

РОБОФУТБОЛ (КЕРОВАНИЙ) СПОРТИВНА КРАЇНА (6-17 років)

Вік учасників: від 6 до 17 років

Склад команди: команди з 2 осіб

Головне завдання: забити якомога більше голів у ворота супротивника

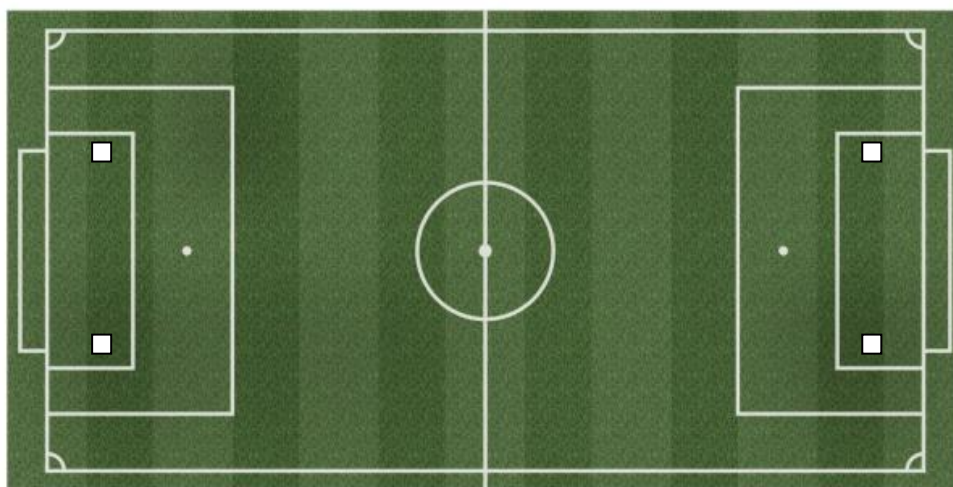
Умови змагань:

1. Підготувати дистанційного робота, здатного заштовхати м'яч у ворота супротивника (команда приїжджає на змагання уже з готовими роботами).

Мета змагання – визначити команду яка виграє матч забивши більше голів у ворота супротивника за 240 секунд.

Ігрове поле:

1. Зелене поле 3 на 1,5 метри із бортом висотою 10 см. Поле заокруглене по кутах (зрізані кути).



2. Стартове місце розміщення роботів позначено квадратами біля воріт.

3. Стартове місце розміщення м'яча – точка в центрі поля.

4. М'яч – білий м'яч від гольфу, вага – 46г, діаметр – 43мм.

5. Всі лінії розмітки виконуються білим кольором і мають ширину 20мм.
6. Основа воріт міцно прикріплена до поверхні. Висота воріт 300 мм. Ширина – 600 мм

Вимоги до робота:

1. Робот повинен бути побудований з використанням тільки елементів конструкторів LEGO.
2. Для керування роботом використовують тільки один мікропроцесорний блок. Програмне забезпечення робота не регламентується.
3. В якості елементів живлення дозволено використовувати акумулятор, батарейки типу AA.
4. Розмір робота впродовж всього змагання не повинен перевищувати габаритні розміри **250x250x250 мм**. Під час матчу габаритні розміри не можуть змінюватися.
5. Вага робота не повинна перевищувати **800 грамів**.
6. Заборонено: Використання в конструкції неоригінальних або модифікованих (відламаних, відігнутих, підпиляних і т.п.) деталей.
7. Використання в роботі для скріплення деталей і в інших цілях клейкі або змащувальні речовини.
8. Використання будь-яких пристроїв, які дають роботу додаткову стійкість, наприклад, створюють вакуумне середовище.
9. Використання пристосувань, які кидають що-небудь в робота або відштовхують чи пошкоджують інших роботів.
10. Використання робота, який забруднює або завдає шкоди ігровому.

Склад команди:

1. Команда складається з двох учасників і одного тренера.
2. Тренер може тренувати декілька команд. Учасник може входити до складу

- лише однієї команди. В ролі тренера або його помічника можуть виступати батьки дітей.
3. Учасником може бути людина, якій на день змагання ще не виповнилося 18 років.
 4. Тренером може бути людина, якій на день змагання вже виповнилося 18 років.
 5. Тренери можуть працювати з більш ніж однією командою. Проте, кожній команді повинен асистувати відповідальний дорослий. Ця людина може бути помічником тренера.
 6. Тренер та його помічник можуть давати поради та рекомендації учаснику команди до початку змагань, але під час фактичного змагання вся підготовка робота повинна бути виконана учасником команди.
 7. В зоні змагань тренерам та їх помічникам бути не дозволяється.

Проведення змагання:

1. Команди мають прийти на змагання із заздалегідь **зібраними роботами** та всім необхідним обладнанням: керуючими пристроями, зарядними пристроями, кабелями, запасними деталями, тощо.
2. Змагання складається з двох етапів: **груповий та плей-офф**.
3. Кожен матч складається з **2 таймів по 120 секунд**.
4. Перед початком матчу роботи повинні пройти **інспекцію** на відповідність умов змагання. Якщо при проходженні інспекції буде виявлено невідповідність, то суддя дає 3 хвилини на його усунення. Однак, якщо невідповідність не буде усунуто протягом цього часу, команда пропускає свій матч. Зараховується **поразка в матчі**.
5. Перед початком тайму та після забитого гола роботи виставляється учасниками в стартові зони (розміщені справа та зліва від воріт) на ігрове поле так, щоб їх проєкція повністю була в межах стартового місця. Також на

поле виставляються м'яч у спеціально відведене місце в центрі поля.

6. За готовністю учасників суддя дає команду початку залікової спроби **(свисток)**.
7. У разі, якщо робота було запущено до початку залікової спроби, суддя оголошує фальстарт і роботи повертаються на свої місця.
8. Під час залікової спроби учасник не повинен торкатися робота, поля та м'яча на полі.
9. Якщо робот на полі перевернувся, та не може самостійно повернутися у початкове положення, суддя свистком зупиняє матч та перевертає робота. Матч продовжується після команди судді.
10. Гол зараховується коли м'яч **повністю перетнув лінію воріт**.
11. Тайм вважається завершеною, якщо:
 - ✓ закінчився відведений на залікову спробу час (120 секунд);
 - ✓ хтось з учасники торкнувся робота, поля або м'яча на полі (команді цього учасника зараховується програш).
12. На момент завершення першого тайму фіксується його результат - кількість голів, що було забито в різні ворота, команди міняються воротами і далі переходять до наступного тайму.
13. Після завершення матчу результати заносяться до таблицю, який підписує учасник. У разі своєї незгоди учасник може оскаржити суддівське рішення в Оргкомітеті до підписання таблиця, але не пізніше початку залікової спроби наступної команди.
14. Перегравання залікової спроби може бути проведено за рішенням судді в разі, якщо в роботу робота було стороннє втручання, або коли несправність виникла з причини поганого стану ігрового поля, або через помилку, допущену суддею.
15. Після занесення результатів до таблиця учасники разом з роботами повертається в зону вболівання та очікування матчів.

Групові матчі:

1. Розподіл команд по групах здійснюється шляхом жеребкування.
2. Групи в турнірній таблиці виглядають наступним чином, а матчі відбуваються в такому порядку:

Група А	A1	A2	A3	A4
A1		1	5	4
A2			3	6
A3				2
A4				

Тобто команди грають по нумерації на перетині стовпчиків та рядочків: A1 з A2, далі A3 з A4, далі A2 з A3 і т.д.

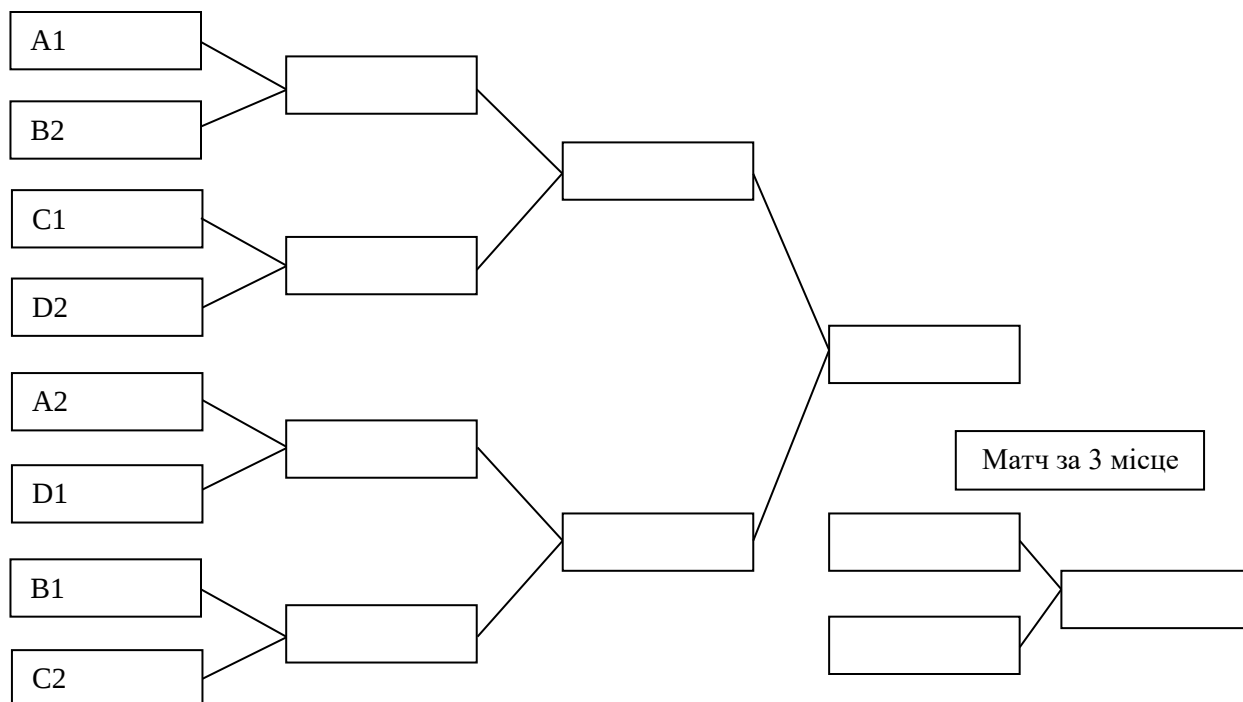
3. Результати записуватимуться до таблиці у вигляді очок по рядках. Наприклад матч команди A1 та A2 з перемогою команди A1 з рахунком 2:1. В рядок A1 на перетині стовпця A2 ставиться 3 очка, а в рядок A2 на перетині стовпця A1 ставиться 0 очок. В інші комірки заносяться забиті голи та пропущені голи. О – очки, З – забиті голи, П – пропущені голи.

Група А	A1			A2			A3			A4		
	О	З	П	О	З	П	О	З	П	О	З	П
A1				3	2	1						
A2	0	1	2									
A3												
A4												

4. В разі нічиєї заносяться до таблиці результат по 1 очку обом командам.
5. З групи виходить 2 команди з найбільшою кількістю балів. В разі

однакової кількості балів у претендентів виходу з групи розглядається їх особиста зустріч, хто виграв – той проходить далі. Якщо в них була нічия – розглядається різниця кількості забитих та пропущених голів цих команд в групі.

Матчі плей-офф:



1. Оцінювання здійснюється на момент завершення матчу. Далі проходить команда, яка здобула перемогу.
2. За умови нічиєї на кінець матчу, призначається додатковий тайм, який триває до першого забитого гола.
3. Підведення загальних підсумків здійснюється суддівською колегією відповідно до правил змагань.