Гонки три круга турнир. Правила

1. **Поле**
   1.1. Для соревнований будет использоваться спортивный зал в третьем корпусе ПГТУ, роботы будут ездить, проходя ворота по определенному пути
   1.2. Начало гонки будет обозначено линией на полу. Пересечение этой линии используется при счете кругов. При проезде последнегл круга эта линия используется как финиш
2. **Роботы**
   2.1. В каждой попытке принимают участие два робота
   2.2. Допускаются роботы размером до 50 см включительно
   2.3. Платформа робота – произвольная: колесная, гусеничная, шагающая и т.п.
   2.4. Каждым роботом управляет один оператор (в случае наличия у робота команды из двух человек допустимо управление вдвоем или по очереди)
   2.5. Управление должно производиться извне через беспроводной канал связи. Допустимо использование любых устройств для беспроводного управления
3. **Игра**
   3.1. Цель игры
   3.1.1. Проехать заданное количество кругов быстрее робота соперника
4. **Игровые моменты:**
   4.1. Подготовка к игре
   4.1.1. Составляется турнирная таблица по парам и судья вызывает пары соревнующихся в порядке нумерации
   4.1.2. Соревнующиеся ставят своих роботов перед линией старта (ни одна из опорных деталей робота на находится за линией старта)
   4.1.3. Роботы должны быть включены, но не двигаться до команды судьи
   4.2. Старт
   4.2.1. Судья подает команду Старт одинарным свистком
   4.2.2. До свистка судьи передвижение роботов недопустимо, в случае нарушения соревнование будет остановлена, все роботы возвращены на свои места и снова выполнен свисток начала игры
   4.3. Спорные ситуации
   4.3.1. При возникновении спорных ситуаций судья останавливает гонку одинарным свистком. При этом участники соревнования обязаны остановить своих роботов
   4.3.2. Судья перестанавливает роботов или/и участников соревнования для решения спорной ситуации. Также по решению судьи может быть назначен повторный заезд
   4.4. Остановка робота
   4.4.1. Остановка возможна по различным причинам – выход из строя мотора, слетевшее колесо, потеря связи и т.д. Допускается попытаться ликвидировать причину остановки (например, восстановить связь). При этом не допускается прикасаться к роботу
   4.4.2. В случае остановки робота не по вине противника, которую ликвидировать не удалось, участник с остановившимся роботом считается проигравшим (техническое поражение)
   4.4.3. В случае остановки обоих роботов победителем считается проехавший больше
   4.5. Финиш
   4.5.1. Финиш обозначается одинарным свистком судьи. Так как победитель определен, второй игрок тоже должен остановиться
   4.5.2. Игра заканчивается после того, как финишировал первый проехавший все три круга участник
   4.5.3. Финишированием считается пересечение линии старт всеми опорными деталями робота
   4.5.4. Игра заканчивается по истечении времени, отведенного судьей на проезд трех кругов
   4.5.5. Игра заканчивается из-за технического поражения одной из команд

5. Судьи

5.1. Полномочия судей

5.1.1. Каждый матч проходит под контролем судей, которые имеют все полномочия, направленные на соблюдение правил игры

5.2. Общие права и обязанности:

5.2.1. Проверяют, чтобы оборудование и размеры роботов соответствовало требованиям

5.2.2. Обеспечивают соблюдение правил игры

5.2.3. Обеспечивают отсутствие посторонних лиц на игровом поле

5.2.4. Прикасаться к роботам могут только судьи

5.2.5. Удаляют все отвалившиеся от роботов части за пределы поля

5.3. Решение судьи

5.3.1. Решения судьи относительно фактов, связанных с игровыми моментами, считаются окончательными

5.3.2. Судья может изменить свое решение, при условии, что он еще не возобновил игру

5.4. Сигналы судьи

5.4.1. Во время игры судья подает сигналы свистком

6. Игроки (операторы роботов):

6.1. Права и обязанности

6.1.1. Одним роботом может управлять один игрок или команда игроков

6.1.2. Четко знать правила игры

6.1.3. Слушать команды судьи

6.1.4. Может обратить внимание судьи на какие-либо нарушения правил во время игры

6.1.5. Игрок имеет право находиться во время игры на поле и следовать за своим роботом

6.1.6. Игроку запрещено становится на пути робота противника

6.1.7. Игроку запрещено или тем или иным способом мешать противнику контролю и управлению его роботом

6.1.8. Игрок может касаться роботов, находящихся в игре только с разрешения судьи

6.1.9. Игрок может брать робота в перерывах между соревнованиями

7. В случае ничьей

7.1. В случае возникновения той или иной спорной ситуации, мешающей определить победителя, допускается проехать еще один круг. Финишировавший первым в этом круге считается победителем

8. Дисциплинарные наказания

8.1. Предупреждения выносятся за:

8.1.1. Перемещения робота до старта без команды судьи

8.1.2. Перемещение робота после требования судьи остановиться

8.1.3. Нанесение повреждений полю

8.1.4. Агрессивное поведение по отношению к роботу противника

8.1.5. Причинение затруднений противнику в наблюдении и управлении его роботом

8.1.6. 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, участнику, получившему их, засчитывается техническое поражение

9. Турнирная таблица

9.1. Перед началом соревнований составляется турнирная таблица участников соревнования

9.2. Участники соревнуются попарно на выбывание, затем соревнуются победители в парах