

# Регламент номинации Битва танков «Стальной гладиатор 1x1»

## 1. Условия состязания

1.1. Состязание проходит между двумя командами. В каждой команде строго 1 человек. Каждый участник управляет роботом DJI RoboMaster S1. Цель состязания – снять все очки жизни роботов-противника. Стрельба производится при помощи лазерного бластера.

1.2. Поединок состоит из трёх раундов и проводится до 2-х побед одной из команд.

1.3. Управление роботом производится в дистанционном режиме при помощи приложения на планшете.

1.4. Во время проведения поединка вокруг игрового поля должна соблюдаться свободная зона шириной не менее 1 м. Свободная зона вокруг поля может быть отмечена специальным образом. Нахождение участника в свободной зоне или в зоне игрового поля во время поединка наказывается штрафом.

## 2. Требования к роботу

2.1. В данной номинации используются роботы серии DJI RoboMaster S1 (рис. 1) - 1 робот на одну команду.

2.2. Все необходимое для реализации заданий оборудование обеспечивают организаторы (реквизит, игровое поле, робот, планшет для управления).

2.3. При наличии оборудования команды могут использовать собственные образовательные наборы DJI RoboMaster S1.



Рис. 1. Конструкция робота

### 3. Поле для соревнований

3.1. Пример поля представлен на рисунке 2 (расположение объектов случайное и определяется в день проведения номинации).

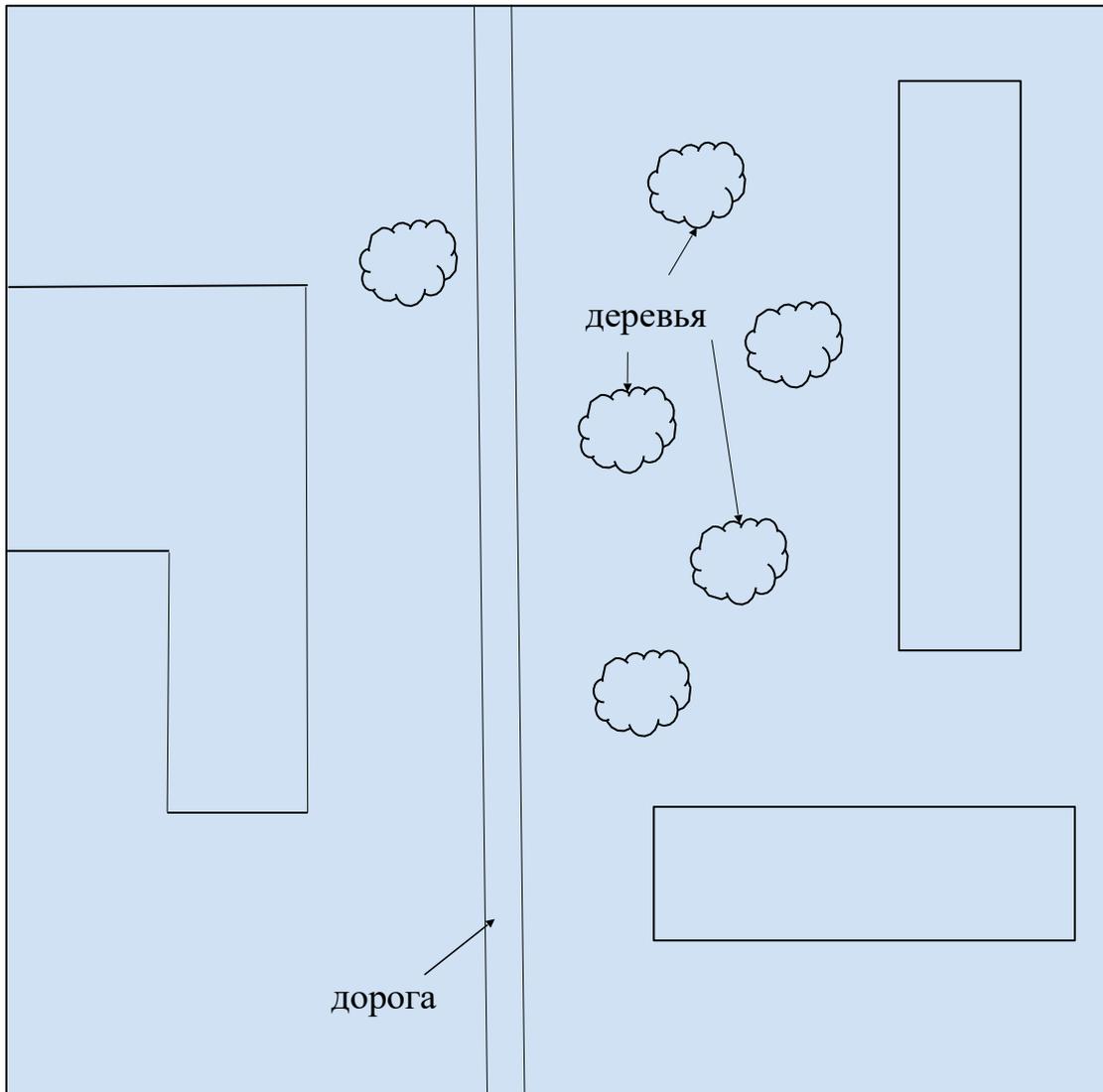


Рис. 2. Примерный вид игрового поля.

- 3.2. Игровое поле имеет размер не менее 6х6 метров.
- 3.3. Размеры игровых объектов рассчитываются как 1:16 к реальным размерам.
- 3.4. Здания имеют высоту не более 1 м.
- 3.5. Размер дорог и проездов не менее 0.5м.
- 3.6. На игровом поле возможно появление разрушаемых препятствий, имитирующих реальные элементы различной местности. Препятствия являются статическими и имеют размер 1:16 от размера настоящего объекта.

#### **4. Правила определения победителя.**

- 4.1. Поединок состоит из 3-х раундов.
- 4.2. Чистое игровое время раунда - 2 минуты. В игровое время не входят технические задержки и игровые паузы.
- 4.3. Команды, выигравшая 2 раунда, выигрывает весь поединок.
- 4.4. Если победитель поединка не определён за три раунда, назначается дополнительный раунд.
- 4.5. Окончательное решение о победе той или иной команды принимает судья.
- 4.6. Поединок считается законченным после объявления судьёй его результатов.
- 4.7. Победителем номинации объявляется команда, выигравшая наибольшее количество поединков.
- 4.8. Если на призовое место претендуют несколько команд, то по решению судейской коллегии может быть назначен дополнительный поединок между этими командами.