КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ «АРКАН ТАРТЫШ»

Робо-перетягивание каната • ILIM FEST 2026

Оценивание проводится по фактическому результату каждого раунда, техническому соответствию роботов требованиям регламента и соблюдению правил. Субъективные баллы за дизайн, мощность или скорость не начисляются, поскольку регламент их не предусматривает.

1. Основной принцип определения результата

- Цель раунда — перетянуть робота соперника до пересечения им контрольной линии.
- Раунд длится до 90 секунд. При необходимости судья может продлить его, но не более чем до 3 минут.
- Если время истекло и ни один робот не пересек контрольную линию, победитель определяется судьей по фактическому результату перетягивания.
- Если результат невозможно определить однозначно, судья может назначить дополнительный раунд.
- Матч состоит максимум из трех раундов. Победитель матча — команда, выигравшая два раунда.

2. Технический допуск робота

Параметр	Класс Arduino	Класс LEGO EV3	Решение судьи
Максимальные размеры	20 × 20 × 10 см	20 × 20 × 20 см	Соответствует / нет
Режим управления	Автономный	Автономный	Проверено / нет
Крепление каната	Надежное устройство с безопасным креплением крючка	Надежное устройство с безопасным креплением крючка	Соответствует / нет
Безопасность конструкции	Без острых, режущих и опасных элементов	Без острых, режущих и опасных элементов	Соответствует / нет
Запрещенные средства	Нет клея/липких материалов, метательных, огнеопасных и повреждающих устройств	Нет клея/липких материалов, метательных, огнеопасных и повреждающих устройств	Нарушений нет / есть
Воздействие на соперника	Конструкция не используется для захвата, блокировки или повреждения робота соперника	То же требование	Соответствует / нет

3. Критерии, фиксируемые судьей в каждом раунде

№	Критерий	Что учитывается	Запись в протоколе
1	Пересечение контрольной линии	Пересек ли робот соперника контрольную линию в результате перетягивания.	Команда А / Команда В
2	Фактический результат при истечении времени	Если контрольная линия не пересечена, судья оценивает фактический результат перетягивания.	Решение судьи
3	Время раунда	Фактическая продолжительность до завершения или остановки раунда.	сек.
4	Работоспособность робота	Фиксируется потеря способности двигаться, если она стала основанием завершения раунда.	Да / нет; команда
5	Нарушения	Вмешательство участника, касание робота/каната/поля, запрещенные материалы, опасные действия и другие нарушения регламента.	Нет / описание
6	Итог раунда	Официальное решение судьи о победителе раунда.	Команда А / Команда В / доп. раунд

СУДЕЙСКИЙ ПРОТОКОЛ МАТЧА «АРКАН ТАРТЫШ»

Робо-перетягивание каната • ILIM FEST 2026

Класс:	□ Arduino □ LEGO EV3	№ матча:	
Команда A:		Команда B:	
Судья:		Дата / этап:	

Технический контроль

Проверяемый параметр	Команда A	Команда B	Решение судьи	Примечание
Габариты соответствуют классу			□ Допуск □ Нет	
Робот работает автономно			□ Да □ Нет	
Крепление каната надежное и безопасное			□ Да □ Нет	
Нет запрещенных материалов/устройств			□ Да □ Нет	
Конструкция безопасна и не предназначена для захвата/повреждения соперника			□ Да □ Нет	

Результаты раундов

Раунд	Победитель	Время, сек.	Контрольная линия	Основание завершения	Нарушения / наказание	Примечание судьи	Подпись
1				линия / время / остановка / неисправность			
2				линия / время / остановка / неисправность			
3				линия / время / остановка / неисправность			

ИТОГ МАТЧА: победитель _____ Счет по раундам _____ : _____

Решение судьи / спорная ситуация: _____

СВОДНЫЙ ПРОТОКОЛ СОРЕВНОВАНИЯ «АРКАН ТАРТЫШ»

Робо-перетягивание каната • ILIM FEST 2026

Класс: □ Arduino □ LEGO EV3 Этап: _____ Главный судья: _____

№	Команда A	Команда B	Раунд 1	Раунд 2	Раунд 3	Победитель матча	Нарушения / замечания	Подпись
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								

Инструкции для судей

- До начала матча провести технический контроль обоих роботов. Робот, не прошедший проверку, не допускается до устранения нарушений.
- В каждом раунде фиксировать победителя, время и основание завершения: пересечение контрольной линии, истечение времени, потеря работоспособности, остановка судьей или нарушение правил.
- Если время раунда истекло без пересечения контрольной линии, решение принимается по фактическому результату перетягивания. При невозможности однозначно определить результат может быть назначен дополнительный раунд.
- За нарушение судья вправе вынести предупреждение, присудить поражение в текущем раунде или дисквалифицировать команду. Характер нарушения и наказание фиксируются в протоколе.
- Итоговый победитель матча — команда, первой выигравшая два раунда.