

Регламент соревнований фестиваля «Мир вдохновенного обучения»

Номинация: «Боевые роботы – противостояние».

Задача интерактивной площадки – объединить всех, кому нравятся грозные боевые машины, рыцарские и гладиаторские бои. Тех, кто любит собирать модели из ЛЕГО и проверять их на практике. А также тех, кто хочет только попробовать себя в роли пилота боевого робота, или просто любит поболеть за участников жаркой схватки.

Правила соревнований таковы, что для победы вам потребуется не грубая сила, а ловкость, сообразительность и предусмотрительность. В бою нужно будет найти путь к уязвимому месту противника, попутно уклоняясь от его атак.

При постройке потребуется изобрести хитроумные виды оружия, пригодные как для разнообразных атак, так и для качественной обороны.

КОМПЛЕКТАЦИЯ И КОНФИГУРАЦИЯ РОБОТОВ:

1. В битве принимают участие роботы LEGO.
2. Роботы должны использовать оригинальные детали фирмы LEGO.
3. Нельзя модифицировать детали, привязывать, соединять детали клеем, наклейками.
4. Форма робота любая и ходовая тоже (кроме гуманоидного).
5. Вес робота не должен превышать 1.5 килограмма.
6. Основание робота должно вписываться в квадрат 23х23 см.
7. Запрещено использовать в качестве утяжелителей детали, содержащие металл.
8. Запрещено ставить помехи, засветку и любым другим образом мешать управлению робота соперника.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

1. Команда может состоять не более, чем из двух участников. В протокол записывается один оператор, который и будет управлять роботом.
2. Бои проводятся на специально подготовленной арене площадью 1.5 х 1.5 метра с бортом, высотой 8 см. Покрытие может иметь разные характеристики, заявляемые перед соревнованием.
3. На поле могут располагаться различные препятствия. Расстановка препятствий определяется судьей перед началом соревнований.

4. Два робота устанавливаются в начальной точке судьями боя. Судья может при необходимости увеличить в соревнованиях количество роботов (команд) на поле до 4-х.
5. На бой отводится 2 минуты.
6. Управление роботами проводится удаленно (джойстиком или через смартфон).
7. Бой начинается и заканчивается по сигналу.
8. Для победы необходимо лишить противника возможности двигаться, что можно достичь путем:
 - 1) Сталкивания противника с поля боя (выезд противника с поля боя или попадание в отверстие на поле открываемое кнопкой, находящейся на одной из стенок поля).
 - 2) Переворот или разрушение противника, вследствие которого робот теряет подвижность.

Под потерей подвижности понимается невозможность самостоятельного перемещения робота на расстояние 10 см в течение 10 сек. (определяется в ходе соревнований судьёй). Также к потере подвижности относится намеренное неподвижное удержание робота в защитной угловой (или иной) позиции, при котором робот избегает активного противостояния с противником.

СПОРНЫЕ МОМЕНТЫ:

Судья оставляет за собой право определять победителя, исходя из ниже перечисленных правил:

1. Если во время битвы ни один робот не смог столкнуть робота противника, то судья имеет право засчитать поражение обоих участников.
2. При возникновении ничейной ситуации (окончание основного времени), если ничья не предусмотрена правилами, победа присуждается участнику, робот которого потерял меньше деталей, имеет меньший вес, в случае равенства и веса - с наименьшим возрастом оператора.

ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ:

- за нарушение правил проведения битвы роботов;
- за применение неоригинальных деталей фирмы LEGO;
- за нарушение правил поведения и неспортивное поведение участников;

- за действия, которые сознательно ведут к поражению или разрушению робота.