Обновление Регламента 06

Общее

-

Регламент Соревнований

11.4 Правила, действующие в МАТЧЕ

G401 ***Не взаимодействуйте с РОБОТОМ во время АВТОНОМА.** Как только начнется обратный отсчет начала МАТЧА и до конца АВТОНОМА, члены КОМАНДЫ ОПЕРАТОРОВ не могут прямо или косвенно взаимодействовать с РОБОТОМ или КОНСОЛЬЮ ОПЕРАТОРА, за следующими исключениями:

A. чтобы нажать кнопку (▶) запуска в течение КРАТКОВРЕМЕННОГО периода после начала МАТЧА
B. чтобы нажать кнопку (■) остановки по усмотрению команды ~~или по указанию главного СУДЬИ в соответствии с T402~~.
C. для обеспечения личной безопасности или безопасности КОНСОЛИ ОПЕРАТОРОВ.

G402 **Не создавайте помех сопернику во время АВТОНОМА**. Команда не может создавать помехи АВТОНОМУ противоположного АЛЬЯНСА.

Наказание за нарушение: БОЛЬШОЙ ШТРАФ за МАТЧ. БОЛЬШОЙ ШТРАФ и ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА, если помеха создана УМЫШЛЕННО.

Во время АВТОНОМА колонки ПОЛЯ A, B, C образуют красную половину ПОЛЯ, а столбцы D, E, F (Рисунок 9-5) образуют синюю половину ПОЛЯ. Каждый АЛЬЯНС имеет приоритет над теми элементами ПОЛЯ и ЗАЧЕТНЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ, которые находятся на его половине ПОЛЯ.

Заезд на половину ПОЛЯ противоположного АЛЬЯНСА во время АВТОНОМА является рискованной игровой стратегией, которая может быть расценена как УМЫШЛЕННОЕ действие.

Примеры действий, которые считаются нарушением хода АВТОНОМА, включают (помимо прочего):

A. КОНТРОЛЬ ЗАЧЕТНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ, находящихся на стороне поля, принадлежащей АЛЬЯНСУ соперника;
B. контакт с РОБОТОМ соперника на его стороне ПОЛЯ.

В случае если какие-то ЗАЧЕТНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ случайно попадут на другую половину ПОЛЯ после отскока от другого объекта (например, элемента ПОЛЯ, РОБОТА), скорее всего, штрафоваться не будут.

Случайное попадание ЗАЧЕТНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ на другую сторону ПОЛЯ вследствие отскока от другого объекта на ПОЛЕ (например, элемента ПОЛЯ, РОБОТА), скорее всего, не повлечет за собой наложение штрафа.

Обновление Регламента 05

Общее

-

Регламент Соревнований

10.8 Остальные организационные процессы

10.8.4 Сброс ПОЛЯ

Как только МАТЧ завершен и Главный СУДЬЯ или назначенное им лицо определит, что ПОЛЕ и ПЕРСОНАЛ ПОЛЯ готовы, он (или она) подаст сигнал ~~КОМАНДАМ ОПЕРАТОРОВ остановить своих РОБОТОВ~~, после чего начнется сброс ПОЛЯ, и КОМАНДЫ ОПЕРАТОРОВ смогут забрать своих РОБОТОВ.

11.4 Правила, действующие в МАТЧЕ

G407 **Не более 4 элементов одновременно.** РОБОТ не может одновременно КОНТРОЛИРОВАТЬ более 4 ЗАЧЕТНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ.

> …
>
> Командам рекомендуется проектировать своих РОБОТОВ таким образом, чтобы предотвратить непреднамеренный или умышленный КОНТРОЛЬ более чем 4 ЗАЧЕТНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ. Это может включать защиту, предотвращающую случайное застревание ЗАЧЕТНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ наверху РОБОТА, и системы, препятствующие активному захвату/втягиванию более чем 4 ЗАЧЕТНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ.
>
> Многократные случаи, когда РОБОТ контролирует 5 или более ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ, скорее всего, будут расценены как УМЫШЛЕННЫЕ действия — даже в том случае, если у РОБОТА имеется механизм сортировки по принципу «оставить 4, а остальное отбросить».
>
> …

G408 **Не КОНТРОЛИРУЙТЕ элемент НЕКТАРА соперника.** РОБОТУ запрещается КОНТРОЛИРОВАТЬ элемент НЕКТАРА противоположного АЛЬЯНСА.

Многократные случаи, когда РОБОТ КОНТРОЛИРУЕТ элемент НЕКТАРА соперника, скорее всего, будут восприняты как УМЫШЛЕННЫЕ — даже если у РОБОТА имеется механизм сортировки, который автоматически выбрасывает элемент НЕКТАРА соперника, возвращая его в состояние, близкое к исходному.

12.4 Правила, касающиеся ТАБЛИЧКИ РОБОТА

—

R403 ***Номер команды на ТАБЛИЧКЕ РОБОТА.**

Допускается наличие небольших декоративных элементов и разрывов в цифрах, при условии, что номер команды остается разборчивым с расстояния 3,65 метров (12 футов) и его можно распознать при беглом взгляде.

Примеры запрещенных вариантов отображения номеров команд на ТАБЛИЧКАХ РОБОТА включают в себя, помимо прочего:

- выгравированные на пластике с подсветкой по краям;
- номера на светодиодных дисплеях.