча, вводит мяч во втором тайме.
 - 6.1.4. Во время игры во вратарской зоне не может находиться более одного робота от команды, учитывая вратаря.

6.1.5. Команда получает техническое поражение, если не смогла выставить на поле ни одного робота к назначенному времени матча/тайма.

6.2. Старт

6.2.1. При старте роботы устанавливаются на своих половинах полей.

6.2.2. При старте мяч устанавливается в центре поля.

6.2.3. Соперники команды, выполняющей ввод мяча в игру, должны находиться за пределами центрального сектора поля, пока мяч не введен в игру.

6.2.4. Игра начинается по свистку главного судьи.

6.3. Удар от ворот производится при касании и удержании (мяч не был выбит) вратарем мяча в течение 2 секунд, когда во вратарской зоне находится игрок команды соперника; при касании вратаря игроком соперника во вратарской зоне, если мяч тоже находится во вратарской зоне;

6.4. Порядок выполнения удара от ворот: мяч устанавливается во вратарской зоне, игроки противоположной команды должны выехать из зоны противника.

6.5. Свободный удар назначается по свистку судьи за захват мяча командой соперника, мяч устанавливается на место, где он был захвачен.

6.6. Спорный мяч. В случае клинча более 5 секунд, судья может принять решение о розыгрыше мяча. Тогда судья по свистку приостанавливает матч, расставляет роботов и мяч по своему усмотрению и дает команду к продолжению. Клинч – ситуация, при которой роботы не перемещаются или, сцепившись, кружатся на месте. Рекомендация к игрокам: При остановке игры в данной ситуации самостоятельно разъезжаться на расстояние не менее 50 см от места клинча.

6.7. Штрафной удар. Производится когда был захват мяча роботом обороняющейся стороны во вратарской зоне; после двух предупреждений; за превышение допустимого количества игроков защищающейся команды во вратарской зоне. Мяч устанавливается на линии зоны противника и вводится в игру командой соперника по свистку судьи.

6.8. Аут засчитывается, когда мяч покинул поле через боковой бортик. Мяч устанавливается в центральной зоне по усмотрению судьи и вводится в игру командой соперника по свистку судьи.

6.9. Гол засчитывается, когда мяч полностью пересекает линию ворот, при условии, что при этом не было совершено нарушения правил со стороны

команды, которая забила гол. После гола мяч устанавливается на середине поля. Право на ввод мяча в игру получает команда, пропустившая гол

6.10. Замена робота. Роботы могут быть заменены во время игры (например, в случае потерей роботом соединения с пультом управления). Нет ограничений на количество замен. Процедура замены: игрок просит судью подать (убрать с поля) робота, который будет заменен; после этого робот, который выходит на замену, устанавливается в угол поля возле своих ворот. Робот, удаленный игроком с поля может снова выйти на поле в рамках замены другого робота.

6.11. Перезапуск робота / роботов возможен в случае, если на момент начала тайма или в процессе игры робот потерял соединение с пультом управления (или у него разрядился аккумулятор, или произошла другая поломка). По решению судьи он снимается с поля и отдается оператору для восстановления. Игра при этом не останавливается.

6.12. Игра заканчивается по истечении времени, отведенного на матч или из-за технического поражения одной из команд. По решению судьи, игра может быть завершена досрочно.

6.13. Дополнительные игры. Дополнительный тайм играется при условиях недопустимости ничьи, если таковая произошла. Тайм играется до первого гола.

6.14. Послематчевая серия пенальти может быть назначена судьей после дополнительного тайма, если победитель так и не выявлен. Каждая из команд пробивает по 3 пенальти по очереди. От одной команды выставляется вратарь, который остается неподвижным, от другой - игрок. Первой пробивает буллит команда, соперник которой вводил мяч в игру в последнем тайме. Мяч устанавливается в центр площадки. По свистку игрок одним ударом пытается забить гол неподвижному вратарю. На исполнение отводится 10 секунд. Если после серии пенальти победитель не выявлен, то, по решению судьи, команды либо пробивают поочередно пробивают пенальти до первого гола, либо играют матч до первого забитого гола «1 на 1». По решению судьи, игра может быть завершена досрочно.

7. Дисциплинарные наказания

7.1. Предупреждения выносятся за задержку возобновления игры; нанесение повреждений мячу или полю; нападение (или удержание)

вратаря во вратарской зоне, когда мяч в ней не находится; касание оператором во время игры робота, который находится на поле, без разрешения судьи.

7.2. Назначение штрафного удара. При получении 2 предупреждений в ворота штрафуемой команды назначается штрафной удар.

7.3. Удаление из игры. При получении 3 предупреждений, один из роботов штрафуемой команды по решению судьи должен немедленно покинуть поле до конца тайма без права замены. Если у команды соперников не осталось роботов на поле после удаления, то ей засчитывается техническое поражение. После удаления одного из роботов с поля все предупреждения этой команды аннулируются.

8. Правила определения победителя.

Победителем в матче считается команда, забившая больше голов сопернику. Начисление баллов за матч: за каждую победу, команде начисляется 3 балла; за каждую ничью, команде начисляется 1 балл; за каждый проигрыш, команде начисляется 0 баллов. При проведении отборочных матчей очки учитываются для определения команд, которые пройдут в плей-офф. Количество команд проходящих в плей-офф кратно 4.

Региональный фестиваль НТТ «Юные инженеры Арктики»

Положение соревнований Футбол роботов (15 апреля)

версия 20 марта 2016 г.