РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

«ЧУКО ТААЛАМАЙ»

LEGO EV3 / SPIKE / Arduino

ILIMFEST 2026

Участники матча	2–4 команды
Робот команды	1
Габариты	до 30 × 30 × 30 см
Макс. масса	3 кг
Игровое время	5 минут
Цель	набрать максимум очков за чуко

Финальная редакция для проведения соревнований

Бишкек • 2026

1. Общие положения

1.1. «Чуко Тааламай» — командная игра роботов на скорость и точность сбора игровых фигур (чуко) с доставкой в свою стартовую зону.

1.2. В одном матче может участвовать от двух до четырёх команд. В турнирной сетке оргкомитет может проводить парные матчи, если это предусмотрено жеребьёвкой.

1.3. Все команды одного матча начинают одновременно по сигналу судьи.

2. Игровое поле

2.1. Размер поля — 3 × 4 м.

2.2. В углах поля расположены стартовые зоны размером 50 × 50 см — по одной для каждой участвующей команды.

2.3. В центре в произвольном порядке размещаются игровые фигуры.

2.4. Поверхность должна быть ровной и не препятствовать движению роботов.

3. Роботы и управление

3.1. Каждая команда выставляет одного робота на базе LEGO EV3, LEGO SPIKE или Arduino.

3.2. Управление может быть дистанционным либо автономным. Способ управления не должен создавать помех другим участникам.

3.3. Максимальные габариты — 30 × 30 × 30 см в любом положении подвижных частей.

3.4. Максимальная масса — 3 кг.

3.5. Перед матчем судья вправе проверить габариты, массу и безопасность робота.

4. Игровые фигуры и очки

4.1. Фигуры выполнены в форме астрагала.

4.2. Кан (красный) — 4 очка; Визирь (жёлтый) — 2 очка; обычный чуко — 1 очко.

4.3. Общее количество чуко определяется организаторами перед матчем; рекомендуется 20–30 фигур. Кан используется в одном экземпляре.

4.4. Фигура засчитывается только если полностью находится внутри стартовой зоны команды на момент подсчёта.

5. Проведение матча

5.1. Продолжительность матча — 5 минут чистого игрового времени.

5.2. Если все чуко собраны раньше, судья останавливает матч и начинает подсчёт.

5.3. Если роботы застряли или двигаются как единое целое более 5 секунд, судья вправе остановить время, разъединить их и вернуть на стартовые позиции. Игра возобновляется по сигналу судьи.

5.4. При потере связи, полной разрядке, технической поломке или самопроизвольном опрокидывании судья останавливает время для соответствующей команды. На устранение неисправности предоставляется до 2 минут. Если робот не готов продолжить, команда прекращает участие в текущем матче.

6. Ограничения и нарушения

6.1. Запрещены преднамеренные столкновения, толкание или прижимание соперника к стенке, а также намеренное блокирование его движения.

6.2. Запрещено выносить чуко за пределы поля и собирать фигуры внутри стартовой зоны соперника.

6.3. Запрещены клей, острые детали, магниты и иные элементы, способные повредить поле или робота соперника.

6.4. За незначительное нарушение судья выносит предупреждение. Два предупреждения в одном матче влекут удаление робота.

6.5. Агрессивное поведение, оскорбления, вмешательство в действия судьи или намеренные провокации могут повлечь немедленное удаление робота или дисквалификацию команды.

7. Определение победителя

7.1. После окончания матча судьи подсчитывают только фигуры, полностью находящиеся в стартовой зоне соответствующей команды.

7.2. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

7.3. При равенстве очков преимущество имеет команда, завладевшая Каном. Если равенство сохраняется и этот критерий не определяет победителя, проводится дополнительный матч по решению главного судьи.

8. Турнир

8.1. При формате на выбывание пары формируются жеребьёвкой. Победители проходят в следующий раунд до определения финалистов.

8.2. В финале определяются I и II места; III место определяется отдельным матчем между проигравшими полуфиналов либо иным заранее объявленным оргкомитетом способом.

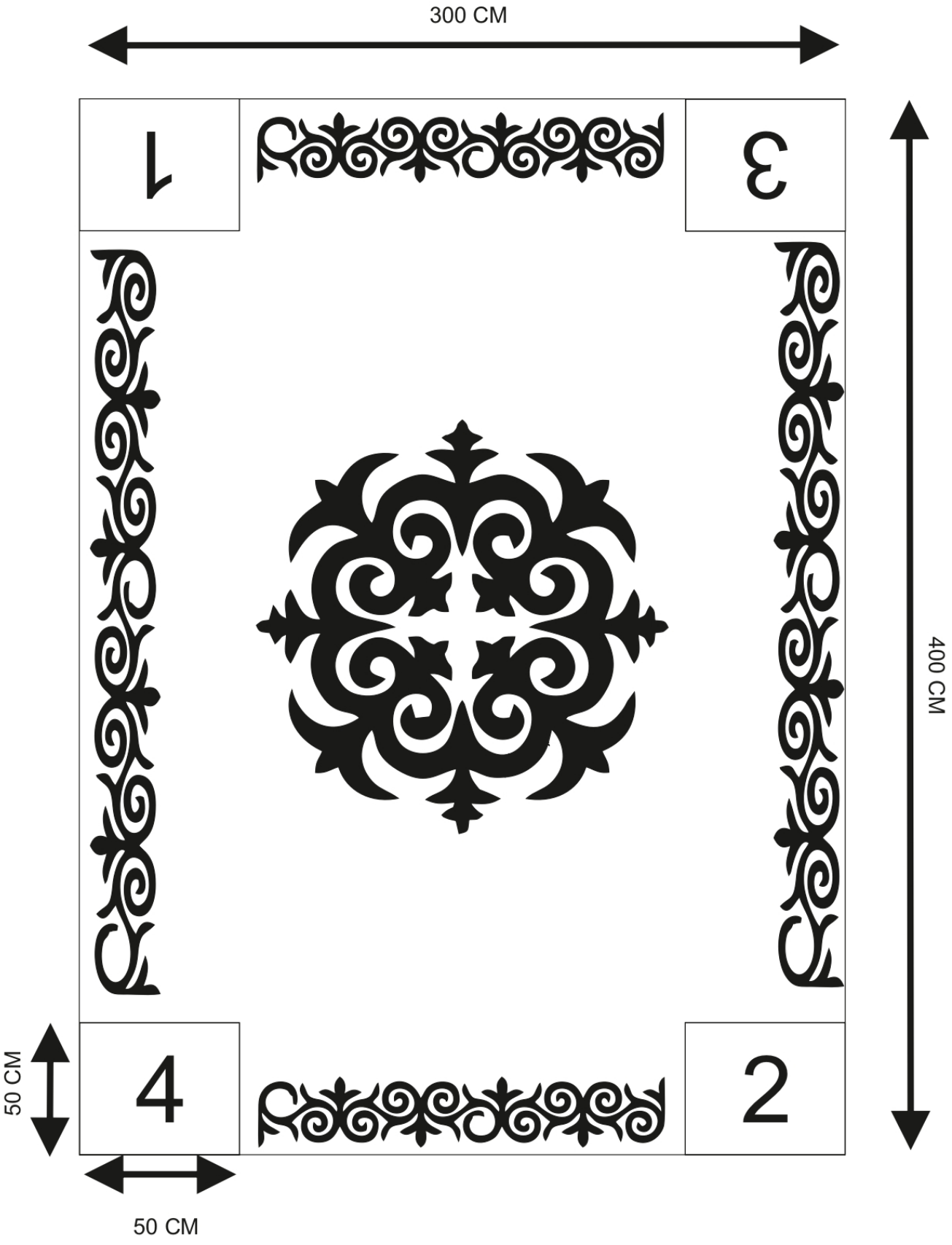
8.3. Схема турнира должна быть объявлена участникам до начала первого матча и не изменяться в ходе этапа, кроме случаев, вызванных объективной невозможностью продолжения.

9. Заключительные положения

9.1. Решения по спорным игровым ситуациям принимает главный судья.

9.2. Организаторы могут уточнять Регламент до начала соревнований; после начала этапа правила применяются одинаково ко всем командам.

9.3. Участие означает согласие команды с настоящим Регламентом.


300 СМ
1
3
4
2
400 СМ
50 СМ
50 СМ