

# Твинфлэп - Регламент

## РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ РОБОТОВ "ТВИНФЛЭП"

1.1 от 24.03.2010 г.

Идея соревнования и регламент: [myROBOT.ru](http://myROBOT.ru)

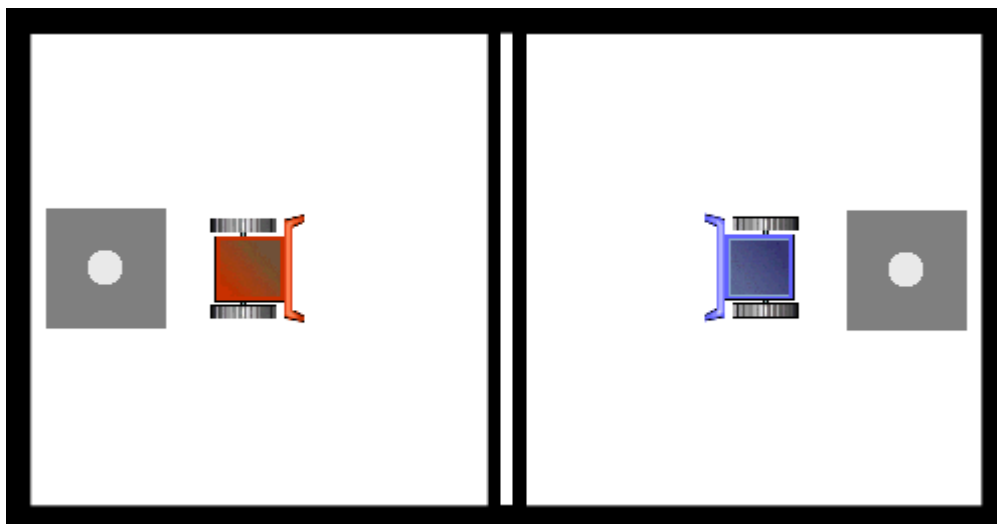
[http://myrobot.ru/articles/sport\\_twinflap.php](http://myrobot.ru/articles/sport_twinflap.php)

### 1. Условия состязания

Состязание проводится между двумя роботами. Цель каждого робота - вытолкнуть кеглю противника за пределы серого квадрата, в котором она стоит, и при этом помешать противнику сделать то же самое.

Поединок состоит из 3-х раундов, которые проводятся до 2-х побед одного из роботов.

Максимальная продолжительность раунда - 60 секунд, за исключением специального решения главного судьи.



### 2. Игровое поле

1. Цвет поля - белый.
2. Ширина игрового поля - 100 см.
3. Общая длина игрового поля - 200 см.
4. С каждой стороны от игрового поля располагается белое поле свободной зоны шириной не менее 50 см.
5. Цвет ограничительных линий - черный. Ширина ограничительных линий периметра - 50 мм. Ширина двойных ограничительных линий между зонами противников - 25 мм (каждой). Расстояние между двойными ограничительными линиями зон противника - 25 мм.
6. В конце каждой игровой зоны по центру в 5 см от края располагаются серые квадраты. Ширина серых квадратов - 25 см.
7. В центре каждого серого квадрата устанавливается кегля.
8. Кегли представляют собой жестяные цилиндры и изготовлены из пустых стандартных жестяных банок (330 мл), использующихся для напитков.
9. Диаметр кегли - 70 мм.

10. Высота кегли - 120 мм.
11. Вес кегли - не более 50 гр.
12. Кегля окрашена чередующимися кольцевыми полосами красного и желтого цвета шириной 10-15 мм.

#### 4. Роботы

1. Максимальная ширина робота 20 см, длина - 20 см.
2. Высота и вес робота не ограничены.
3. Робот должен быть автономным.
4. Во время соревнования размеры робота должны оставаться неизменными и не должны выходить за пределы 20 x 20 см.
5. Робот не должен иметь никаких специальных приспособлений для толкания противника или кегли (механических, пневматических, вибрационных, акустических и др.).
6. Робот может толкать противника или кеглю исключительно своим корпусом.
7. Запрещено использование каких-либо клейких или зацепляющих приспособлений на корпусе робота.

#### 5. Игра

1. Стандартный поединок состоит из трех раундов и по решению судей может быть ограничен двумя раундами, если победу в каждом из них одержал какой-либо из роботов.
2. Перед началом раунда роботы помещаются в центре каждой игровой зоны по направлению друг к другу.
3. Участники состязания самостоятельно устанавливают кегли и роботов в начале каждого раунда. Окончательная расстановка кеглей и роботов принимается судьей соревнования.
4. Робот должен быть включен или инициализирован вручную в начале раунда по команде судьи, после чего в его работу нельзя вмешиваться. Запрещено дистанционное управление или подача роботу любых команд.
5. Главная цель робота состоит в том, чтобы вытолкнуть кеглю противника за пределы серого квадрата, в котором она стоит, и при этом помешать противнику сделать то же самое.
6. Робот, вытолкнувший первым кеглю противника, получает победу в раунде. Кегля считается вытолкнутой, если ни одна ее часть не находится над серым квадратом.
7. В случае выталкивания роботом собственной кегли, победа в раунде присуждается его противнику.
8. За осуществление каждой атаки роботу начисляется 3 очка. Атакой считается переход на сторону противника с полным пересечением двойной ограничительной линии.
9. Новая атака засчитывается только в случае, если робот полностью вернулся в свою зону после осуществления предыдущей атаки.
10. При столкновении роботу, "осалившему" противника на своей территории, дается 1 очко, а противнику начисляется штрафное очко.
11. Следующее "осаливание" может произойти только после разрыва контакта между роботами продолжительностью не менее 1 секунды.
12. Контакт роботов продолжительностью более 5 секунд считается клинчем. При клинче раунд выигрывает тот робот, на чьей территории произошел клинч.
13. **Выталкивание кегли корпусом противника приносит поражение в раунде.** Если робот вытолкнет собственную кеглю под воздействием робота противника и в

непосредственном контакте с ним (робот противника толкает своего оппонента, создавая ситуацию клинча), то даже если с момента начала клинча не прошло 5 секунд, поражение в раунде присуждается роботу противника.

14. Если робот выходит за границы игрового поля более чем на 5 секунд, то ему засчитывается поражение в раунде.
15. Территорией противника считается любое место, находящееся по другую сторону за умозрительным продолжением двойной разделительной линии.
16. Во время проведения раунда вокруг игрового поля должна соблюдаться свободная зона шириной не менее 50 см. Нахождение участника в свободной зоне во время раунда наказывается штрафом.
17. В ходе поединка участники могут получить не более трех предупреждений - штрафов. Второе предупреждение, полученное участником по любому поводу в течение раунда, означает поражение в раунде. Третье означает поражение в поединке.

## 6. Правила отбора победителя

1. Подсчет очков осуществляется в конце раунда.
2. Если ни один из роботов в течение раунда не вытолкнул кеглю противника за пределы серого квадрата, то победа присуждается роботу, набравшему наибольшее количество очков.
3. Если ни одним из роботов на протяжении раунда не было произведено ни одной атаки, то по решению главного судьи оба робота могут быть дисквалифицированы и сняты с соревнований.
4. Если победитель поединка не определен за три раунда, назначается дополнительный раунд или победитель может определяться судьейским решением, основывающимся на боевой активности роботов во время проведенных раундов.
5. Окончательное решение о победе той или иной команды принимает судья.
6. Поединок считается законченным после объявления судьей его результатов. Команда, покинувшая место проведения поединка до объявления главного судьи о конце поединка, считается проигравшей поединок.

## 7. Судейство

Для проведения поединков назначаются главный судья и ассистент (второй арбитр). Ассистент ведет протоколы поединков, отмечая штрафные и выигрышные очки.

---