

Оргкомитет в пределах своей компетенции:

- согласует сроки и порядок проведения Турнира;
- назначает главного судью Турнира и судейскую коллегию;
- составляет и утверждает смету расходов;
- осуществляет непосредственное руководство подготовкой Турнира
- анализирует, обобщает итоги Турнира, проводит награждение победителей.

Главный судья Турнира и судейская коллегия назначаются из:

- педагогов дополнительного образования центра «IT-куб»

Судейская коллегия решает следующие вопросы:

- разрабатывает турнирную сетку матчей Турнира;
- проводит и судит матчи;
- ведет протокол Турнира;
- на основании итоговых результатов определяет победителя и призёров.

3.Участники Турнира

В Турнире принимают участие команды 5 классов лицея.

Команда состоит из 2 человек. Один из участников выполняет роль капитана команды и представляет свою команду в спорных ситуациях.

4.Порядок организации и сроки проведения Турнира

Турнир проводится **8 апреля 2026** года (среда) на базе центра «IT-куб» в кабинете 114.

Участникам необходимо иметь вторую обувь.

Для участия в Турнире необходимо пройти предварительную электронную регистрацию (заявка на участие). Заявку заполняет капитан команды.

Страница регистрации

<https://forms.yandex.ru/cloud/69bb8902d046881b838f2538/>

От одного класса могут участвовать несколько команд, но общее количество команд ограничено. Каждая команда регистрируется отдельно.

Заявки на Турнир принимаются до **6 ноября 2026** года.

5. Порядок проведения Турнира

Регламент:

- 13.00 - 13.10 - регистрация участников, открытие турнира
- 13.10 – первый круг стыковых матчей (плей офф)
- 13.50 – полуфинал
- 14.10 – финал
- 14.20 – подведение итогов.
- 14.30 - награждение

6. Правила Турнира и система оценки

Цель: выиграть матч из двух таймов.

Матч проводится на столе 1200*2400 мм. Цвет поля зеленый, с элементами футбольного поля.

В матче участвуют два робота. Роботы предоставляются командам организаторами турнира.

Управление роботами осуществляется дистанционно с помощью программных джойстиков. Роботы имеют техническую возможность толкать мяч.

Матч начинается с середины поля, роботы находятся в зоне своих ворот. По свистку судьи роботы начинают соревнование.

Касаться мяча одновременно могут только два робота из разных команд. При нарушении этого правила мяч отдается тому роботу, кто не нарушил это правило. При обоюдном нарушении правила мяч возвращается на середину площадки.

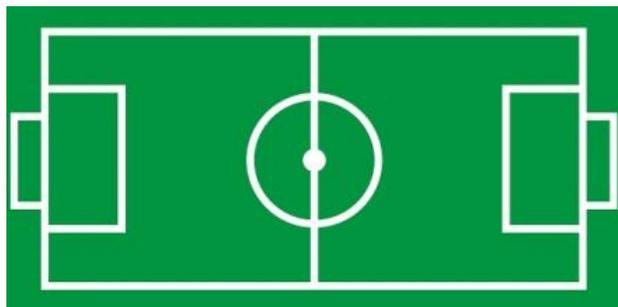
Гол – это попадание мяча в ворота. Мяч нужно отправить в ворота механизмом толкания. Если мяч был завезен роботом в ворота, то гол не засчитывается.

Пасы и передачи мяча допустимы и приветствуются.

Матч состоит из двух таймов со сменой ворот. Каждый тайм длится 2 минуты.

В протоколе судья указывает итоговый счет матча.

Турнир проводится по системе «плей офф». Выигравшая команда проходит в следующий круг соревнований, проигравшая выбывает. Команды вышедшие в финал разыгрывают Кубок победителя, команды не попавшие в финал играют матч за 3 место.



Если за основное время матча счет игры равный, то назначается дополнительный тайм – 2 минуты игрового времени до первого гола. В случае сохранения ничейного результата, назначается серия пенальти.

Правила пенальти:

- разыгрывается право первого пенальти
- пробивающий пенальти робот ставится в центр поля с мячом
- после свистка судьи робот движется к воротам соперника и пытается забить гол
- при этом робот не может пересечь линию вратарской площадки и подъехать к воротам ближе
- пенальти пробиваются до первого промаха соперника.

7. Подведение итогов и награждение победителей

Победителем Турнира является команда, выигравшая финал. Проигравшая финал команда получает 2 место. 3 место получает команда выигравшая матч за 3 место.

Победители и призеры награждаются дипломами и медалями. Кроме того, по решению Оргкомитета могут учреждаться специальные призы.

Контактные данные организаторов турнира:

Вятский многопрофильный лицей, тел.: 8(83334)6-06-77

Устюжанин Александр Викторович, заместитель директора Вятского многопрофильного лицея, преподаватель робототехники, e-mail: avu@vplicei.info