

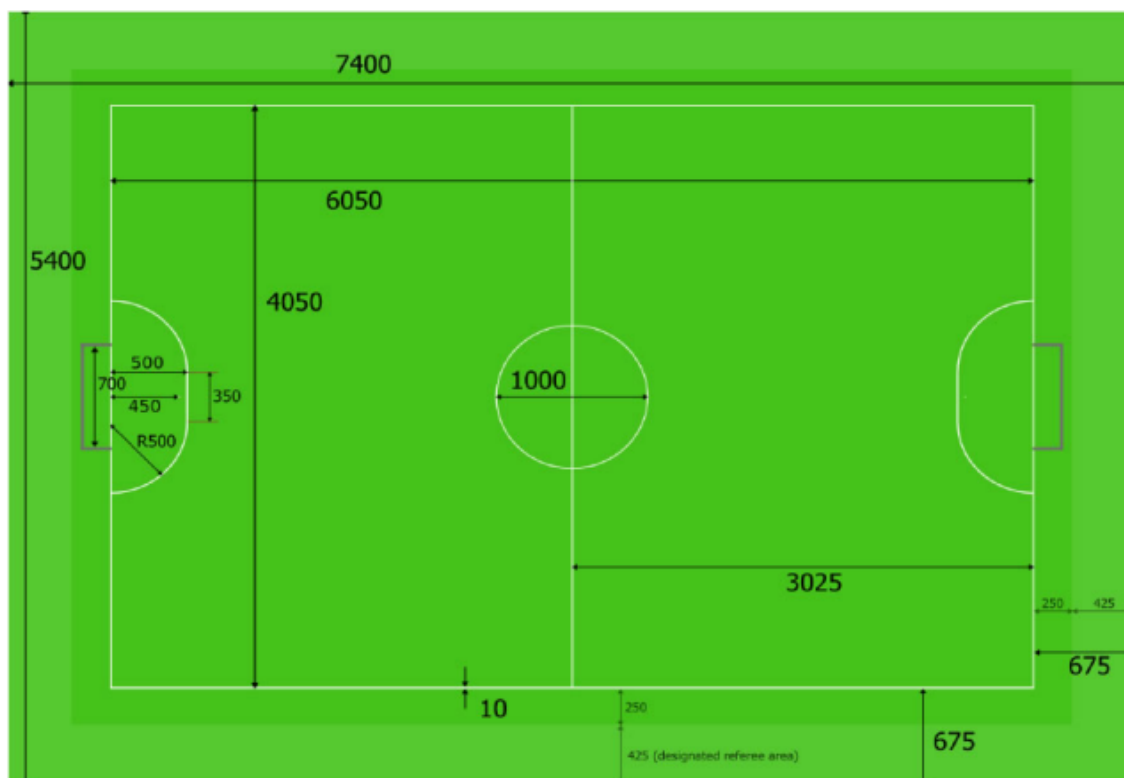


## Футбол управляемых роботов

### 1. Общие положения

#### 1.1. Поле

- 1.1.1. Цвет полигона – зеленый.
- 1.1.2. Цвет линии разметки – белый.
- 1.1.3. Материал полигона – войлок или ковер.
- 1.1.4. Ширина линии разметки – 15-20 мм.
- 1.1.5. Стенки ворот прочно прикреплены к поверхности.
- 1.1.6. На рисунке приведен пример поля. Реальное поле может отличаться от рисунка.



#### 1.2. Мяч

- 1.2.1. В качестве мяча используется стандартный мяч для гольфа.
- 1.2.2. Цвет мяча – оранжевый или розовый.
- 1.2.3. Диаметр мяча – 43 мм.
- 1.2.4. Вес мяча – 46 г.

### 2. Требования к роботам

#### 2.1. Основные спецификации

- 2.1.1. В состязаниях участвуют:
  - В категории «Футбол 3x3» - 3 робота от каждой команды
  - В категории «Футбол 5x5» - 5 роботов от каждой команды



- 2.1.2. При старте размер робота должен уместаться в вертикальный цилиндр диаметром 22 см.
- 2.1.3. Высота робота не должна превышать 22 см.
- 2.1.4. Робот не может превышать эти размеры в процессе игры. Робот может быть оборудован ударным механизмом, крайнее положение которого соответствует указанным размерам.
- 2.1.5. Вес робота не ограничен.
- 2.1.6. Каждым роботом управляет один оператор.
- 2.1.7. Управление должно производиться извне через любой беспроводной канал связи. Допустимо использование любых устройств для беспроводного управления.
- 2.1.8. Робот не должен закрывать мяч своим корпусом больше чем на 50%.
- 2.1.9. На каждом роботе должен быть **установлен** вертикальный флагшток в виде оси для крепления цветного флага, соответствующего играющей команде.
- 2.1.10. Номер робота должен быть **нанесен** на корпус робота и хорошо просматриваем.
- 2.1.11. Провода должны быть закреплены на корпусе робота, чтобы не мешать другим роботам в течение игры.
- 2.1.12. Робот, исполняющий роль вратаря, должен иметь отличительные черты (с разрешения судьи вратарем может считаться робот, который в начале тайма занял позицию на воротах).

## **2.2. Дополнительные спецификации**

- 2.2.1. Рекомендуется оборудовать робота внешним пластиковым или картонным цилиндрическим кожухом с отверстиями для ударного механизма.
- 2.2.2. Робот не должен захватывать мяч в процессе игры. Захватом считается перекрытие более 50% мяча корпусом робота.

## **3. Судьи**

### **3.1. Полномочия судей**

- 3.1.1. Каждый матч проходит под контролем судей, которые имеют все полномочия, направленные на соблюдения правил игры.

### **3.2. Общие права и обязанности**

- 3.2.1. Обеспечивают соблюдение правил игры.
- 3.2.2. Проверяют, чтобы оборудование роботов соответствовало требованиям.
- 3.2.3. Обеспечивают отсутствие посторонних лиц на игровом поле.
- 3.2.4. Ходить по полю и прикасаться к роботам могут только судья.
- 3.2.5. Удаляют все отвалившиеся от роботов части за пределы поля.

### **3.3. Права и обязанности главного судьи**

- 3.3.1. По своему усмотрению останавливает ход игры в связи с обнаруженными нарушениями.
- 3.3.2. Возобновляет игру после остановки и устранения нарушения.
- 3.3.3. Имеет право принимать дисциплинарные меры против роботов, совершающих нарушения, делая им предупреждения или удаляя с поля.
- 3.3.4. Имеет право советоваться с остальными судьями по поводу спорных ситуаций.
- 3.3.5. Принимает окончательные решения в ходе проведения игры

### **3.4. Права и обязанности судей-ассистентов**



- 3.4.1. Контролировать активность роботов на поле во время игры.
- 3.4.2. Уведомлять главного судью о незамеченных нарушениях или других ситуациях на поле.
- 3.4.3. Помогать в спорных ситуациях.

### **3.5. Решение судьи**

- 3.5.1. Решения судьи относительно фактов, связанных с игровыми моментами, считаются окончательными.
- 3.5.2. Судья может изменить свое решение, при условии, что он еще не возобновил игру.

### **3.6. Сигналы судьи**

- 3.6.1. Во время игры судья подает сигналы свистком.
- 3.6.2. Один свисток во время игры означает, что судья приостановил игру. Возобновление игры происходит так же по одному свистку судьи.
- 3.6.3. Двойной свисток дается по окончанию тайма/матча.

## **4. Игроки (операторы роботов)**

Во время игры управляют роботами.

### **4.1. Права и обязанности**

- 4.1.1. Одним роботом может управлять только один игрок.
- 4.1.2. Слушает команды судьи.
- 4.1.3. Может обратить внимание судьи на какие-либо нарушения правил во время игры.
- 4.1.4. Находиться во время игры вне поля за своими воротами.
- 4.1.5. Игроку категорически запрещается выходить на поле во время игры.
- 4.1.6. Игрок может касаться роботов, находящихся в игре только с разрешения судьи.
- 4.1.7. Игрок может брать роботов в перерывах между таймами.

## **5. Игра**

### **5.1. Цель игры**

- 5.1.1. За время матча забить наибольшее количество голов команде соперника.

### **5.2. Регламент**

- 5.2.1. Игра ведется по олимпийской системе<sup>1</sup>.
- 5.2.2. Матч состоит из двух таймов по 3 минуты каждый. Между таймами предусмотрен перерыв не более 2 минут.
- 5.2.3. В финальных матчах длительность тайма составляет 5 минут, а перерыв не более 5 минут.
- 5.2.4. Правила соревнований предусматривают дополнительный тайм в качестве дополнительного игрового времени, а так же серию буллитов и/или игры в уменьшенном составе команд, в условиях недопустимости ничей.

## **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.

---

<sup>1</sup> В случае большого количества участников проводятся отборочные матчи: каждая команда играет 2 игры с двумя другими командами.



- 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. 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 круга, пока мяч не введен в игру.
- 6.2.4. Игра начинается по свистку главного судьи.
- 6.2.5. Мяч считается введенным в игру после первого касания его игроком команды, которая осуществляет старт игры.

### **6.3. Удар от ворот**

- 6.3.1. 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.
  - при уходе мяча за линию ворот (и ее продолжение) от команды соперника.
- 6.3.2. Мяч устанавливается во вратарской зоне.
- 6.3.3. Игроки противоположной команды должны выехать за вратарскую зону на расстояние не менее 50 см.
- 6.3.4. После свистка мяч вводится в игру вратарем или игроком команды.
- 6.3.5. Замечание:
  - При нападении мяч может быть тут же выбит из вратарской зоны. В этом случае игра продолжается.

### **6.4. Угловой удар**

- 6.4.1. Угловой удар назначается, когда мяч, последний раз коснувшись игрока обороняющейся команды, полностью пересек линию ворот по земле или по воздуху.
- 6.4.2. Мяч устанавливается внутри углового сектора, ближайшего к месту, где мяч пересек линию ворот.
- 6.4.3. Соперники находятся на расстоянии не менее чем 50см от углового сектора до тех пор, пока мяч не войдет в игру.
- 6.4.4. Мяч считается в игре, когда по нему нанесён удар и он находится в движении.

### **6.5. Свободный удар**

- 6.5.1. Свободный удар назначается по свистку судьи за захват мяча командой соперника.
- 6.5.2. Мяч устанавливается на место, где он был захвачен.
- 6.5.3. Далее мяч вводится в игру по свистку судьи

### **6.6. Спорный мяч**



- 6.6.1. В случае клинча<sup>2</sup> 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.
- 6.6.2. Рекомендация к игрокам:
- При остановке игры в данной ситуации самостоятельно разъезжаться на расстояние не менее 50 см от места клинча.
- 6.7. Аут**
- 6.7.1. Производится, когда мяч покинул поле через боковую линию.
- 6.7.2. Мяч устанавливается в месте пересечения линии и вводится в игру командой соперника по свистку судьи.
- 6.8. Гол**
- 6.8.1. Гол считается засчитанным, когда мяч полностью пересекает линию ворот, при условии, что при этом не было совершено нарушения правил со стороны команды, которая забила гол.
- 6.8.2. После гола мяч устанавливается на середине поля. Право на ввод мяча в игру получает команда, пропустившая гол.
- 6.9. Замена робота**
- 6.9.1. Роботы могут быть заменены во время игры (например, в случае потерей роботом соединения с пультом управления).
- 6.9.2. Нет ограничений на количество замен.
- 6.9.3. Процедура замены: игрок просит судью подать (убрать с поля) робота, который будет заменен, называя его номер; после этого робот, который выходит на замену, въезжает на поле в любом месте границы поля.
- 6.9.4. Робот, удаленный игроком с поля может снова выйти на поле в рамках замены другого робота.
- 6.10. Перезапуск**
- 6.10.1. 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).
- 6.10.2. По решению судьи он снимается с поля и отдается оператору для восстановления. Игра при этом не останавливается.
- 6.11. Финиш**
- 6.11.1. Игра заканчивается по истечении времени, отведенного на матч.
- 6.11.2. Игра заканчивается из-за технического поражения одной из команд.
- 6.11.3. По решению судьи, игра может быть завершена досрочно.
- 7. Дополнительные игры**
- 7.1. Дополнительный тайм**
- 7.1.1. Тайм играется при условиях недопустимости ничьи, если таковая произошла.
- 7.1.2. Тайм играется до первого гола.
- 7.2. Игра по буллитам**
- 7.2.1. Игра по буллитам назначается после дополнительного тайма, если победитель так и не выявлен.

---

<sup>2</sup> Клинч – ситуация, при которой роботы не перемещаются или, сцепившись, кружатся на месте.



- 7.2.2. Каждая из команд пробивает по 3 буллита по очереди.
- 7.2.3. От одной команды выставляется вратарь, от другой - игрок. Первой пробивает буллит команда, соперник которой вводил мяч игру в последнем тайме.
- 7.2.4. Мяч устанавливается в белом круге, на половине, где стоит вратарь.
- 7.2.5. По свистку игрок пытается забить гол вратарю.
- 7.2.6. На исполнение отводится 30 секунд.
- 7.2.7. Игра ведется
  - до ухода мяча в аут или за линию ворот
  - до касания и удержания **более 2 секунд** (мяч не был выбит) вратарем мяча **или касания** игроком вратаря
  - до гола или до окончания отведенного времени
- 7.2.8. Вратарь не может выходить из штрафной зоны.
- 7.2.9. Если после серии буллитов победитель не выявлен, то, по решению судьи, команды либо пробивают поочередно буллиты до первого гола, либо играют матч «1 на 1». По решению судьи, игра может быть завершена досрочно.

### 7.3. Игра 1 на 1

- 7.3.1. Игра может быть назначена судьей, если серия буллитов не выявила победителя.
- 7.3.2. От каждой команды выставляется по одному роботу.
- 7.3.3. Мяч ставится на середину поля, роботы находятся на своих половинах.
- 7.3.4. По свистку судьи мяч считается в игре.
- 7.3.5. Все нарушения рассматриваются как в обычном матче.
- 7.3.6. Замечание: во вратарской зоне игрок становится вратарем.
- 7.3.7. По решению судьи, игра может быть завершена досрочно.

## 8. Дисциплинарные наказания

### 8.1. Предупреждение выносится за

- 8.1.1. захват мяча роботом
- 8.1.2. зацепку проводами другого робота
- 8.1.3. задержку возобновления игры
- 8.1.4. нанесение повреждений мячу или полю
- 8.1.5. выход на поле оператора робота
- 8.1.6. нападение (или удержание) вратаря во вратарской зоне, когда мяч в ней не находится
- 8.1.7. касание оператором во время игры робота, который находится на поле, без разрешения судьи

### 8.2. Удаление из игры

- 8.2.1. При получении 3 предупреждений, один из роботов штрафующей команды по решению судьи должен немедленно покинуть поле до конца тайма.
- 8.2.2. Если у команды соперников не осталось роботов на поле после удаления, **то ей засчитывается техническое поражение.**

## 9. Правила определения победителя

### 9.1. Все команды делятся на 2 категории:

- 9.1.1. Команды по 3 робота;
- 9.1.2. Команды по 5 роботов.



## РОБОФИНИСТ

- 9.2.** В каждой категории, победитель определяется независимо от других категорий.
- 9.3.** Победителем в матче считается команда, забившая больше голов сопернику.
- 9.4.** 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.
- 9.5.** В олимпийской системе (плей-офф) команда с наибольшим количеством очков за матч проходит вперед.
- 9.6.** При проведении отборочных матчей очки учитываются для определения команд, которые пройдут в плей-офф. Количество команд проходящих в плей-офф кратно 4.