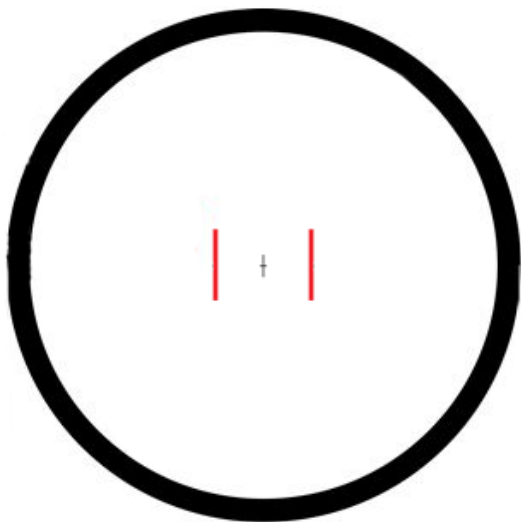


Условия и правила категории «Перетягивание каната»

Условия состязания

Два робота, путём физического напряжения и определенной тактики действий перемещают друг друга до победной отметки.



К состязанию допускаются обучающиеся **первого года обучения** 10–17 лет.

Состязание проходит между двумя роботами.

Цель состязания – перетянуть канат (отметку на канате) за границу на свою сторону. Поле для состязания представляет собой круглую площадку с продольными и поперечными линиями, симметричными относительно центра поля. Поверхность поля для состязаний белая.

Размеры роботов не должны превышать 30 см по длине, ширине и высоте в начальном состоянии. Масса роботов не должна превышать 1000 гр.

Поединок состоит из трех раундов и проводится до 2-х побед одного из роботов. Роботы должны быть включены или инициализированы вручную в начале раунда по команде судьи, после чего они должны оставаться неподвижным в течение 5 секунд.

После старта не допускается никакое вмешательство в управление роботом и ход поединка.

Робот считается выигравшим, если отметка по центру каната пересекла линию старта-финиша со стороны робота победителя.

Робот считается проигравшим, если он отклонился от намеченной траектории.

Робот считается проигравшим, если во время состязания в его работу вмешался человек.

Поле

Цвет ринга - белый.

Ширина центральной линии - 1 см.

В центре ринга нанесены две параллельных линии старта-финиша красного цвета, их ширина 2,5 см. Длина линий - 10 см. Расстояние между линиями - **10 см**.

Во время проведения поединка вокруг ринга должна соблюдаться свободная зона шириной **не менее 1 м**.

Свободная зона вокруг ринга может быть отмечена специальным образом. Нахождение участника в свободной зоне во время поединка наказывается штрафом.

- **Конструктивные запреты**

Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на колесах и корпусе робота. Запрещено использование каких-либо приспособлений, дающих роботу повышенную устойчивость, например, создающих вакуумную среду. Запрещено создание помех для ИК и других датчиков робота-соперника, а также помех для электронного оборудования. Запрещено использовать приспособления, бросающие что-либо в робота-соперника или запутывающие его. Запрещено использовать жидкие, порошковые и воздушные вещества, в качестве оружия против робота-соперника. Запрещено использовать легковоспламеняющиеся вещества. **Запрещено использовать конструкции, которые могут причинить физический ущерб рингу или роботу-сопернику.**

Роботы, нарушающие вышеперечисленные запреты снимаются с Соревнований.

- **Переконфигурация робота**

Участники имеют право на оперативное конструктивное изменение робота между раундами и матчами (в т.ч. - ремонт, замена элементов питания и прочее), если в период проведения матча произошла поломка робота и если внесенные изменения не противоречат требованиям, предъявляемых к конструкции робота и не нарушают регламентов Соревнований.

- **Судейство**

Судья имеет право изменять правила соревнования, уведомив об этом участников в день соревнований. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.

Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.

Переигровка может быть проведена по решению судей в случае, когда робот не смог закончить этап из-за возникшей неисправности или по причине плохого состояния игрового поля.

Изменение компонентов робота (например, двигателя или компонентов механической передачи) ведет к **немедленной дисквалификации.**

Члены команды и преподаватель не должны вмешиваться в действия робота своей команды или робота соперника ни физически, ни на расстоянии. Вмешательство ведет к **немедленной дисквалификации.**

- **Правила отбора победителя**

Бой может проходить по двум сценариям. Выбор сценария зависит от количества зарегистрированных участников соревнования. Выбор сценария остается на усмотрение судьи.

Сценарий 1: Бой состоит из двух раундов. Длительность каждого раунда максимум 1 (одна) минута. Победа – 2 очка, ничья – 1 очко, поражение – 0 очков.

Состязания проходят по кубковой схеме – проигравшие поединок роботы выбывают из состязаний, выигравшие проходят в следующий круг

состязаний. В таком случае команда, выигравшая 2 раунда, выигрывает весь поединок. Если победитель поединка не определен за два раунда, назначается дополнительный раунд. Если все три раунда закончились, а ни одна из команд не выиграла двух раундов, но при этом у одной из команд есть победа в одном раунде, то эта команда выигрывает в поединке.

Если победитель не может быть определен способами, описанными выше, решение о победе или переигровке принимает судья состязания.

Сценарий 2: «Каждый с каждым». По итогам регистрации участников составляется турнирная таблица, согласно которой во время одного круга каждая команда проводит бой со всеми соперниками. Длительность каждого боя максимум 1 (одна) минута. Проводится минимум 2 (два) круга. Между кругами судья может назначить технический перерыв. Выбор победителя осуществляется по максимально набранному количеству очков. Победа – 2 очка, ничья – 1 очко, поражение – 0 очков. Если по результатам двух кругов победитель по количеству очков не выявлен, судья может назначить дополнительные раунды до определения победителя.