

РЕГЛАМЕНТ СОСТЯЗАНИЙ «ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА»

1 Общие положения

- 1.1 Соревнования проводятся в два этапа: отборочный и финал.
- 1.2 На отборочном этапе каждый робот проводит один матч с каждым роботом. Все набранные за матчи очки суммируются. При большом количестве участников количество матчей может быть сокращено по решению судьи.
- 1.3 В финал попадают 4 робота, набравшие максимальное количество очков. Если роботов, набравших максимальное количество очков, будет больше, то они все попадают в финал.
- 1.4 Финал разыгрывается по системе плей-офф. Исходные пары определяются жребием. Каждая пара проводит один матч, проигравший в матче робот выбывает из соревнований. В случае ничьи в матче, назначается дополнительный раунд.

2 Требования к роботам

- 2.1 Робот может быть собран на основе любой платформы.
- 2.2 Возможно использование любых деталей, для крепления можно использовать в том числе клей, скотч, изолента, бумага, нитки и т. п.
- 2.3 Робот должен помещаться в квадратную коробку размером: ширина – 10 см, длина – 10 см, высота – 10 см.
- 2.4 Общая масса робота должна быть меньше 1 кг.
- 2.5 Каждый робот должен иметь надежное крепление для быстрого присоединения петли каната.
- 2.6 Робот не может увеличиваться в размерах после начала матча, не должен физически разделяться на части, должен оставаться одним цельным роботом. Роботы, нарушающие эти запреты, дисквалифицируются. Робот, потерявший запчасть, проигрывает матч.
- 2.7 Все роботы должны быть автономными. Запрещено взаимодействие робота с внешней системой управления (человеком, машиной и т. д.).
- 2.8 Детали, которые могут сломать или повредить ринг, запрещены.
- 2.9 Детали, которые вредят роботу-сопернику или участникам, запрещены.

3 Требования к рингу

- 3.1 В качестве ринга используется любая горизонтальная поверхность размером не менее 50 x 120 см с полосой любого цвета шириной 10 см. Полоса разделяет поля противников.
- 3.2 Допускается изменение размеров ринга.
- 3.3 Канат представляет собой прочную нить длиной 30-40 см с петлями на концах для крепления к роботам. На середине закреплен флажок красного цвета шириной 15 мм.

4 Порядок проведения матча

4.1 Расстановка роботов

- 4.1.1 По команде судьи, два игрока подходят к рингу, чтобы поставить на него роботов.
- 4.1.2 Роботы устанавливаются каждый на своем поле, направляются в противоположные стороны, соединяются канатом. Размещаются таким образом, чтобы при натянутом канате флажок, закрепленный на канате, оказался по середине над полосой, разделяющей поля противников.
- 4.1.3 После расстановки роботов нельзя больше перемещать.

4.2 Старт

4.2.1 Судья анонсирует начало раунда. По команде судьи игроки запускают роботов. Роботы сразу могут начать действовать. Разрешено только движение по прямой. Роботы выполняющие любые другие действия дисквалифицируются.

4.2.2 Об особенностях запуска роботов необходимо предупредить судью до начала раунда.

4.3 Продолжительность матча

Один матч состоит из 3-х раундов. Каждый раунд длится 20 секунд. Раунд заканчивается, когда один из роботов смог передвинуть робота противника при помощи каната таким образом, чтобы флажок на канате полностью оказался на его поле, или истекло время раунда.

4.4 Присуждение очков

4.4.1 Робот выигрывает раунд, когда робот в соответствии с правилами перемещает флажок на свое поле.

4.4.2 В остальных случаях засчитывается ничья.

4.4.3 Робот, победивший в большем числе раундов, получает 2 очка, робот-соперник – 0 очков. В случае ничьи оба робота получают по 1 очку.

5 История изменений

5.1 Нет