

Règlement 2

Règle de compétition de “ROBO FOOTBALL”

1. CONDITIONS DE COMPETITION

- 1.1 Marquez autant de buts que possible à l'équipe adverse.
- 1.2 La compétition se déroule entre deux équipes. Chaque équipe dispose de deux robots télécommandés.
- 1.3 Il est permis d'utiliser un robot de substitution dans le jeu.

2. TERRAIN

- 2.1 La couleur du champ est verte.
- 2.2 La couleur des lignes du champ est blanche.
- 2.3 Taille du champ - 1800 x 2700 mm.
- 2.4 Le diamètre du centre de champ - 800 mm.

3. PORTE

- 3.1 Largeur de la porte - de 300 mm à 400 mm.
- 3.2 Les portes doivent être fermement fixées à la surface
- 3.3 La hauteur de la porte est de 180 mm - jusqu'à 250 mm

4. LA BALLE DE FOOT

- 4.1 La couleur de la balle est blanche, rouge ou rose.
- 4.2 Le diamètre de la balle est de 43 mm
- 4.3 Le poids de la balle est de 46 gr.

5. ROBOT

- 5.1 Les participants peuvent utiliser n'importe quel type de matériau pour construire un robot.
- 5.2 La largeur maximale du robot - 20 cm.
- 5.3 Longueur maximale –20 cm.
- 5.4 Hauteur maximale –20 cm.
- 5.5 Pour mesurer le robot, un cube de verre transparent est utilisé comme appareil de mesure. La taille interne du cube:
 - largeur - 20 cm.
 - longueur –20 cm.
 - hauteur –20 cm.

- 5.6 Le robot peut changer de taille pendant la période de jeu.
- 5.7 Le poids maximal du robot est de 1 (1,5) kg (piles comprises).
- 5.8 Un opérateur peut gérer un robot.
- 5.9 Le robot est contrôlé par le dispositif de communication distant. Pour le contrôle à distance, tout type d'appareil, y compris une application spéciale ou des téléphones mobiles.
- 5.10 Un autocollant est apposé sur chaque robot pour indiquer à quelle équipe le robot appartient.
- 5.11 Afin de ne pas interférer avec les robots pendant le jeu, tous les fils du robot devraient être collés avec précision au corps du robot.
- 5.12 Le robot peut être équipé d'un mécanisme de frappe. Le mécanisme de frappe est un mécanisme qui permet au robot de frapper la balle quand le robot n'est pas en mouvement.
- 5.13 Le robot ne peut pas tenir la balle dans le processus de jeu. L'arbitre décide qu'un robot tient le ballon lorsque 50% du ballon est bloqué par le corps du robot et, dans ce cas, l'équipe recevra un avertissement.
- 5.14 Avant le début des matches, il y aura un examen technique - l'inspection des robots doit être conforme aux paramètres spécifiés. Les robots seront placés dans la zone de «quarantaine» spécifique après l'inspection.

6. CONDUIRE LE MATCH DE FOOTBALL

- 6.1 Tous les opérateurs doivent être à l'arrière de la cour de récréation, derrière les portes qu'ils défendent. Les opérateurs peuvent récupérer leurs robots pendant les pauses (pour recharger et réparer le robot).

7. DURÉE DU MATCH DE FOOTBALL

- 7.1 Le jeu se compose de 2 moitiés et chaque moitié est de 2 minutes.
- 7.2 L'intervalle entre les moitiés ne doit pas dépasser 3 minutes.
- 7.3 La durée de chaque mi-temps du match final est de 4 minutes et la pause de 5 minutes.

8. TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

- 8.1 À partir des matches de play-off, si dans les deux mi-temps, les équipes marquent les mêmes points, il y aura prolongation. Le temps supplémentaire consiste en deux moitiés de 1 minute chacune. Les moitiés supplémentaires suivent la règle du premier but: l'équipe qui a marqué le premier est considérée comme le vainqueur. Il y a une minute d'intervalle entre les mi-temps supplémentaires pour que les équipes changent de portail. Si le vainqueur n'est pas défini dans le temps supplémentaire, chaque équipe a la possibilité d'envoyer le ballon à la porte vide à partir d'une distance spécifiée, une seule fois. Le gagnant est l'équipe qui exécute cette tâche dans les meilleurs délais.

9. SIGNAUX D'ARBITRE

- 9.1 L'arbitre donne les marques de sifflet pendant le match
- 9.2 L'arbitre peut suspendre le match avec un coup de sifflet
- 9.3 Le double coup de sifflet signifie que la partie est terminée.

10. COMMENCER LE MATCH

- 10.1 Le match nul sera joué avant le début du match. Le gagnant du tirage au sort aura le droit de frapper le ballon en premier ou de choisir l'une des deux portes lors de la première moitié du match.
- 10.2 Dans la seconde moitié du match, les équipes changeront de porte.
- 10.3 L'adversaire de l'équipe qui a donné le premier coup en première mi-temps donne le premier coup en deuxième mi-temps.
- 10.4 Les robots ne peuvent pas garder la porte pendant la partie.
- 10.5 Une défaite technique serait annoncée pour l'équipe qui ne pourrait pas affecter ses robots au terrain dans les délais requis. Le score serait enregistré comme 3: 0.

11. PRENDRE LA POSITION INITIALE ET DONNER LE PREMIER SHOT

- 11.1 Au début du match, les robots sont placés dans la moitié du terrain d'où ils défendent la porte.
- 11.2 Au début du match, le ballon est placé au centre du terrain.
- 11.3 Un robot de l'équipe qui commence le match sera plus près du centre du terrain, près du ballon. Un robot de l'équipe adverse doit être situé en dehors de la ligne médiane jusqu'à ce que la balle soit mise en jeu.
- 11.4 Le jeu commence avec l'arbitre sifflant.

12. BUT

- 12.1 Si le ballon traverse complètement la ligne de la porte et si l'équipe n'enfreint pas les règles au moment de l'attaque, le but est considéré comme marqué.
- 12.2 Après avoir marqué un but, le ballon sera placé au centre du terrain et l'équipe sur laquelle le but a été marqué (l'équipe perdante) commencera le match.

13. SUBSTITUTION

- 13.1 Pendant le jeu, le robot peut être remplacé avec la permission de l'arbitre. Le nombre maximum de la substitution n'est pas limité. Le robot de substitution doit satisfaire à toutes les exigences relatives aux robots de ce règlement.
- 13.2 Le joueur (opérateur) demande à l'arbitre de remplacer le robot, le numéro du robot sera annoncé.
- 13.3 Le robot qui est remplacé dans le jeu peut être placé sur n'importe laquelle des lignes de délimitation de la moitié du terrain défendue par son équipe.

14. RÉINSTALLATION

14.1 La réinstallation du robot peut être effectuée avant le début du match par la permission de l'arbitre. L'arbitre peut également autoriser la réinstallation du robot dans les cas suivants:

- Si le robot perd une connexion avec le dispositif de contrôle;
- si le robot tombe en panne de courant;
- S'il y a des défauts repérés dans le robot.

Selon la décision de l'arbitre, le robot sera retiré du terrain de jeu et l'arbitre autorise son remplacement. Si l'équipe n'a pas de robot de remplacement, le robot retiré est remis à l'opérateur pour éliminer les défauts. Mais cela n'arrêtera pas le jeu.

15. LA FIN DU JEU

15.1 Le jeu peut être considéré comme terminé dans les cas suivants:

- quand la période des moitiés se termine;
- Une défaite technique est annoncée à l'une des équipes par l'arbitre.

16. PEINES DISCIPLINAIRES

16.1 Les sanctions disciplinaires suivantes peuvent être appliquées au cours de la procédure:

- Attention
- tir de pénalité
- - exclusion du jeu

16.2 Une équipe sera prévenue dans les cas suivants:

- Lorsque le terrain ou la balle est endommagé.
- Quand l'un des opérateurs de robot quitte ses places
- Quand quelqu'un touche le robot situé sur le terrain pendant le match sans la permission de l'arbitre
- Lorsque le nombre de robots dans le jeu dépasse la limite autorisée sur le terrain

16.3 Une équipe qui reçoit 3 avertissements sera punie d'un coup de pied de réparation.

16.4 L'un des robots de l'équipe, qui reçoit 5 avertissements au total, sera suspendu jusqu'à la fin de la partie.

16.5 Si l'équipe ne dispose pas d'un nombre suffisant de robots après la suspension d'un des robots de l'équipe, l'équipe continue à jouer avec un seul robot. Si les deux robots sont suspendus, l'équipe suspendue subira une défaite technique.

16.6 Après avoir suspendu l'un des robots de l'équipe du terrain, tous les avertissements de l'équipe seront supprimés.

17. SITUATIONS DANS LE MATCH

17.1 Aucun coup de coin ne peut être fait pendant le match

17.2 Coup de pied de pénalité.

17.2.1 Un tir de pénalité sera tiré:

- après trois avertissements;
- Les deux robots de l'équipe en défense se rendent jusqu'à la ligne de porte pour défendre la porte longtemps (plus de 10 secondes).

17.2.2 Le ballon est placé à 50 cm de la porte et le joueur effectue le tir au coup de sifflet de l'arbitre.

17.3 Lorsqu'un coup de pied de réparation est exécuté, le robot de l'équipe adverse ne peut s'approcher du ballon. Si la règle est enfreinte, un tir de pénalité sera répété.

17.4 Il n'y a pas de lignes de sortie sur le terrain. Donc, il n'y a pas de sortie pendant le match.

17.5 Coup franc.

17.5.1 Le coup franc est donné par le sifflet de l'arbitre dans les cas suivants:

- Lorsque le robot adverse enfreint les règles tout en effectuant le premier tir du rencontre;
- Violation des exigences lors du coup franc

17.5.2 Lorsqu'un coup franc est exécuté, le ballon est placé à l'endroit où la règle a été enfreinte.

17.6 balle libre.

17.6.1 Après avoir poursuivi le match pendant plus de 10 secondes, l'arbitre suggère de jouer le ballon du centre. Dans le même temps, les robots sont placés à la même distance du centre du champ, en dehors de la ligne médiane du champ.

18. ARBITRAGE

18.1 Les organisateurs ont le droit de modifier le règlement de la compétition, sans que cela ne profite à l'une des équipes, au moins 2 semaines avant la compétition.

18.2 Les décisions des arbitres doivent être strictement conformes aux règles de la concurrence.

18.3 Pendant la compétition, tous les participants doivent se conformer aux règles.

18.4 Dans les cas problématiques, afin de prendre la bonne décision, les arbitres peuvent ajouter une moitié supplémentaire pour le match.

18.5 Les arbitres peuvent arrêter temporairement le jeu pour clarifier les règles.

- 18.6 En cas de désaccord avec la décision de l'arbitre, le chef d'équipe doit informer les organisateurs de la situation, au plus tard 10 minutes après la fin du match, sous forme écrite.
- 18.7 Une équipe qui crée des barrières artificielles pour empêcher les robots adverses de fonctionner correctement pendant la compétition sera immédiatement exclue.

19. LES RÈGLES POUR DÉTERMINER LES GAGNANTS

19.1 L'équipe qui marque plus que l'équipe adverse à chaque match est considérée comme vainqueur.

19.2 Phase de groupes

19.2.1 Les équipes sont divisées en groupes par tirage au sort, trois, quatre ou cinq personnes, en fonction du nombre de participants. En phase de groupes, chaque équipe dirige un match contre chaque équipe adverse de son groupe.

19.2.2 Pendant la phase de groupes, l'équipe gagnante reçoit 3 points. Au tirage au sort, chaque équipe reçoit 1 point. L'équipe perdante ne reçoit aucun point.

19.2.3 Si deux équipes du groupe réunissent les mêmes points, les enregistrements suivants sont pris en compte:

Tout d'abord, le ratio de balles

Deuxièmement, nombre de buts marqués

Troisièmement, le résultat du match tenu entre deux équipes.

Si les équipes ont les mêmes records selon les points susmentionnés, chaque équipe aura une performance de tir de pénalité et de cette façon, le gagnant est sélectionné.

19.2.4 Les équipes ayant pris les première et deuxième places, respectivement, auront une chance de jouer dans la phase de play-off.

19.3 PLAY-OFF

19.3.1 À ce stade, les matches se déroulent sur une base perdue-gauche, c'est-à-dire qu'une équipe perdante quitte la compétition. Le nombre de matches dépend du nombre d'équipes.

19.3.2 Les éliminatoires continuent jusqu'à ce qu'il reste 4 équipes. Les matchs suivants sont appelés demi-finales.

19.4 L'équipe qui a remporté le dernier match devient le vainqueur. Son dernier adversaire obtient la deuxième place. Pour déterminer la troisième place, un match supplémentaire est organisé entre les deux équipes qui ont perdu en demi-finale.