РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

«ФУТБОЛ ДРОНОВ»

Формат 3 × 3

ILIMFEST 2026

Активные дроны	3 на команду
Состав команды	до 5 участников + тренер
Дрон	10–22 см; до 300 г
Арена	3 × 3 × 6 м
Ворота	Ø 40 см внутри / 60 см снаружи
Матч	3 сета по 3 минуты

Финальная редакция для проведения соревнований

Бишкек • 2026

1. Основные положения и термины

1.1. Арена — закрытая сеткой или ограждением зона, включающая игровое пространство, зоны пилотов и безопасную зону.

1.2. Дрон — дистанционно управляемое воздушное устройство в защитной сферической конструкции.

1.3. Пилот — участник, управляющий дроном. Ворота — круглая конструкция для фиксации гола.

1.4. Сет — игровой период длительностью 3 минуты. Матч состоит из трёх сетов.

1.5. Офсайд — нарушение возврата за центральную линию после забитого гола в случаях, предусмотренных игровыми правилами.

1.6. Пенальти — штрафное игровое действие, назначаемое судьёй за нарушение.

2. Участники и состав команды

2.1. К участию допускаются зарегистрированные школьники и студенты в возрасте 8–18 лет.

2.2. Команда может включать до пяти участников, из которых одновременно в сете активны три пилота/дрона. Также допускается тренер.

2.3. Замена участника или дрона допускается между сетами и только с разрешения судьи.

2.4. Тренер взаимодействует с командой во время перерывов и не вмешивается в управление во время активного сета.

2.5. Участники обязаны использовать предусмотренные организаторами средства защиты и соблюдать границы безопасной зоны.

3. Технические требования к дронам

3.1. Масса дрона — не более 300 г.

3.2. Диаметр защитной сферы — от 10 до 22 см. Сфера должна закрывать пропеллеры и выдерживать обычные игровые столкновения.

3.3. Максимальный диаметр пропеллера — 7,6 см; пропеллеры не должны выступать за защитную сферу.

3.4. Допускаются LiPo-аккумуляторы от 1S до 4S. Повреждённые или неисправные аккумуляторы не допускаются.

3.5. Радиоуправление — 2,4 ГГц; запрещено оборудование, намеренно создающее помехи другим участникам.

3.6. Дрон должен иметь видимую светодиодную индикацию команды/роли и уникальный идентификационный номер.

3.7. Перед допуском к игре дроны проверяются по массе, размеру, состоянию защиты, аккумулятора и работоспособности. Судья вправе провести повторную проверку в любое время.

4. Разрешённое и запрещённое оборудование

4.1. Разрешены запасные аккумуляторы, пропеллеры, ремонтные детали, светодиоды и инструменты для ремонта в перерывах.

4.2. Исходный регламент требует иметь не менее четырёх аккумуляторов на каждого активного пилота.

4.3. Запрещены FPV-системы во время игры, неисправные/непроверенные аккумуляторы и устройства, создающие радиопомехи.

5. Арена и ворота

5.1. Размер игровой арены — 3 × 3 × 6 м.

5.2. Ворота располагаются с двух сторон. Внутренний диаметр — 40 см, внешний — 60 см.

5.3. До начала матча судья проверяет состояние ограждения, ворот и безопасных зон.

6. Роли и подготовка к сету

6.1. В формате 3 × 3 каждая команда одновременно использует три активных дрона. Один из них назначается нападающим (Striker) и только он может засчитывать голы.

6.2. Остальные активные дроны выполняют выбранные командой защитные/поддерживающие роли из предусмотренных исходным регламентом: Forward, Center, Sweeper, Keeper. Состав трёх активных ролей объявляется судье до сета.

6.3. Рекомендуемая цветовая идентификация: Striker — зелёный; Forward — красный; Center — синий; Sweeper — жёлтый; Keeper — белый.

6.4. Перед сетом судьи размещают дроны в стартовой зоне. По команде судьи пилоты устанавливают связь. Предоставляется до двух попыток; при неудаче используется запасной пульт или запасной дрон, если он имеется.

6.5. Все аккумуляторы должны быть заряжены и надёжно закреплены. Команда обязана своевременно представить дроны к старту. Неготовая команда начинает сет в неполном составе либо получает поражение в сете по решению судьи.

7. Проведение матча

7.1. Матч состоит из трёх сетов по 3 минуты. Между сетами — перерывы по 5 минут для ремонта, замен и общения с тренером.

7.2. Игровой таймер приостанавливается только при официальной остановке судьёй. Игра останавливается по свистку судьи или сигналу игрового рожка.

7.3. До команды «Приготовить дроны» запрещено запускать двигатели или взлетать.

7.4. Судья может остановить игру для обеспечения безопасности. Устные указания конкретному пилоту сами по себе не останавливают общий игровой таймер.

7.5. Если после трёх сетов общий счёт равный, проводится овертайм по правилу «золотого гола».

8. Нарушения и пенальти

8.1. Пенальти могут назначаться за ранний старт, намеренное создание помех, офсайд и неспортивное поведение.

8.2. Пенальти проводится в формате 1 на 1: нападающий против вратаря.

8.3. Характер нарушения и применяемую санкцию определяет судья. За повторные или опасные нарушения судья вправе удалить дрон из сета или дисквалифицировать команду.

9. Определение результатов соревнований

9.1. Схема первого и второго дня, распределение по верхней и нижней сеткам и расписание матчей утверждаются оргкомитетом до начала соревнований.

9.2. По итогам соревнований определяются три призовых места — I, II и III.

9.3. При рейтинговом формате места определяются по количеству выигранных матчей; порядок дополнительных критериев при равенстве результатов должен быть объявлен до начала соответствующего этапа.

9.4. Судьи и организаторы фиксируют результаты каждого матча. После начала этапа критерии распределения мест не изменяются.

10. Безопасность и заключительные положения

10.1. Дроны запускаются только внутри закрытой арены. Пилоты, тренеры и зрители остаются в предназначенных для них зонах.

10.2. Повреждённый дрон или аккумулятор немедленно выводится из эксплуатации до разрешения судьи/технического специалиста.

10.3. В опасной ситуации судья немедленно останавливает игру.

10.4. По вопросам, не урегулированным Регламентом, решение принимает главный судья с приоритетом безопасности и равных условий.

10.5. Участие означает согласие команды с настоящим Регламентом.

Приложение. Схема игровой зоны

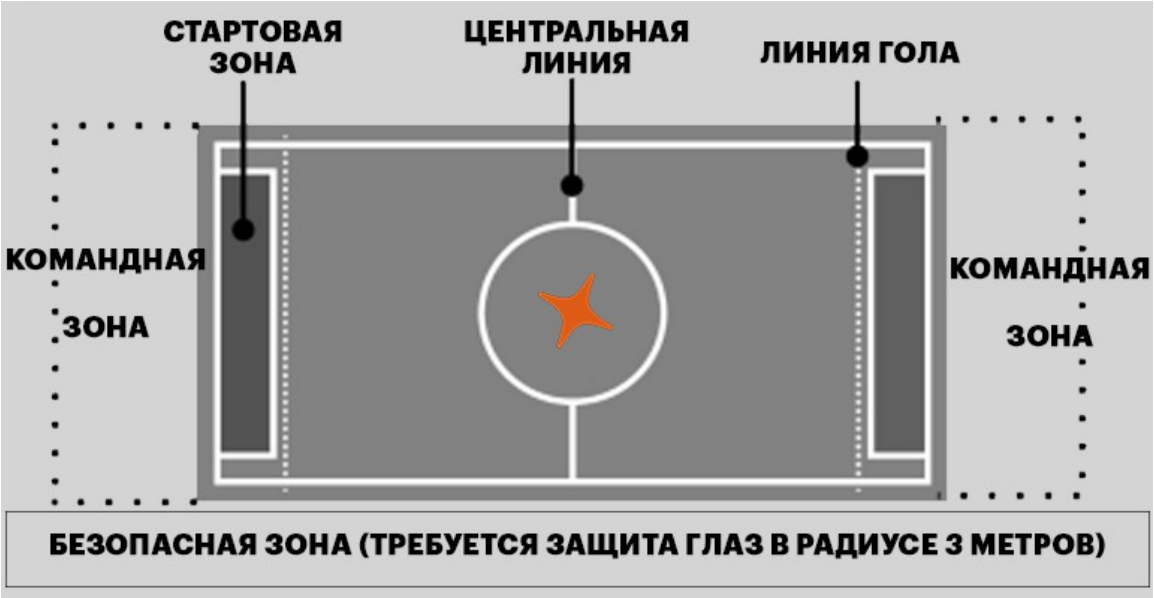


Схема из исходного регламента; фактическая арена соревнований имеет размеры 3 × 3 × 6 м.