

**Регламент проведения соревнований  
«Футбол управляемых роботов»  
«Стартовая лига»**

**Точка проведения: ГБОУ Школа № 1537**

**Дата проведения: 24 апреля 2018 г., время 15:37**

**1. Общие положения**

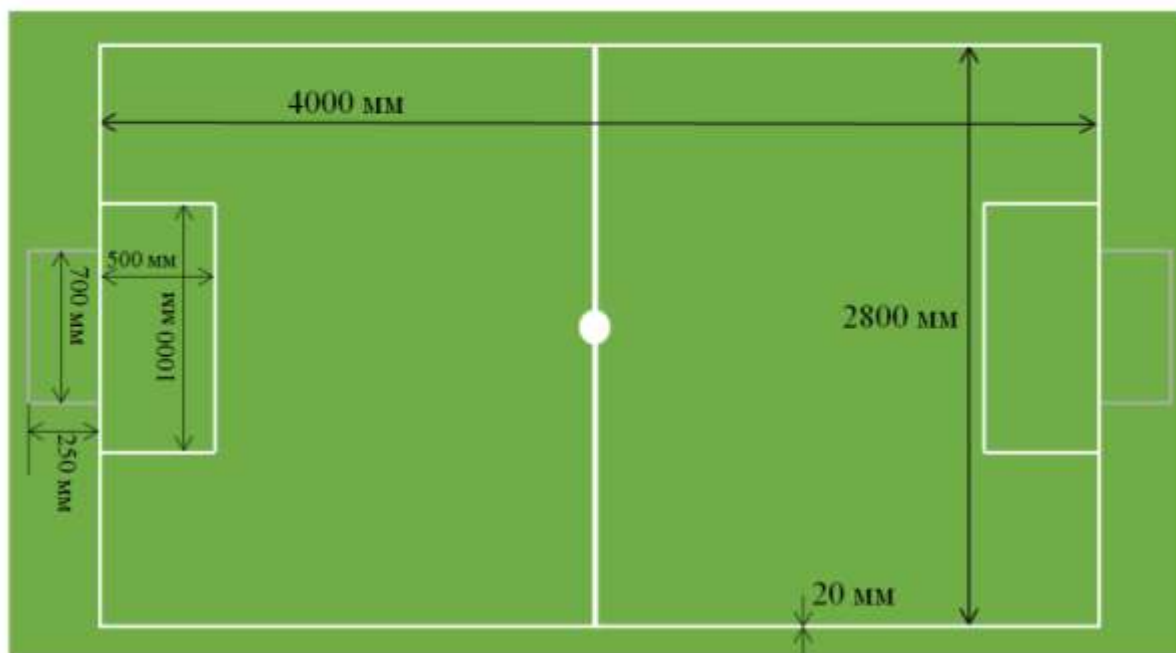
- 1.1. Задачей игры является забить мяч в ворота соперника большее количество раз, чем команда соперника.
- 1.2. Для участия в игре допускаются школьники 3-8 классов от организаций, территориально расположенных в г. Москве.

**2. Требования к полю и мячу**

2.1. К полю предъявляются следующие требования:

- 2.1.1. Цвет полигона – зеленый.
- 2.1.2. Материал полигона – устойчивый к истиранию с низким ворсом.
- 2.1.3. Цвет линии разметки – белый, ширина разметки 15-22 мм
- 2.1.4. Стенки ворот должны быть прочно прикреплены к поверхности, ширина ворот 700 мм.
- 2.1.5. Размеры поля: длина 4000 мм, ширина 2800 мм.

Размеры поля и его линии разметки приведены на схеме:



2.2. Требования к мячу

- 2.2.1. В качестве мяча используется стандартный мяч для гольфа
- 2.2.2. Цвет мяча – белый, оранжевый или желтый
- 2.2.3. Диаметр мяча – 43мм, масса – 46г

**3. Требования к роботам**

- 3.1. Ограничение на элементную базу робота не накладывается (конструкция робота может состоять из деталей любых конструкторов и подручного материала).
- 3.2. Робот должен уместиться в вертикальный цилиндр диаметром 22 см. Высота робота не может превышать 22 см. Робот не может превышать эти размеры в процессе игры. Масса робота не должна превышать 1500 г.
- 3.3. Каждый робот в команде должен быть оборудован ударным механизмом. Ударным механизмом является механизм, позволяющий роботу, находящемуся в центре поля, выбить мяч за центральный круг, оставаясь при этом неподвижным.

- 3.4. Робот должен быть способен выполнить внутри измерительной конструкции удар ударным механизмом.
- 3.5. В процессе игры робот не должен превышать размеры, полученные в ходе измерений.
- 3.6. Конструкция робота должна быть обтекаемой, жесткой, без выступающих частей. Робот своими действиями не должен причинять ущерб сопернику при столкновении.
- 3.7. Робот не может захватывать и удерживать каким-либо образом мяч в процессе игры. Мяч должен быть постоянно виден, робот не может закрывать его своим корпусом или помещать внутрь корпуса.
- 3.8. Робот должен управляться оператором через беспроводной канал Bluetooth. Допустимо использование любых устройств с беспроводным управлением (ноутбук, планшет, смартфон и т.п.). Операторы находятся за пределами игрового поля, возле своих ворот. Операторам запрещается покидать свои места во время игры.
- 3.9. На каждом роботе должен быть вертикальный флагшток в виде оси LEGO для прикрепления цветного флага, для каждой команды своего цвета.
- 3.10. На вратаре должна быть наклеена большая буква "В".
- 3.11. Допускается иная цветовая маркировка роботов, указывающая на их принадлежность к одной команде.

#### **4. Порядок проведения игры**

##### **4.1. Число игроков**

- 4.1.1. В матче играют две команды, каждая из которых состоит из 3 (трех) игроков: нападающего, защитника и вратаря. Вратарь может находиться только на своей половине поля. Допускается использование дополнительно до 2 (двух) игроков в качестве запасных.
- 4.1.2. Если на момент начала тайма или в процессе игры робот потерял соединение с пультом управления (или у него разрядился аккумулятор), по решению судьи он снимается с поля и отдается оператору для установки соединения. Игра при этом не останавливается.

##### **4.2. Замены**

- 4.2.1. Во время матча допускается осуществить 1 (одну) замену. Запасные игроки должны быть определены до начала матча.
- 4.2.2. Судья должен знать о выходе нового игрока.
- 4.2.3. Выход игрока состоится только во время остановки игры, после того как главный судья даст разрешение на замену.

##### **4.3. Судья**

###### **4.3.1. Обязанности:**

- Соблюдение правил игры
- Запись событий матча
- По окончании игры предоставить рапорт о всех событиях матча

###### **4.3.2. Права:**

- Остановить матч, временно прервать или прекратить матч при любом нарушении
- Остановить матч при стороннем вмешательстве
- Принимать меры по улучшению качества игры
- Действовать на основании своих помощников

##### **4.4. Помощники судьи**

- 4.4.1. На каждый матч назначаются два помощника судьи, в чьи обязанности (в зависимости от решения судьи) входит:

- подавать сигнал о выходе мяча за пределы поля;
- подавать сигнал о том, какая из команд имеет право на выполнение вбрасывания, удара от ворот или углового удара;
- подавать сигнал, когда поступает просьба о замене игрока;
- извещать судью о любого рода нарушении Правил, которые остались вне поля зрения судьи;

- 4.4.2. В случае необоснованного вмешательства или некорректного поведения судья вправе освободить помощника от исполнения его обязанностей.

#### 4.5. Продолжительность игры

4.5.1. Матч состоит из двух таймов по 2 минуты каждый без перерывов.

4.5.2. При завершении 4 минут игрового времени с равным счётом, командам назначается дополнительное время, длина которого равняется 1 минуте. Во время дополнительного времени с поля удаляются вратари команд. В случае, если счет в дополнительное время не был открыт, то победа в матче присуждается команде, у которой мяч по завершению игры был дальше от ворот.

#### 4.6. Начало и возобновление игры

4.6.1. Перед началом матча и перед началом дополнительного времени матча (если таковое назначается для определения победителя матча) производится жеребьёвка (например, подбрасывание монеты). Команда, выигравшая жребий, получает право на выполнение начального удара в первом тайме. Противоположная команда получает право на выполнение начального удара во втором тайме, в котором команды меняются воротами.

4.6.2. Начальный удар выполняется:

- в начале любого тайма основного или дополнительного (если таковое назначается) времени матча;
- после забитого гола — командой, в чьи ворота он был забит.

4.6.3. Игроки обеих команд располагаются на своей половине поля, при этом игроки команды, не производящей удар — за пределами центрального круга, пока тот не введён в игру. Мяч неподвижно лежит в центре поля. По сигналу судьи игрок наносит по мячу удар, направляя его в любом направлении, и игра начинается. Гол, забитый непосредственно с начального удара, засчитывается.

#### 4.7. Определение взятия ворот

4.7.1. Момент взятия определяет судья. Взятием ворот или голом считается полное пересечение мячом линии ворот между их стойками (штангами). Команде забившей гол начисляется в счет одно очко.

#### 4.8. Нарушения и недисциплинированное поведение игроков

4.8.1. Игрок основного состава, запасной или заменённый игрок должен быть удалён с поля с показом красной карточки в случае, если он:

- виновен в серьёзном нарушении Правил;
- виновен в агрессивном поведении;
- использует оскорбительные или нецензурные выражения (жесты);
- получает второе предупреждение в одном матче.

4.8.2. Любой удаленный игрок должен покинуть пределы поля и прилегающее к нему пространство.

4.8.3. Игрок основного состава получает предупреждение с показом желтой карточки в случае, если совершит одно из следующих нарушений:

- виновен в неспортивном поведении;
- словом или действием демонстрирует несогласие с решением судьи;
- систематически нарушает Правила;
- умышленно затягивает возобновление игры;
- не соблюдает положенное расстояние при возобновлении игры;
- выходит, возвращается или самовольно уходит с поля без разрешения судьи.

#### 4.9. Вбрасывание мяча

4.9.1. Вбрасывание мяча является одним из способов возобновления игры. Гол, забитый непосредственно после вбрасывания, не засчитывается. Вбрасывание назначается в случае, когда мяч полностью пересечёт боковую линию поля, где мяч пересёк линию в пользу команды-соперницы игрока, последним коснувшегося мяча.

#### 4.10. Удары от ворот и угловые

4.10.1. Удар от ворот

- Назначается, когда мяч, последний раз коснувшись игрока атакующей команды, полностью пересёк линию ворот, и при этом не был забит гол.
- Мяч неподвижен и находится в любой точке площади ворот. Все соперники остаются за пределами площади ворот до тех пор, пока не будет в игре. Мяч считается в игре, когда по нему нанесён удар и он находится в движении.

#### 4.10.2. Угловой удар

- Назначается, когда мяч, последний раз коснувшись игрока защищающейся команды, полностью пересёк линию ворот, и при этом не был забит гол.
- Мяч устанавливается внутри углового сектора. Соперники находятся на расстоянии не менее, чем 50 см от углового сектора до тех пор, пока мяч не войдет в игру. Мяч считается в игре, когда по нему нанесён удар и он находится в движении.