

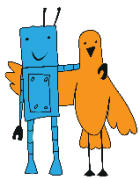
РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

«АРКАНОИД»

Версия 1.0 от 20 июля 2017 г.

Содержание

1. Общие положения	2
1.1. Описание задания	2
2. Требования к полю и мячу.....	2
3. Требования к роботам.....	2
4. Дополнительные требования	3
5. Порядок проведения состязания.....	3
5.1. Штрафы	3
5.2. Условия дисквалификации	3
6. Правила определения победителя	3
7. История изменений регламента.....	4



1. Общие положения

1.1. Описание задания

Забить мяч в ворота соперника большее количество раз, чем соперник.

2. Требования к полю и мячу

К полю предъявляются следующие требования:

длина: 1,5 м;

ширина: 1,5 м;

высота стенок: 10 см;

толщина стенок: 16 мм;

цвет полигона – белый.

Полигон имеет выпуклость в центре по ширине.

В качестве мяча используется стандартный мяч для гольфа со следующими характеристиками:

цвет мяча – красный;

диаметр мяча – 43 мм;

масса мяча – 46 г.

3. Требования к роботам

К роботу предъявляются следующие требования:

длина: не более 25 см;

ширина: не более 25 см;

высота: не более 25 см;

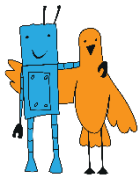
масса: не более 3 кг.

Робот должен быть полностью автономным.

Управление роботом должно производиться через любой беспроводной канал связи с помощью компьютера, к которому подключена камера.

Робот должен быть оборудован ударным механизмом. Ударный механизм должен представлять собой единственную лопасть, прикрепленную к оси. Ударный механизм должен позволять роботу, выбить мяч на противоположную сторону. Использование автоматического ударного механизма или устройства, обеспечивающего дриблинг, запрещено.

Робот не должен фиксировать мяч в процессе игры.



4. Дополнительные требования

Камера устанавливается на кронштейн, расположенный рядом с полигоном, и подключается через порт USB к компьютеру участника. По умолчанию участникам предоставляется веб-камера Logitech C920. По желанию участника камера может быть заменена на камеру участника.

5. Порядок проведения состязания

Состязания проводятся по круговой системе.

Роботы устанавливаются друг напротив друга на специальные рельсы и на протяжении всей игры двигаются вдоль них.

Мяч вводится в игру от центра в сторону одного из роботов. Сторона, в которую будет производиться первый ввод мяча, определяется жеребьевкой.

Голом считается касание мяча дальнего от робота борта параллельного рельсе.

После гола мяч вводится в игру в противоположную сторону от предыдущего ввода мяча.

5.1. Штрафы

Если робот касается мяча дольше 10 секунд, команде соперника засчитывается гол.

Если на момент начала состязания команда не явилась к полигону и/или не способна предоставить робота для состязаний, такой команде засчитывается техническое поражение со счетом 7:0.

5.2. Условия дисквалификации

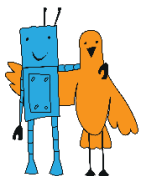
Робот может быть дисквалифицирован в следующих случаях:

робот действует неавтономно (со стороны участника осуществляется управление роботом);

во время заезда участник коснулся полигона или робота.

6. Правила определения победителя

Победителем в матче считается робот, забивший наибольшее количество голов сопернику.



7. История изменений регламента

№ п.п.	Номер документа	Дата	Примечание	Старая версия	Новая версия
1	2	3	4	5	6
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					