

## **1. Команды**

- 1.1 В составе команды должен быть только один робот
- 1.2 Две команды будут объединены в Альянс в течении всего соревнования (альянс vs альянс)
- 1.3 Замены роботов строго запрещены. Команда, заменившая робота, будет отстранена от участия в состязании
- 1.4 Команды должны включать в себя до двух участников

## **2. Счет**

- 2.1 Гол будет засчитан, если мяч ударяется о заднюю стенку ворот, т.е.
- 2.2 Когда мяч полностью пересек линию ворот.
- 2.3 Команда, которая забила наибольшее количество голов, побеждает в матче.
- 2.4 Штрафной гол присуждается только в том случае, если судья уверен в том, что мяч явно катился в ворота и ударился об обороняющегося робота, который частично находился за линией ворот и во внутренней части ворот.
- 2.5 Автоголы засчитываются как голы в пользу противника.

## **3. Длительность матча**

- 3.1 В начале матча судья будет бросать монетку. Команда, выигравшая жребий, может выбрать, в начале первого или второго тайма делать первый удар
- 3.2 Команда, которая делает первый удар, должна сделать удар по мячу, который находится в центре поля
- 3.3 Все остальные роботы должны находиться некоторой своей частью внутри штрафной площадки, которую они защищают.
- 3.4 Роботы, которые стартовали до команды судей, будут удалены с поля на одну минуту.
- 3.5 Если забит гол, то команда, пропустившая гол, делает первый удар для продолжения игры
- 3.6 Если два робота-противника сцепились друг с другом, то по команде судьи участники должны прекратить управление роботом, чтобы разделить их минимальным движением
- 3.7 Если мяч ударяется о заднюю стенку за пределами ворот, игра не будет остановлена, и мяч непосредственно возвращается в центральную точку поля. Если это место занято роботом, то мяч будет помещен как можно ближе, но не прямо перед роботом.

3.8 Если оба робота обороняющейся команды находятся в своей штрафной площадке, и их действия расцениваются как влияющими на игру, судья объявляет "Двойная оборона" и Альянс должен увести одного робота из штрафной зоны

#### **4. Поврежденные роботы**

- 4.1 Робот будет объявляться судьей поврежденным, если он имеет серьезные поломки или не реагирует на контроллер
- 4.2 Игроки могут убрать роботов с поля, как только судья даст разрешение после запроса капитана команды. Такой робот будет расцениваться как поврежденный.
- 4.3 Поврежденный робот должен оставаться вне поля в течение одной минуты или до первого забитого гола.
- 4.4 Если робота касаются или удаляют без разрешения судьи, роботу будет назначено штрафное время в две минуты
- 4.5 Поврежденный робот должен быть отремонтирован, прежде чем он должен быть возвращен на поле. Если робот не восстановлен или не может быть восстановлен, то он будет удален до конца матча.
- 4.6 Поврежденный робот может быть возвращен на поле только после разрешения судьи. Робот должен быть помещен в штрафную площадку своей команды, и в таком положении, которое не дает роботу явное преимущество, т.е. не в направлении мяча.
- 4.7 Если робот переворачивается по своей собственной вине или в результате столкновения с роботом своей команды, то он будет считаться поврежденным.
- 4.8 Если робот переворачивается в результате столкновения с роботом противника, он не будет расцениваться как поврежденный и может быть поставлен судьей, и матч должен продолжаться

#### **5. Разъяснение правил**

- 5.1 Во время матча решение судьи является окончательным
- 5.2 Тренеры не должны быть вовлечены в любое обсуждение правил.
- 5.3 Видеозаписи не принимаются к рассмотрению
- 5.4 После того, как главный судья состязания и судья матча пришли к единому решению, дальнейшие обсуждения не принимаются
- 5.5 Любое дальнейшее возражение приведет к вручению Желтой карточки, и далее Красной карточки, если капитан команды или тренер продолжит возражать.

- 5.6 Красная карточка приведет к тому что, этот человек будет обязан покинуть зону соревнований до конца состязания
- 5.7 Несоблюдение Красной карточки приведет к окончательному исключению человека из турнира
- 5.8 Главному судье состязания может потребоваться внести изменения в правила в виду местных условий или обстоятельств проведения состязания. Участники будут уведомлены об этом при первой же возможности

## **6. Управление роботом**

- 6.1 Роботы должны работать на контроллере (VEX Controller)
- 6.2 В роботах должен быть предусмотрен дистанционный запуск.
- 6.3 Роботы должны быть способны двигаться в любом направлении

## **7. Ведение мяча**

- 7.1 Зона захвата мяча – это любое внутреннее пространство, определяемое в результате прикладывания вертикальной поверхности к выступающим частям робота, которые могут коснуться мяча.
- 7.2 Мяч не может проходить в зону захвата мяча более чем на 10% от радиуса мяча
- 7.3 Робот не может «удерживать» мяч. Удерживать мяч, значит полностью завладеть мячом, исключив любую свободу его движений. Примерами являются фиксация мяча в конструкции робота, укрытие мяча роботом или его блокирование любой частью робота. Если мяч перестает вращаться во время движения робота, или мяч не отскакивает при попадании в робота, то это хороший показатель, что мяч заблокирован и это нарушение правил.
- 7.4 Не разрешается удерживать мяч под роботом, другими словами ни одна из частей робота не может нависать над мячом более чем на половину диаметра мяча.
- 7.5 Если у робота есть механизм удара по мячу, то робот должен замеряться в крайних положениях этого механизма, полностью выдвинутом.

