

Регламент игры «Чуко Тааламай» (полная версия)

1. Общие положения

1.1. «Чуко Тааламай» — это командная игра роботов, в которой участники соревнуются в скорости и точности сбора игровых фигур (чуко) и доставке их в свои стартовые зоны.

1.2. Игра развивает навыки конструирования, программирования и тактики управления роботами.

1.3. Турнир может проводиться как среди отдельных команд, так и между школами, клубами и организациями.

2. Игровое поле

2.1. Размер игрового поля — **3 × 4 метра**.

2.2. В углах поля размечены **стартовые зоны** размером **50 × 50 см** (одна зона для каждого робота/команды).

2.3. В центре поля в произвольном порядке размещаются игровые фигуры **Чуко**.

2.4. Поверхность поля должна быть ровной и гладкой, не препятствующей движению роботов.

3. Участники

3.1. В одном матче участвует от **2 до 4 команд**.

3.2. Каждая команда выставляет **одного робота**.

3.3. Управление роботом может быть:

- дистанционное (оператор с пультом);
 - автономное (робот действует по программе).
 - 3.4. Все команды начинают игру одновременно.
 - 3.5. **Ограничения на робота:**
 - габариты не более **30 × 30 × 30 см** (**в любом положение подвижных частей робота**);
 - масса не более **3 кг**.
-

4. Игровые фигуры (Чуко)

4.1. Фигуры выполнены в форме астрагала (традиционная кость для игр).

4.2. Различают три типа чуко:

- **Кан** (красного цвета) — 4 очка;



- **Визирь** (желтого цвета) — 2 очка;
 - **Обычные чуко** (другие цвета) — 1 очко.
- 4.3. Общее количество чуко определяется организаторами перед игрой (рекомендуется 20–30 штук). Чуко типа Кан в единственном экземпляре.
-

5. Цель игры

- 5.1. За время матча (**5 минут**) робот должен собрать как можно больше чуко и доставить их в свою стартовую зону.
 - 5.2. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.
 - 5.3. При равенстве очков преимущество получает команда, завладевшая **Каном**.
-

6. Правила проведения матчей

- 6.1. Роботы начинают движение по сигналу судьи.
 - 6.2. Игровое время фиксируется судьями — **5 минут чистого времени**.
 - 6.3. Если роботы застряли или двигаются как единое целое более **5 секунд**, судья вправе остановить время, разъединить роботов и вернуть их на стартовые позиции.
 - 6.4. После команды судьи игра возобновляется.
 - 6.5. В случае если все чуко собраны до окончания игрового времени, игра останавливается и ведется подсчет чуко.
- 6.6. **Проведение турнира:**

- Жеребьёвкой формируются пары команд.
 - Матчи проводятся на **выбывание**.
 - Победители проходят в следующий раунд, пока не определится **финал**.
 - В финале определяется чемпион.
-

7. Ограничения и запреты

- 7.1. **Запрещены преднамеренные столкновения** роботов.
 - 7.2. Нельзя толкать, прижимать к стенке или мешать другому роботу.
 - 7.3. Запрещено выносить чуко за пределы игрового поля.
 - 7.4. Нельзя использовать материалы, которые могут повредить поле или соперников (клей, острые детали, магниты и т.п.).
 - 7.5. Запрещено собирание чуко в стартовой зоне соперника.
-

8. Случаи остановки игры

Игра останавливается в случаях:



- потеря соединения с пультом управления;
- полная разрядка аккумулятора;
- техническая поломка робота;
- самопроизвольное опрокидывание робота.

Дается 2 минуты чтобы игрок смог исправить неисправности и возобновить игры с тех же позиций. Игровое время останавливается и возобновляется по сигналу судьи. В случае если игрок не может возобновить игры в течение 2 минут, он выбывает из игры проигравшим.

9. Нарушения и наказания

9.1. Предупреждения:

- вынос чуко за пределы поля;
- кратковременные нарушения правил движения;
- мелкие технические нарушения.
- собирание чуко в стартовой зоне соперника

9.2. Удаление робота с поля производится, если:

- робот получил **два предупреждения** в одном матче;
 - оператор проявил **агрессивное поведение** (оскорблении, вмешательство в действия судьи, намеренные провокации).
-

10. Подсчет очков

10.1. Очки начисляются по завершении матча:

- Кан — 4 очка;
- Визирь — 2 очка;
- Обычные чуко — 1 очко.

10.2. Фигуры считаются засчитанными только если они находятся **полностью в стартовой зоне**.

10.3. Побеждает команда с наибольшим количеством очков.

10.4. При равенстве очков преимущество у команды, завладевшей Каном.