

Приложение к Распоряжению
Департамента образования
Администрации города Екатеринбурга
от _____ № _____

**Положение
об Открытом городском фестивале инновационного технического
творчества «Робо-спартакиада»**

Глава 1. Общие положения

1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, условия организации проведения и финансирования Открытого городского фестиваля инновационного технического творчества «Робо-спартакиада» (далее – Фестиваль).

2. Учредитель Фестиваля – Департамент образования Администрации города Екатеринбурга.

3. Организатор Фестиваля – Городской ресурсный центр по Робототехнике в лице Муниципального автономного общеобразовательного учреждения Лицей № 110 имени Л. К. Гришиной.

4. Оргкомитет Фестиваля организывает нормативно-правовое и информационное сопровождение, привлекает к популяризации технического творчества средства массовой информации, общественные организации, рассматривает заявки на участие в Фестивале, проводит организационную работу по подготовке и проведению Фестиваля.

Глава 2. Цели и задачи

5. Цель Фестиваля: создание в городе Екатеринбурге интегрированной среды для развития инновационного вида творчества – робототехники.

6. Задачи Фестиваля:

- создать условия для технической, творческой деятельности и самореализации учащихся;
- обмен опытом, обсуждения вопросов, связанных с программированием, робототехникой, развитием данных направлений в организациях общего и дополнительного образования.

Глава 3. Участники Фестиваля

7. Участниками Фестиваля являются образовательные организации, подведомственные Департаменту образования, заинтересованные в развитии образовательной робототехники.

8. Соревнования проводятся в следующих категориях и возрастных группах:

Категория 1 «Робо-баскетбол WeDo»: для обучающихся возраста 5-10 лет (на основе конструкторов Lego WeDo 1.0 Базовый и ресурсные наборы, Lego WeDo 2.0);

Категория 2 «Сумо»: для обучающихся возраста 10-12 лет (на основе конструкторов Lego Mindstorms NXT, EV3).

Категория 3 «Футбол управляемых роботов» для обучающихся возраста 12-14 лет (на основе конструкторов Lego Mindstorms NXT, EV3);

9. Количественный состав команды – от 1 до 2 человек.

10. В каждой категории может быть представлено не более 2 команд от одной образовательной организации.

11. Все команды должны сопровождаться тренерами, наставниками или уполномоченными на то лицами, назначенными приказами по учреждению, прошедшими инструктаж безопасности.

12. Ответственность за безопасность, жизнь и здоровье детей возлагается на тренеров, наставников или уполномоченных на то лиц.

Глава 4. Место и время проведения Фестиваля

16. Место проведения Фестиваля: МАОУ Лицей №110, г. Екатеринбург, ул. Бажова 124.

17. Дата и время проведения Фестиваля: **24.04.2025, регистрация на площадке проведения 10:00.**

Глава 5. Порядок представления заявок на участие в Фестивале

18. Заявки на участие в Фестивале подаются **в срок до 10.04 2025 года** в виде заполнения электронной формы: <https://forms.yandex.ru/u/67cf580f02848ff87cfa9403/>

19. Письменный вариант заявки, заверенный подписью руководителя, предъявляется в Оргкомитет тренером команды в день проведения Фестиваля.

Глава 6. Общие правила соревнований

20. Оргкомитет обеспечивает для каждой команды рабочее место (стол и стулья) и электропитание (розетка 220V).

21. Операторы одного робота не могут быть операторами другого робота. В каждой номинации (категории) и возрастной группе участвует команда в соответствии с заявкой. Члены команды, участвующие в одной номинации (категории) соревнований могут участвовать в другой номинации (категории).

22. В день соревнований, до времени отладки могут быть объявлены дополнительные новые задания роботов. Организаторы оставляют за собой право вносить любые обоснованные изменения в правила состязаний.

Глава 7. Жюри Фестиваля

23. Непосредственно работа каждой категории Фестиваля организуется Жюри, в составе главного судьи и судей каждой категории.

24. Состав жюри утверждается Учредителем Фестиваля.

25. Жюри осуществляют следующие функции:

оценка выступлений команд;
определение победителей в каждой категории.

26. Жюри вправе решать вопросы, относящиеся к его компетенции, в рамках проведения, а также правилах оценивания в категориях Фестиваля, если в его заседании примет участие не менее 2/3 его членов.

27. Команды оцениваются по критериям и бальной системе, указанным в Приложении № 2 к настоящему Положению.

28. Члены жюри имеют право учредить специальные призы для победителей и участников.

29. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний. Члены команды и тренер не могут вмешиваться в действия робота своей команды или команды соперника. Вмешательство ведет к дисквалификации.

30. Решение жюри в каждой категории оформляется протоколом и подписывается судьями.

31. На основе протокола каждой категории оформляется итоговый Протокол Фестиваля, подписываемый председателем жюри.

Глава 8. Подведение итогов Фестиваля

32. Итоги Фестиваля подводит жюри.

33. Жюри оценивает работу команд по следующим номинациям в каждой категории:

- Победитель и призеры Фестиваля в Категории 1 «Робо-баскетбол WeDo».
- Победитель и призеры Фестиваля в Категории 2 «Сумо».
- Победитель и призеры Фестиваля в Категории 3 «Футбол управляемых роботов».

Глава 9. Финансирование Фестиваля

34. Расходы на проведение Фестиваля несут организатор.

Глава 10. Авторские права

35. Заявка на Фестиваль является гарантией соблюдения участником действующего законодательства в части защиты авторских прав.

38. Предоставление заявки на участие в Фестивале предоставляет Оргкомитету право на использование работ участников в некоммерческих целях (размещение в сети Интернет, публикацию в печатных изданиях, использование на выставочных стендах и прочие виды презентаций и публикаций) со ссылкой на авторство.

Глава 11. Информационное обеспечение

39. Эксклюзивное право на видео- и фотосъемку принадлежит Организатору Фестиваля.

40. Организаторы имеют право на трансляцию мероприятия в сети Интернет, а также на публикацию в средствах массовой информации фото- и видеоматериалов, содержащих изображения команд Фестиваля.

**Форма заявки на участие в Открытом городском фестивале
инновационного технического творчества «Робо-спартакиада»**

Образовательная организация _____

Категория _____

Наименование команды _____

Состав команды:

№	Фамилия, Имя Отчество	дата рождения	образовательно е учреждение
1			
2			

Тренер команды (ФИО полностью) _____

Место работы, должность тренера команды _____

Контактная информация, телефон _____

e-mail _____

Руководитель: _____ / _____
(подпись) (расшифровка)

Дата: _____

М.п.

* необходимо также заполнить форму заявки в электронном виде по ссылке
<https://forms.yandex.ru/u/67cf580f02848ff87cfa9403/>

Категория 1. «Робо-баскетбол»

Условия участия.

1. Соревнование проводится для обучающихся возраста 5-10 лет.
2. Соревнования проводятся с использованием конструкторов Lego Education WeDo 2.0 и Lego Education Wedo 1.0.
3. Каждая команда участвует в соревнованиях со своим набором и ноутбуком.

Условия состязаний.

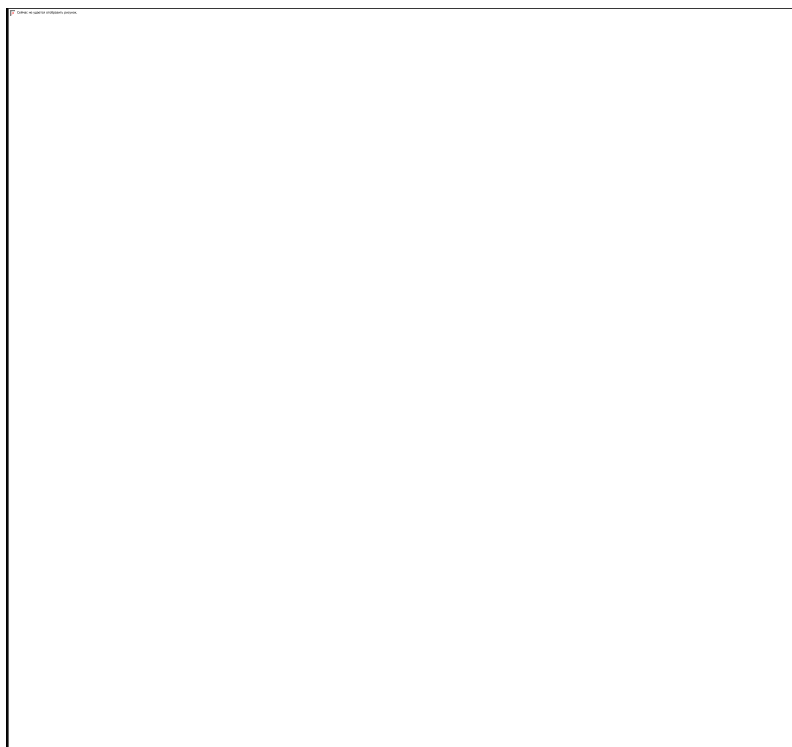
- Участники демонстрируют действия робота: бросок мяча в кольцо.
- Броски выполняются с расстояний: 10 см, 20 см, 30 см.
- Участники осуществляют по 6 бросков с каждой точки (10 см, 20 см, 30 см).
- При выполнении задания используется секундомер.

Требования к роботу и используемому оборудованию

1. Категория “Бросок мяча в кольцо”.
 - a. Роботы должны быть построены с использованием только деталей конструктора Lego Education WeDo 2.0 и Lego Education Wedo 1.0.
 - b. В конструкции робота разрешено использовать только электронные компоненты, входящие в состав наборов Lego Education WeDo 2.0 и Lego Education Wedo 1.0.
 - c. Командам не разрешается изменять любые оригинальные части.
 - d. В конструкции роботов нельзя использовать винты, клей, веревки или резинки для закрепления деталей между собой.
2. Примеры роботов:
 - a. Баскетболист Wedo 2.0: vk.cc/bYi5uX

Требование к полю

1. Игровое поле представляет собой баннер с нанесенным рисунком.
2. На поле расположены: ограничивающие линии, трехочковая линия, линия штрафного броска.
3. Название и размеры зон:



4. Игровое поле имеет размер не более 600х600мм.

Требование к игровому кольцу

1. Игровое кольцо представляет из себя конструкцию, состоящую из Щита, Кольца и Подставки.
2. Кольцо должно находиться на высоте 15 см с небольшими допустимыми погрешностями.
3. Кольцо имеет диаметр 10 см с небольшими корректировками в зависимости от категории и особенностями конструкции. Максимальное отклонение 1 см.
9. Размеры Щита:
 - а. Для категории 5-10 лет: 5 на 10 пинов.
10. Основанием игрового кольца является вертикальная линия, совпадающая с основанием кольца.

Требование к мячу

1. Официальный мяч для участия в соревнованиях, мяч для настольного тенниса. Пример мяча можно посмотреть по ссылке: <https://www.sportmaster.ru/product/27963990299/>

Таблица для начисления баллов

“Бросок мяча в кольцо”				
Количество о баллов	10 см	20 см	30 см	Общее количество баллов
Максимальное	30	30	30	90
Минимальное	0	0	0	0

Определение победителя

Победитель соревнований определяется по сумме всех баллов.

В случае если количество баллов одинаково, то победитель определяется по минимальному времени, затраченному на попытку.

Категория 2. «Сумо»

Условия участия.

1. Соревнование проводится для обучающихся возраста 10-12 лет.
2. Соревнования проводятся с использованием конструкторов Lego Mindstorms NXT, EV3.
3. Каждая команда участвует в соревнованиях со своим набором и ноутбуком.

Условия состязания.

1. Состязание проходит между двумя роботами. Цель состязания -вытолкнуть робота-противника за черную линию ринга.
2. После начала состязания роботы должны найти противника, а затем двигаться по направлению друг к другу до столкновения. После столкновения роботы могут маневрировать по рингу, как угодно.
3. Если любая деталь робота, касающаяся поверхности поля, оказывается за пределами черной линии, робота засчитывается проигрыш в раунде.
4. Если от робота во время поединка отделилась деталь размером более куба 2х2, то робота засчитывается проигрыш в раунде.
5. Если по окончании раунда ни один робот не будет вытолкнут за пределы круга, то присваивается «ничья».
6. Если победитель не может быть определен способами, описанными выше, решение о победе или переигровке принимает судья состязания.
7. Во время проведения состязания участники команд не должны касаться роботов.

Поле.

1. Белый круг диаметром 1000 мм с чёрной каёмкой толщиной в 50 мм.
2. В круге красными полосками отмечены стартовые зоны роботов.
3. Красной точкой отмечен центр круга.

Робот.

1. Робот собирается в день соревнований только из одного набора Lego Mindstorms NXT или Lego Mindstorms EV3, привезенного с собой. На сборку модели, программирование и отладку дается 45 минут.
2. Во время всего раунда:
 - Размер робота не должен превышать 250х250х250 мм.
 - Вес робота не должен превышать 1 кг.
3. Робот должен быть автономным.
4. Робот, по мнению судей, намеренно повреждающий других роботов, или как-либо повреждающий покрытие поля, будет дисквалифицирован на всё время состязаний.
5. Перед матчем роботы проверяются на габариты и вес.

6. Конструктивные запреты:

- Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на колесах и корпусе робота.
- Запрещено использование каких-либо приспособлений, дающих роботу повышенную устойчивость, например, создающих вакуумную среду.
- Запрещено создание помех для ИК и других датчиков робота-соперника, а также помех для электронного оборудования.
- Запрещено использовать приспособления, бросающие что-либо в робота-соперника или запутывающие его.
- Запрещено использовать жидкие, порошковые и воздушные вещества в качестве оружия против робота-соперника.
- Запрещено использовать легковоспламеняющиеся вещества.
- Запрещено использовать конструкции, которые могут причинить физический ущерб рингу или роботу-сопернику.
- Роботы, нарушающие вышеперечисленные запреты снимаются с соревнований.

7. Участники имеют право запускать разные программы роботов в каждом раунде.

Проведение Соревнований.

1. Соревнования состоят из серии матчей. Матч определяет из двух участвующих в нём роботов наиболее сильного. Матч состоит из 3 раундов по 60 секунд. Раунды проводятся подряд.
2. Соревнования состоят не менее чем из двух попыток (точное число определяется оргкомитетом). Попытка - это совокупность всех матчей в которых участвует каждый робот минимум 1 раз.
3. Перед первой попыткой и между попытками команды могут настраивать своего робота.
4. До начала попытки команды должны поместить своих роботов в область «карантина». После подтверждения судьи, что роботы соответствуют всем требованиям, соревнования могут быть начаты.
5. Если при осмотре будет найдено нарушение в конструкции робота, то судья дает 3 минуты на устранение нарушения. Однако, если нарушение не будет устранено в течение этого времени, команда не сможет участвовать в состязании.
6. После помещения робота в «карантин» нельзя модифицировать или менять роботов (например, загрузить программу, поменять батарейки) до конца попытки.
7. Матч выигрывает робот, выигравший наибольшее количество раундов. Судья может использовать дополнительный раунд для разъяснения спорных ситуаций.
8. После объявления судьи о начале раунда, роботы выставляются операторами боком, относительно красным линиям.
9. После сигнала на запуск роботов операторы запускают программу.
10. В начале программы должна стоять задержка по времени: 5 секунд.

11. После запуска роботов операторы должны отойти от поля более чем на 1 метр в течении 5 секунд.

Судейство.

1. Оргкомитет оставляют за собой право вносить в правила состязаний любые изменения, если эти изменения не дают преимуществ одной из команд.
2. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.
3. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.
4. Судья может использовать дополнительные раунды для разъяснения спорных ситуаций.
5. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в устном порядке обжаловать решение судей в Оргкомитете не позднее окончания текущего раунда.
6. Переигровка раунда может быть проведена по решению судей в случае, если в работу робота было постороннее вмешательство, либо, когда неисправность возникла по причине плохого состояния игрового поля, либо из-за ошибки, допущенной судейской коллегией.
7. Члены команды и руководитель не должны вмешиваться в действия робота своей команды или робота соперника ни физически, ни на расстоянии. Вмешательство ведет к немедленной дисквалификации.

Правила отбора победителя.

По решению оргкомитета, ранжирование роботов может проходить по разным системам в зависимости от количества участников и регламента мероприятия, в рамках которого проводится соревнование. Рекомендуемая система:

А. Первая попытка, в которой участвуют все участники по олимпийской системе (на выбывание) до определения 3-5 (количество финалистов объявляется заранее) финалистов. Участники группируются в пары по очереди: первый со вторым, третий с четвертым и т.д.

Б. Вторая попытка, в которой участвуют все участники по олимпийской системе (на выбывание) до определения 3-5 (количество финалистов объявляется заранее) финалистов. Участники группируются в пары через одного: первый с третьим, второй с четвертым и т.д.

В. В финале участвуют все финалисты предыдущих попыток и соревнуются по системе каждый с каждым. Ранжирование проводится по количеству выигранных матчей. В спорных ситуациях проводятся дополнительные матчи.

Категория 3. «Футбол управляемых роботов»

Требование к команде:

- возраст участников: 12-14 лет

- состав команды: 2 человек

1. Условия состязания

1.1 Для участия в соревнованиях роботов «Робофутбол» необходимо подготовить дистанционно управляемых роботов.

1.2 Состязание проходит между двумя командами, в каждой команде – 2 робота: либо вратарь и нападающий, либо два нападающих.

1.3. Задачей команды является забить гол в ворота соперника и не дать забить гол в свои ворота. Победителем матча объявляется команда, забившая в течение отведенного времени матча больше голов в ворота соперника.

1.4. Замена роботов во время матча разрешается только по решению судьи в случае выхода робота из строя.

2. Требования к полю и мячу

2.1. Поле: зеленое основание, материал полигона устойчивый к истиранию с низким ворсом с белой линией разметки (ширина линии разметки – 15-20 мм). Поле по периметру ограничено бортами.

2.2. Ворота. Ширина ворот – 70 см, высота 22 см, глубина не менее диаметра мяча.

2.3. Размеры игрового поля: 2500 x 1250 мм.

2.4. В качестве мяча используется стандартный теннисный мяч.

3. Требования к роботам

3.1. К соревнованиям допускаются роботы, собранные участниками соревнований на основе любой конструкторской платформы. Все элементы конструкции, включая систему питания, должны находиться непосредственно на самом роботе.

3.2. Размеры робота ограничены. Для измерения робота в данном состязании в качестве измерительной конструкции используется куб со следующими характеристиками: диаметр: 250x250x250 мм. Роботы, чьи габариты корпуса не вписываются в указанные ограничения не допускаются к соревнованиям. Ударный механизм и его части не должны выходить за габариты робота более чем на 1 см с каждой стороны.

3.3. В процессе функционирования робота его движущиеся части не должны выступать за указанные в предыдущем пункте ограничения.

3.4. Масса робота не ограничена.

3.5. Каждым роботом должен управлять один оператор.

3.6. Управление должно производиться дистанционно, через любой беспроводной канал связи. Допустимо использование любых устройств для беспроводного управления.

3.7. На каждом роботе должен быть установлен вертикальный флагшток в виде оси для крепления флага с обозначением команды или визуально (цветом) соответствующей команды.

3.8. Провода должны быть связаны вместе и закреплены на корпусе робота, чтобы не мешать другим роботам в течение игры.

3.9. Робот должен иметь ударный механизм, расположенный спереди.

Ударным механизмом является механизм, позволяющий роботу, находящемуся в центре поля, выбить мяч за центральный круг, оставаясь при этом неподвижным

- Конструкция ударного механизма должна быть компактной и исключать возможность зацепа соперника.

3.10. Робот не должен захватывать мяч в процессе игры. Захватом считается перекрытие более 50% мяча корпусом робота.

3.11. Можно оборудовать робота внешним пластиковым или картонным цилиндрическим кожухом с отверстиями для ударного механизма.

3.12. Если у робота произошла какая-либо техническая неполадка, но он может продолжать игру, игра продолжается.

3.13. Во время игры робот должен быть способным перемещаться во всех направлениях

3.14. Роботы должны быть спроектированы таким образом, чтобы справиться с небольшими дефектами поверхности и подъемами.

4. Порядок проведения состязания

Соревнования проводятся по системе play-off, в два этапа: отборочный и финал.

С каждой стороны в игре принимают участие по 2 робота. После перерыва команды меняются воротами. Все операторы во время игры должны находиться вне поля за своими воротами.

Во время игры участникам запрещается выходить на поле, а также касаться без разрешения судьи своего робота или роботов команды соперника. В перерывах между таймами оператор может брать своего робота.

4.1. Длительность состязания

4.1.1. Отборочный матч состоит из двух таймов по 2 минуты каждый. Между таймами предусмотрен перерыв не более 2 минут.

4.1.2. В финальных матчах длительность тайма составляет 3 минуты, а перерыв не более 5 минут.

4.1.3. Исходные пары на финальном этапе определяются жребием. Каждая пара проводит одну игру, проигравшая в игре команда выбывает из соревнований.

4.1.4. Дополнительный тайм. Дополнительный тайм играется, если в основное время счет равный. Дополнительный тайм играется до первого гола, но не более трех минут. Если после дополнительного тайма победитель не выявлен, по решению судьи команды играют дополнительный тайм «1 на 1», который играется до гола. Во время игры «1 на 1» робот защищающейся команды не может занимать место непосредственно перед своими воротами, пассивно ожидая атаки соперника. Также робот защищающейся команды не может заезжать во вратарскую площадь на своей половине поля ранее, чем там появится мяч. В случае нарушения этих правил назначается штрафной удар по пустым воротам.

4.2. Сигналы судьи

Во время игры судья подает сигналы свистком.

Один свисток во время игры означает, что судья приостановил игру.

Возобновление игры происходит так же по одному свистку судьи.

Двойной свисток дается по окончанию тайма/матча.

Решения по всем спорным ситуациям принимает судья или главный судья.

Судья по свистку приостанавливает игру, расставляет роботов и мяч по своему усмотрению и свистком дает команду к продолжению в следующих случаях:

- если мяч покинул пределы поля;
- когда роботы зацепились или взаимно заблокировали друг-друга;
- когда один из роботов захватил мяч;
- когда один из роботов опрокинулся;
- в случае нарушения правил;
- в случае поломки робота.

4.3. Начало игры

Перед началом игры бросается жребий. Команда, которая выигрывает в жеребьевке, получает на свое усмотрение право выполнить начальный удар либо выбрать, какие ворота она будет защищать в первом тайме.

Команда, чей соперник выполнял начальный удар в первом тайме, вводит мяч во втором тайме.

Команде засчитывается техническое поражение, если она не смогла выставить на поле ни одного робота к назначенному времени матча/тайма.

4.4. Стартовое положение и первый удар

При старте роботы устанавливаются на свои половины полей. При старте мяч устанавливается в центре поля.

Соперники команды, выполняющей начальный удар, должны находиться за пределами центрального круга, пока мяч не введен в игру.

Игра начинается по свистку главного судьи.

Мяч считается введенным в игру, если по нему произведен удар ударным механизмом робота или корпусом робота, осуществляющего удар, и робот находится в движении.

4.5. Гол

Гол засчитывается, когда мяч полностью пересекает линию ворот, при условии, что при этом не было совершено нарушения правил со стороны команды, которая забила гол. Гол, забитый непосредственно после начального удара, засчитывается.

После гола мяч устанавливается на середине поля. Право на ввод мяча в игру получает команда, пропустившая гол.

4.6. Тактика и расстановка роботов на поле.

Роли роботов должны соответствовать одному из вариантов:

- нападающий и нападающий;
- нападающий и вратарь.

Команда выбирает тактическую расстановку перед началом игры и сообщает об этом судье. В течение тайма менять расстановку нельзя. В перерыве команда может поменять расстановку, о чем необходимо до возобновления игры сообщить судье.

С разрешения судьи вратарем считается робот, который в начале тайма занял позицию во вратарской площади.

Во время игры во вратарской площади не может находиться более одного робота от команды.

4.7. Действия в случае неисправностей и технических неполадок

В ходе игры допускается замена роботов с разрешения судьи. Команда должна иметь запасного робота, которого она может использовать для замены робота, вышедшего из строя в ходе соревнований. Использовать замену можно только один раз за матч. При замене робота судья убирает с поля робота, подлежащего замене, участник передает запасного робота судье, который устанавливает его на поле. В случае если робот повторно вышел из строя, команде объявляется техническое поражение.

В случае незначительной поломки робота, не требующей его замены, команда может попросить судью разрешить ремонт. В случае принятия решения о ремонте судья передает робота оператору для его восстановления. На восстановление отводится 1 мин. После восстановления робот передается судье для установки его на поле, и игра продолжается. Если в течение одной минуты восстановить робота не удалось, и команда не смогла предоставить замену (если у нее осталось на это право) команде засчитывается техническое поражение.

Если в процессе игры роботы одной команды опрокинулись более, чем **6 раз**, то игра прекращается, команде засчитывается техническое поражение.

5. Окончание матча

Матч заканчивается в следующих случаях:

- время, отведенное на матч, истекло;
- одной из команд присуждено техническое поражение;

6. Игровые ситуации

6.1. Спорный мяч

Когда мяч застрял в углу поля или застрял между роботами соперничающих команд, либо, когда роботы соперничающих команд зацепились и не могут самостоятельно разъехаться и игра не возобновляется в течении 5 сек. судья по свистку приостанавливает матч, расставляет роботов и мяч по своему усмотрению и дает команду к продолжению.

6.2. Свободный удар

Свободный удар назначается по свистку судьи в ситуациях, когда произошла остановка игры по вине одной из команд: команда нарушила правила или произвела замену/ремонт своего робота. В этом случае вторая команда получает право на свободный удар. Мяч устанавливается на место, где он находился в момент остановки игры и вводится в игру в соответствии с регламентом по свистку судьи. Робот, выполнивший свободный удар, не должен касаться мяча, пока мяча не коснется другой робот.

7. Дисциплинарные наказания

Могут быть применены следующие дисциплинарные наказания:

- предупреждение;
- удаление.

Дисциплинарные наказания в виде предупреждения выносятся в следующих случаях:

- Нанесение повреждений мячу или полю;
- Задержку возобновления игры;
- Выход на поле оператора робота;
- Касание оператором во время игры робота, который находится на поле, без разрешения судьи;
- Нарушение правил игры.

При получении двух предупреждений, один из роботов команды по решению судьи должен немедленно покинуть поле до конца тайма. Если у команды не осталось роботов на поле после удалений, то ей засчитывается техническое поражение. После удаления одного из роботов с поля все ранее полученные предупреждения этой команды аннулируются.

8. Разрешение конфликтных ситуаций.

Во время игры решения судьи являются окончательными. Любое несогласие с решением судьи наказывается предупреждением. Если после этого конфликт продолжается, судья показывает красную карточку, что немедленно приводит к поражению в игре.

Если капитаны команд удовлетворены результатами игры, они подписывают соответствующие протоколы по счёту и судейству.

Любые протесты после игры принимаются только если её результаты некорректны или вызывают сомнения. После подписания протокола матча, протесты не принимаются.

Уточнение правил.

Если необходимо произвести уточнение правил, судья должен немедленно остановить игру, остановить секундомер и произвести уточнение, прежде, чем продолжить игру.

Исключительные обстоятельства.

В исключительных ситуациях, при возникновении в ходе соревнований непредвиденных проблем и/или затруднений, в правила соревнований могут быть внесены поправки, если это не дает преимущества одному участнику или группе участников соревнований.

9. Правила подведения итогов

Команда, выигравшая финальный матч, становится победителем турнира. Ее соперник получает второе место. Для определения третьего места проводится дополнительный матч между двумя командами, проигравшими в полуфинале.