

Веселое сумо

Участники

Возраст участника в год проведения соревнований от 8 до 10 лет. Команда должна состоять из одного участника.

Ход соревнования

1. Соревнование состоит из двух этапов: сборка, отладка, программирование и поединки роботов.
2. Время сборки, программирования и отладки робота 60 минут.
3. До начала времени сборки все части робота должны находиться в начальном состоянии (все детали отдельно). При сборке робота нельзя пользоваться инструкциями, как в письменном виде, так и в виде иллюстраций.
4. Судьи проверяют состояние деталей до начала времени сборки, и команды должны показать, что все детали отделены друг от друга. Команды не могут прикасаться к деталям и компьютерам в течение времени проверки и до старта времени сборки.
5. Участники начинают собирать робота после старта времени сборки, в это же время они могут программировать и тестировать роботов на поле.
6. Команды должны поместить робота в зону карантина после окончания времени сборки и отладки. После подтверждения судьи, что роботы соответствуют всем требованиям, поединки могут быть начаты.
7. Если при осмотре будет найдено нарушение в конструкции робота, то судья дает 5 минут на устранение нарушения. Однако, если нарушение не будет устранено в течение этого времени, команда не сможет участвовать в соревновании.

Ринг

1. Характеристики ринга:

Черный круг диаметром – 770 мм высота – 25 мм ширина границы – 25 мм

Робот

1. Робот должен быть собран из деталей, электронных устройств и датчиков, входящих в комплектность одного робототехнического набора LEGO Education WeDo 2.0 45300 и запрограммирован на ноутбуке (планшете) на языке WeDo 2.0 или Scratch. Допускается использование дополнительного мотора из набора LEGO Education WeDo 2.0 45300.

2. Робот должен быть управляемым, то есть должен управляться дистанционно с помощью ноутбука (планшета).
3. Размер робота не должен превышать 200×200×200 мм, то есть робот должен вписываться в куб соответствующих размеров. Конструкция робота включает в себя максимальное количество смартабов – 1, максимальное количество моторов – 2.
4. Имена смартабов должны соответствовать названию команды.
5. Допускается использование подвижных конструкций, которые в процессе своего перемещения не выходят за первоначальные габариты корпуса робота, и не причиняют намеренных механических повреждений роботу соперника.
6. Вес робота до 350 грамм.

Конструктивные запреты

1. Запрещено использование каких-либо электронных устройств, не входящих в комплект конструктора LEGO Education WeDo 2.0 45300.
2. Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на колесах и корпусе робота, а также на любых типах приводных механизмов.
3. Запрещено использовать конструкции, которые могут причинить физический ущерб рингу.
4. Запрещено использовать жидкие, порошковые и воздушные вещества, в качестве оружия против робота соперника. Роботы, нарушающие вышеперечисленные запреты, будут дисквалифицированы на все время соревнований.

Проведение соревнования

1. Все команды, участвующие в соревновании, делятся на группы. В каждой группе матчи проходят по принципу “каждый с каждым”. Две команды, набравшие наибольшее количество очков, далее принимают участие в финальной серии матчей.
2. За победу в поединке начисляется 1 очко, за поражение – 0 очков. В случае равенства очков у двух и более команд места распределяются по следующим показателям: результаты игр между собой, число побед.
3. В следующую стадию из группового турнира проходят команды, занявшие 1-ое и 2-ое места в своих группах. Если количество прошедших команд кратно 4-ем, то после группового этапа начинается стадия «плей-офф» (поединки на вылет), иначе, из вышедших команд формируется одна группа из 6 команд и проводятся игры по правилам группового турнира и команды,

занявшие 1-ое и 2-ое места выходят в финал, занявшие 3-ье и 4-ое места выходят в матч за 3-ье место.

4. В соревновании с одной группой в следующую стадию проходят команды, занявшие 1-ое и 2-ое места.

5. В зависимости от количества вышедших в плей-офф команд определяется стадия начала турнира (1/2 финала в случае выхода 4 команд; 1/4 финала в случае выхода 8 команд; 1/8 финала в случае выхода 16 команд).

6. Пары в плей-офф определяются по следующему принципу: победитель группы 1 и занявший второе место в группе 2; победитель группы 2 и занявший второе место в группе 1; и т.д. В случае с одной группой – команда, занявшая 1-ое место встречается с командой, занявшей 4-ое место и команда, занявшая 3-ье место встречается с командой, занявшей 2-ое место.

7. Команда, проигравшая поединок в плей-офф выбывает с турнира, победившая выходит в следующую стадию, где проводит поединок с победителем другой пары. Победители стадии 1/2 финала выходят в финал, где разыграют 1-ое и 2-ое места в турнире, проигравшие команды выходят в поединок за 3-ье место, где разыграют 3-ье и 4-ое места в турнире.

Поединок

1. Перед началом поединка и между турами судья имеет право проверить характеристики робота на предмет соответствия настоящему регламенту. В случае выявления нарушений в конструкции робота команде присуждается техническое поражение в поединке со счетом 2:0. Если роботы обеих команд не соответствуют техническим требованиям, обоим роботам присуждается технический проигрыш в поединке со счетом 2:0.

2. Непосредственно в поединке участвуют судьи и операторы роботов – по одному из каждой команды.

3. Поединок роботов состоит из трёх раундов, длящихся одну минуту каждый.

Поединок продолжается до двух побед (т.е. в поединке состоится минимум два и

максимум три раунда).

4. О начале поединка объявляет судья, после чего участники ждут команду судьи о начале раунда.

5. При получении этой команды операторы могут начать управлять роботом, т.е.

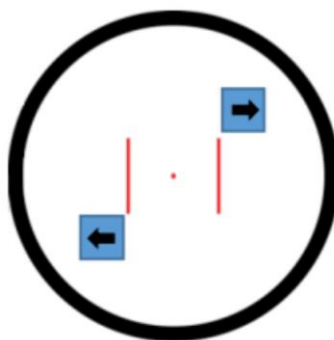
робот может начать движение.

6. Ширина свободной зоны вокруг ринга должна быть не менее 1 м. Это делается для того, чтобы не создавать помехи роботам. В свободной зоне во время поединка могут находиться только судьи и по одному оператору роботов от каждой из команд.

7. Участники после объявления команд в течение 1 минуты должны подойти к судье на старте.

8. Участникам дается 1 минута на подготовку к поединку (размещение робота на ринге, установку Bluetooth-соединения, запуск программ), после чего они должны сигнализировать готовность поднятием руки вверх.

9. Роботы должны размещаться на ринге всегда в одной и той же расстановке (передняя часть робота направлена от центра ринга):



Фальстарт

1. Если робот начинает движение до подачи сигнала судьей о начале раунда, это считается фальстартом.

2. За фальстарт участник получает предупреждение, после чего роботы вновь устанавливаются на стартовые позиции.

3. Если какая-либо из команд получает три предупреждения за фальстарты в течение одного поединка, то этой команде присуждается техническое поражение в поединке со счетом 2:0.

Остановка во время проведения раунда

1. Раунд останавливается и возобновляется только после того, как судья объявляет об этом.

2. Раунд может быть остановлен судьей после того, как оба робота одновременно оказались снаружи ринга, и нет возможности определить, кто это сделал первым. В этом случае раунд переигрывается.

3. Раунд может быть остановлен и снова начат судьей после того, как у одного из роботов произошло отделение конструктивного элемента, который может помешать проведению поединка. В этом случае отделившаяся деталь убирается с ринга и раунд продолжается.

4. Во всех этих случаях судья может назначить как приостановку раунда, так и его переигровку.

Определение победителей

Победа в раунде присуждается в следующих случаях:

1. Робот соперника вытеснен за пределы ринга (робот касается какой-либо своей частью поля за пределами ринга).
2. Робот соперника самостоятельно покинул ринг.
3. При покидании ринга обоих роботов, выигравшем в раунде считается тот робот, который покинул ринг вторым.
4. Если по истечении времени ни один робот не будет вытолкнут за пределы ринга, то выигравшим раунд считается робот, находящийся ближе всего к центру поля.

Судья может назначить переигровку раунда, если достоверно невозможно определить какой из роботов находится ближе к центру ринга.

Судейство

1. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведёнными правилами.
2. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний, все участники должны подчиняться их решениям.
3. Судья может использовать дополнительные поединки (раунды) для разрешения спорных ситуаций.
4. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в устном порядке подать жалобу главному судье или техническому директору соревнований не позднее окончания текущего тура.