

- 3.5 Во время соревнований вес и размер робота должны оставаться неизменными.
- 3.6 Метательный механизм должен находиться не менее чем на 5 см от поля.
- 3.7 К соревнованиям допускаются роботы, собранные участниками соревнований на любой платформе (допускается комбинация деталей различных наборов, а также самодельные роботы). Все элементы конструкции, включая систему питания, должны находиться непосредственно на самом роботе.
- 3.8 Участвующая команда должна иметь с собой собственный асык для метания (так называемый САКА, САҚА). Метательный асык может быть овечьим или козым. Не запрещается заливка свинца в асык.
- 3.9 Конструкция роботов не должна иметь детали, наносящие ущерб соревновательному полю. По решению судьи, робот, умышленно нанесший ущерб или загрязнивший поле соревнований, будет удален с поля до окончания соревнований.
- 3.10 Робот не должен иметь в конструкции липкие детали на колесах или корпусе. Перед началом соревнований проводится техническая инспекция робота согласно правилам.

4. Асык (кость-мишень)

- 4.1 Используемый асык натурального происхождения необходимо просушить и почистить.
- 4.2 Асыки-мишени, используемые на поле - красного цвета.
- 4.3 Метательный асык (сака) может быть любого цвета.

5. Проведение соревнования

- 5.1. Состязание «Robo Asyq atu» состоит из двух раундов и нескольких попыток.
- 5.2. Асыки должны быть выстроены по линии внутри круга, в позиции «алшы» (на ребре).
- 5.3. Расстояние между асыками не должно превышать 2 см.
- 5.4. Роботы включаются после команды СТАРТ.
- 5.5. Брошенный сака должен попасть в красные асыки-мишени, расположенные во второй части поля в желтом круге. Если сака выбил красный асык из желтого круга, команде предоставляется еще одна попытка. Если нет, то очередь переходит к следующей команде.
- 5.6. Выступающие из круга асыки стоят за пределами круга. В случае, если расстрелянная команда не может вывести оставшиеся асыка из круга, для следующей команды очереди, асыки за пределами круга будут снова размещены внутри круга.
- 5.7. За попадание в красный асык – 1 балл.
- 5.8. За выбивание красного асыка за пределы круга – 10 баллов.
- 5.9. За возвращение робота на старт – 5 баллов.
- 5.10. Если робот отклонится от линии более чем на 3 секунд или зайдет на часть поля А, попытка заканчивается.
- 5.11. Повторная попытка дается в следующих случаях:
- Если робот не может завершить попытку из-за постороннего вмешательства,
 - Если поле не соответствует требованиям,
 - По ошибке судьи,
 - Если после команды СТАРТ робот бездействует более 10 сек.
- В таких случаях повторная попытка откладывается до конца тура.
- 5.12. Между турами участники могут вносить изменения в конструкцию робота (в том числе ремонт, изменение мощности, изменение программы и т.д.), если изменения не противоречат всем правилам соревнований. Команде дается 10 минут на внесение изменений. Время контролируется судьей технической комиссии.
- 5.13. Перед началом тура участники должны разместить своих роботов в зоне «Карантин». Соревнование начинается, когда судья технической комиссии признает роботов соответствующими правилам соревнований.
- 5.14. Если при техосмотре конструкция робота не соответствует правилам, на его отладку

выделяется 3 минуты. Если ошибка не будет исправлена за отведенное время, робот не допускается участвовать в соревнованиях.

5.15. Перед началом каждого тура производится жеребьевка участников.

5.16. Участники не должны касаться роботов и поля во время заезда. Также запрещается дистанционное управление и передача робота другой команде.

5.17. Заезд считается законченным, если робот в заданное время успел произвести выезд на старт, выстрелить и вернуться на старт.

6. Судейство

6.1 Оргкомитет может вносить любые изменения в правила соревнований при условии, что эти изменения не отдадут приоритет какой-либо команде-участнице.

6.2 Надзор и подведение итогов соревнований будут проводиться в соответствии с регламентом с участием судей.

6.3 Во время соревнований судье предоставляются все полномочия. Все участники должны подчиняться судье.

6.4 В случае возникновения разногласий в ходе соревнований судья может принять решение о повторном проведении того же этапа.

6.5 Судья может приостановить соревнование для разъяснения правил.

6.6 При наличии претензии к судье руководитель команды может подать письменное заявление в оргкомитет в течение 10 минут после окончания соревнований.

6.7 Если робот не двигается в течение 10 секунд, судья может остановить гонку по своему усмотрению.

6.8 Команда получает предупреждение:

- Если во время соревнований робота касается не оператор, а другой участник.
- Если участники трогают роботов команд-соперниц.
- Если одна из команд-участниц коснется робота соперника, эта команда будет предупреждена.

6.9 Команда может продолжить участие, если получит первое предупреждение. При повторном предупреждении участник покидает тур. По третьему предупреждению команда снимается с соревнований.

6.10 Если участник дистанционно будет управлять роботом или умышленно создаст помехи роботу соперника команда будет дисквалифицирована.

6.11 В случае разногласий судья решает, кто победит, или проводит дополнительный раунд.

7. Итоги соревнования

7.1 Роботы, получившие наибольшие баллы и с наименьшим количеством времени выходят в финал.

7.2 Робот, выигравший финальный этап, признается победителем.

7.3 Финалисты поделят 1,2,3 места. При равных баллах команд судьи смотрят на время.

Протокол соревнований в категории «Asyq atu»

Группа ____

№ ____ протокол

№	Команды	Попытки	Старт - Старт	попадание в красный асык	Выбивание красного асыка за пределы круга	Сумма баллов	Луч время	Место	Подпись команды
		1							
		2							
		3							
		4							
		5							
		1							
		2							
		3							
		4							
		5							
		1							
		2							
		3							
		4							
		5							

Подпись главного судьи (ФИО) _____

Подпись судьи №1 (ФИО) _____

Подпись судьи №2 (ФИО) _____