

## Загальні правила

### 1. Вимоги до робота.

#### Учасники мають бути з повністю зібраним роботом.

Робот має відповідати організаційним, конструктивним та габаритним вимогам змагання.

#### 1.1. Організаційні вимоги

- 1.1.1. Робот має бути **автономним**. Тобто таким, що керується лише програмою. **Будь-яке дистанційне керування роботом заборонено. Bluetooth** має бути вимкнено.
- 1.1.2. Запуск робота дозволено або прямим запуском програми – натисканням кнопки на мікропроцесорному блоці, або за допомогою датчика дотику.

#### 1.2. Конструктивні вимоги

- 1.2.1. Роботи мають бути побудовані з використанням лише деталей конструкторів LEGO.
- 1.2.2. В конструкції робота можна використовувати тільки один мікропроцесорний блок (RCX, NXT, EV3, Spike).
- 1.2.3. Двигуни і датчики для роботів поставляються LEGO® і HiTechnic. Інші виробники заборонені.
- 1.2.4. Заборонено використання будь-яких неоригінальних чи модифікованих (відламані, підрізані, зігнуті і т.і.) деталей LEGO.
- 1.2.5. Заборонено використовувати додаткові джерела живлення.
- 1.2.6. В конструкції роботів не можна використовувати гвинти, клеї, мотузки, гумки і т.і. для закріплення деталей між собою.
- 1.2.7. Заборонено використання будь-яких клейких пристосувань на колесах і корпусі робота.
- 1.2.8. Заборонено використання будь-яких пристосувань, що дають роботу підвищену стійкість, наприклад, створюють вакуумне середовище.

#### 1.3. Габаритні вимоги

- 1.3.1. Місія Буревій та Місія Хуртовина: Максимальні розміри робота перед початком заїзду повинні бути в межах **250x250x250 мм** включно з кабелями. Після запуску робота розміри робота не обмежені. При поверненні на старт/фініш вертикальна проекція робота має бути повністю в зоні старту/фінішу (кабелі можуть бути за межами зони старту/фінішу).
- 1.3.2. Слалом: Впродовж змагань габаритні розміри робота (включаючи всі рухливі елементи у всіх їх можливих позиціях) не повинні перевищувати **250x250x250 мм**.

### 2. Контроль відповідності

- 2.1. Перевірка роботів на відповідність вимогам змагання проводиться суддею перед початком змагань. На вимогу судді учасник (помічник учасника) має продемонструвати робота у всіх проекціях та заміряти розміри робота.
- 2.2. У випадку виявлення невідповідності робота вимогам змагання суддя пропонує учаснику **1 хвилину** на усунення невідповідності. Однак, якщо учасник відмовляється або якщо він не встигає усунути невідповідність протягом цього часу, команді автоматично зараховується технічна поразка.

- 2.3. Перевірка поля на відповідність вимогам змагання проводиться суддею перед початком змагань. На вимогу судді учасник (помічник учасника) має продемонструвати розміри поля з використанням рулетки.
- 2.4. У випадку виявлення невідповідності вимогам змагань під час проведення спроби суддя може призначити команді штраф або прийняти інші міри на власний розсуд.

### **3. Поведінка членів команд**

Всі члени команд впродовж турніру мають дотримуватись принципів **фейр-плей** – морального обов'язку учасника, тренера та інших осіб, що залучені до змагання, строго дотримуватись правил та регламенту змагань.

**Принципи фейр-плей:** повага до суперників – не допускати образливі, принижуючі, грубі висловлювання та дії; повага до правил та рішення судді – приймати всі рішення судді та оскаржувати їх коректно; чесна гра – не допускати шахрайства, заборонені прийоми та методи; самоконтроль члена команди – стримувати свої емоції, вміти адекватно сприймати будь-який результат змагання.

### **4. Суддівство**

- 4.1. Оргкомітет залишає за собою право вносити в правила змагань будь-які зміни, якщо ці зміни не дають переваг ні одній з команд.
- 4.2. Контроль та підведення підсумків здійснюється суддівською колегією згідно з наведеними правилами.
- 4.3. Судді володіють всіма повноваженнями протягом усіх змагань; всі учасники повинні підкорятися їх рішенням.
- 4.4. Суддя може використовувати додаткові залікові спроби для роз'яснення спірних ситуацій.
- 4.5. Якщо з'являються якісь заперечення щодо суддівства, команда має право в усному порядку оскаржити рішення суддів в Оргкомітеті не пізніше закінчення поточного заїзду.

### **5. Штрафи**

- 5.1. За порушення членами команди правил суддя або члени Оргкомітету можуть призначити команді-порушнику штрафи.
- 5.2. Штрафи, що можуть призначатися команді-порушнику: зняття балів; усне попередження; технічна поразка в заліковій спробі; дискваліфікація з турніру.
- 5.3. Найсуворіші штрафи можуть одразу призначатися команді за порушення принципів фейр-плей.