

УТВЕРЖДЕНО

приказом МАОУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества

«Звёздный»

от «27» ноября 2019 № 200_

Директор О.Ю. Джансузян

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении 1 открытого Первенства Муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества «Звёздный» по футболу роботов «Robo Football»

1. Общие положения

1.1. 1 Открытое Первенство по футболу роботов «Robo Football» (далее - Первенство) - призвано наглядно представить технический потенциал киберспорта.

1.2. Цель Первенства: популяризация робототехники, футбола и киберспорта, развитие навыков командной работы и распространение стандартов здорового образа жизни.

1.3. Задачи Первенства:

- создание условий для мотивации обучающихся к творческой деятельности, управлению роботами;
- развитие навыков проектной деятельности, коллективной работы, направленной на результат;
- организация интеллектуального и культурного общения, взаимобмена информацией в сфере интересов;
- выявление и поддержка талантливых детей в области технического творчества и робототехники
- пропаганда здорового образа жизни;

2. Порядок организации и проведения Первенства.

2.1. Организацию Первенства осуществляет Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества «Звёздный» (далее – МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный»).

2.2. Ответственность за качество проведения Первенства, обеспечение безопасности участников мероприятия возлагается на МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный».

2.3. Информация о Первенстве размещается на официальном сайте МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный» <http://crtdu.solkam.ru/> до 01.12.2019.

2.4. Для организации и проведения Первенства создается организационный комитет (далее – Оргкомитет) в составе:

- Джансузян Ольга Юозо – директор МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный»;
- Потапчук Наталья Александровна – заместитель директора МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный»;

- Николаев Олег Николаевич – педагог дополнительного образования МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный»;
- Николаев Андрей Николаевич — учитель информатики МАОУ «ООШ № 4» (высшая квалификационная категория), руководитель проблемной группы Соликамского городского округа - «Робототехника»;
- Кузьмина Елена Александровна - учитель математики МАОУ «Гимназия № 2» (высшая квалификационная категория), член проблемной группы Соликамского городского округа - «Робототехника»;

2.5. Оргкомитет Первенства:

- формирует и утверждает протоколом состав судей Первенства;
- составляет и утверждает программу проведения Первенства, на основании поступивших заявок;
- решает спорные вопросы, возникшие в ходе организации и проведения Первенства;
- вносит изменения и дополнения в условия организации и проведения Первенства.

2.6. Судьи оценивает игру команд Первенства в соответствии с правилами игры (Приложение 3).

2.7. Решение судей Первенства оформляется протоколом и подписывается председателем.

2.8. Форма проведения Первенства не предусматривает апелляции к решению судей. Решения судей, оформленные протоколом, окончательны.

2.9. МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный»:

- предоставляет актуальную информацию руководителям образовательных учреждений, участникам Первенства, об организации, проведении и результатах работы Первенства;
- обеспечивает равные условия для всех участников Первенства;
- ведет реестр участников Первенства;
- хранит протоколы заседания судей, заявки на участие в работе Первенства и согласия участников на обработку персональных данных;
- публикует результаты Первенства на официальном сайте МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный»: <http://crtdu.solkam.ru/> до 20.12.2019.

2.10. Сроки и место проведения Первенства.

Соревнования состоятся в МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный» 14 декабря 2019 года, по адресу: 618551, Россия, Пермский край, г. Соликамск, ул. 20-летия Победы, д. 44.

Программа соревнований:

11:00 – начало регистрации команд-участников, тренировки;

12:00 – начало соревнований.

В день соревнований каждая команда должна подготовить все необходимые материалы, такие как: запас необходимых деталей и компонентов, наборов ЛЕГО, запасные батарейки или аккумуляторы, необходимые средства управления роботами (планшеты, телефоны, ноутбуки и т. п). Модель робота допускается согласно правилам

2.11. Координатор Первенства – Николаев Олег Николаевич, педагог дополнительного образования МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный» контактный телефон 8 (982) 47 48 500.

3. Участники фестиваля.

Соревнования проводятся в 2-х возрастных группах:

- младшая группа, возраст участников до 11 лет;
- старшая группа, от 11 лет (включительно) до 18 лет.

Участие команды в группе определяется по возрасту самого старшего участника.

3.1. Соревнования проводятся среди команд, в состав команды входят 2-3 участника. Педагог может принимать участие, только в качестве тренера. Педагог может являться руководителем нескольких команд. Количество команд от образовательной организации не регламентируется.

3.2. Для участия команда должна иметь роботов собранных и управляемых согласно следующим требованиям:

	Младшая группа	Старшая группа
3.2.1.	К участию в Чемпионате допускаются робототехнические конструкторы из набора Lego Mindstorms NXT или EV3, а также любые конструкторы позволяющие двигаться роботу.	К участию в Чемпионате допускаются робототехнические конструкторы из набора Lego Mindstorms NXT или EV3.
3.2.2.	Размеры робота: максимальная ширина – 300 мм, длина – 300 мм, высота – 300 мм. Вес робота не ограничен.	Размеры робота: максимальная ширина – 250 мм, длина – 250 мм, высота – 250 мм. Каждый робот должен весить не более 1 кг. Роботы должны быть построены с использованием только деталей конструкторов ЛЕГО Mindstorms.
3.2.3.	В конструкции робота можно использовать несколько блоков управления.	В конструкции робота можно использовать только один блок управления
3.2.4.	В конструкции робота разрешено использовать любые двигатели и датчики.	В конструкции робота разрешено использовать только двигатели и датчики конструкторов ЛЕГО Mindstorms.
3.2.5.	В конструкции роботов можно использовать винты, клей, веревки или резинки для закрепления деталей между собой. Запрещены	В конструкции роботов нельзя использовать винты, клеи, веревки или резинки для закрепления деталей между

	устройства нацеленные на переворачивание противника.	с собой, острых выступающих деталей, чтобы предотвратить специальное переворачивание роботов соперников.
3.2.6.	Управление роботом происходит дистанционно с помощью смартфона или планшета через модуль Bluetooth, а так же при помощи любого пульта управления.	Управление роботом происходит дистанционно с помощью смартфона или планшета через модуль Bluetooth.
3.2.7.	Робот, не соответствующий требованиям, не допускается к участию.	Робот, не соответствующий требованиям, не допускается к участию.

4. Условия участия в работе Первенства.

4.1. Участники Первенства: робототехнические объединения и детские коллективы (группы, кружки, студии, коллективы и др.) образовательных учреждений, дошкольных образовательных учреждений и учреждений дополнительного образования муниципальных образований Верхнекамья.

4.2. Заявки (приложение 1) на участие в работе Первенства (в формате Word и в сканированном виде (формат pdf), согласие на обработку персональных данных (в сканированном виде (формат pdf, приложение 2) принимаются на адрес электронной почты: cimsoto@rambler.ru с пометкой «Футбольный чемпионат «Robo Football» или на бумажных носителях по адресу: 618551, Россия, Пермский край, г. Соликамск, ул. 20-летия Победы, д. 44, МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный». Срок подачи заявок с 01.12.2019 по 11.12.2019.

5. Подведение итогов.

5.1. Итоги Первенства подводятся в день проведения на закрытии Первенства.

5.2. Результаты публикуются на официальном сайте МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный»: <http://crtdu.solkam.ru/> до 20.12.2019.

5.3. Победители Первенства награждаются дипломами.

5.4. Участники Первенства получают сертификат участника.

5.5. Педагогам, подготовившим участников Первенства, организаторам Первенства вручаются благодарственные письма.

6. Защита персональных данных участников.

6.1. Персональные данные участников Первенства обрабатываются оператором в соответствии с Федеральным законом от 27 марта 2006 г. №152-ФЗ «О персональных данных» при наличии согласия на обработку персональных данных.

6.2. Оператором персональных данных участников Первенства является Муниципальное автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества «Звёздный»,

7. Другие, не оговоренные моменты

7.1. В целях популяризации Робототехники разрешается передавать роботов другой команде:

7.1.1. своего образовательного учреждения, но не более 1 раза (таким образом на 1 комплект роботов образовательное учреждение может выставить 2 команды);

7.1.2. команде другого образовательного учреждения, но не более 1 раза

7.2. Количество команд:

7.2.1. при количестве команд менее 5 в группе, матчи проходят по круговой системе, при этом команда проигравшая 2 раза выбывает;

7.2.2. при количестве команд более 5 в группе, матчи проходят по Олимпийской системе.

Заявка
на участие в открытом робототехническом чемпионате
«Robo Football» (на каждую команду своя заявка)

Учреждение _____

(контактные телефоны направляющей стороны)

Руководитель команды _____

(ФИО, конт тел)

Название команды _____

№	ФИО участника	Дата рождения
Старшая группа		
1		
2		
3		
Младшая группа		
1		
2		
3		

Руководитель ОУ _____

СОГЛАСИЕ**на обработку персональных данных**

В соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных», я, _____

Ф.И.О. родителя (законного представителя)

Являясь родителем (законным представителем) _____

фамилия, имя, отчество ребенка

(далее – Участник), даю согласие на обработку его персональных данных МАОУ ДО «ЦРТДиЮ «Звёздный» (место нахождения: 618551, Россия, Пермский край, г. Соликамск, ул. 20-летия Победы, д. 44 (далее – Оператор) с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с целью участия в открытом робототехническом чемпионате «Robo Football».

Я предоставляю Оператору право осуществлять следующие действия (операции) с персональными данными участника: сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокирование, уничтожение.

Оператор вправе: размещать обрабатываемые персональные данные в информационно-телекоммуникационных сетях с целью предоставления доступа к ним ограниченному кругу лиц: участникам, родителям (законным представителям), а также административным и педагогическим работникам учреждения; размещать фотографии Участников, фамилию, имя, отчество на стендах в помещениях учреждения и на официальном сайте учреждения; производить фото- и видеосъемки Участников для размещения на официальном сайте учреждения и в СМИ, с целью формирования имиджа учреждения.

Оператор вправе включать обрабатываемые персональные данные Участников в списки (реестры) и отчетные формы, предусмотренные нормативными документами федеральных, региональных и муниципальных органов управления образованием, регламентирующими предоставление отчетных данных.

Данное согласие действует до достижения целей обработки персональных данных или в течение срока хранения информации до окончания учебного года. Я оставляю за собой право отозвать свое Согласие посредством составления соответствующего письменного документа, который может быть направлен мной в адрес учреждения по почте заказным письмом с уведомлением о вручении либо вручен лично под расписку Представителю учреждения.

Я подтверждаю, что давая такое согласие, я действую по собственной воле и в своих интересах.

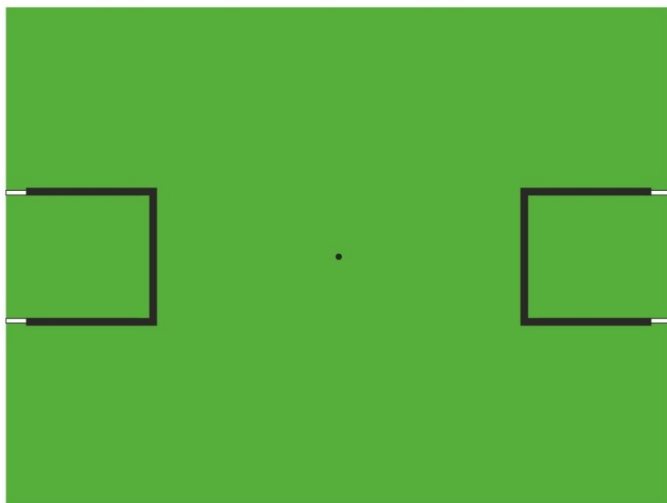
« ____ » _____ 20 ____ г.

Подпись /Расшифровка подписи

Регламент проведения Первенства Младшая группа

Игровое поле.

Поле предназначено для соревнований по робофутболу.



футбольное поле 2430x1820 мм

Поле представляет собой специальный ковер размером 2,430 x 1,820 метра. Игровое поле должно быть размещено на ровной поверхности, не имеющей уклонов.

Ворота.

1. Ширина каждого ворот составляет 500 мм.
2. Глубина каждого ворот составляет 450 мм

Роботы.

Размеры роботов.

1. Размеры роботов определяются в «положении стоя» с учетом всех максимально выступающих частей.
2. Расположенный таким образом робот должен вписываться в куб 300x300x300 мм.
3. Вес робота не ограничен.
4. При проверке каждый из роботов должен быть установлен в положение с максимальной высотой и размахом выступающих частей. Если робот снабжен подвижными элементами, которые выступают в двух направлениях, то этот робот должен быть проверен в действии. При этом робот не должен касаться стенок проверочного цилиндра.

Управление роботами

1. Роботы могут управляться дистанционно либо по программе, либо с помощью любого пульта управления, допускается использование соединения bluetooth для связи роботов между собой.
2. Использование автономных роботов ограничено применением обычного не электронного мяча. Мяч используемый в большом теннисе.



Маркировка/Расцветки роботов.

1. Участники соревнований должны каким-либо способом пометить своих роботов так, чтобы была видна их принадлежность к одной и той же команде.
2. Роботы должны быть окрашены или помечены так, чтобы это не оказывало влияния на игру и датчики других роботов.

Роботы, не имеющие маркировки до соревнований не допускаются.

Команды

1. В каждой команде должно быть не более 3 роботов.

Конструкция роботов

1. Конструкция роботов должна быть сделана таким образом, чтобы углубление в захвате для мяча было не более трех сантиметров в глубину.
2. Запрещается применять в конструкции роботов элементы, предназначенные для разрушения робота противника.
3. Запрещено применение в конструкции роботов хватов и манипуляторов для захвата мяча.

Общие правила.

1. Цель игры – забить как можно больше мячей в ворота противника, не нарушая правил игры.
2. В игре принимают участие от 4, но не более 6 роботов, управляемые участниками.
3. Игра происходит мячиком для большого тенниса.
4. Роботы в начале игры располагаются на центре поля напротив мяча.
5. Мячик в начале игры располагается на метке по центру поля.
6. Движение роботов начинается по сигналу судьи.
7. Разрешается блокировать роботов противника физически, с помощью своих роботов в том случае, если робот противника в этот момент владеет мячом.
8. Разрешается двигаться только в пределах игрового поля. Выезд за его пределы строго запрещен и наказывается штрафным ударом.
9. Штрафной удар производится мячиком, установленным в центр поля. При этом роботы противника располагаются на метках, расположенных на своей стороне поля. Удар должен происходить в форме толчка мячика в сторону ворот противника. При этом, если робот, пробивающий штрафной удар проезжает через линию со стороны ворот противника, то удар не засчитывается и происходит сбрасывание (мячик в центре поля) как в начале игры. Штрафной удар наносится по команде судьи. Роботы противника, находящиеся на метках в момент удара, также могут двигаться и препятствовать движению мяча к своим воротам.
10. Роботу запрещается удерживать мяч под собой, более 10 секунд.

11. Мяч всегда должен быть «на виду» так, чтобы другие игроки имели к нему доступ в любой момент матча, части робота не должны перекрывать мяч более чем на его радиус.

12. Игра происходит на время и состоит из 2-х периодов по 3 минуты с промежутком в 3 минуты между периодами.

13. В случае поломки робота во время игры, его можно починить. Но время игры не останавливается.

14. Выигрывает команда, забившая большее количество мячей в ворота противника.

Проведение матча.

Предварительные настройки.

1. Организаторы турнира разрешат доступ к игровому полю для настройки и проверки роботов за час до начала Первенства в соответствии с расписанием Первенства.

2. Организаторы постараются выделить не менее 10 минут для проведения настроек перед каждой игрой.

3. Судья будет проверять целостность мяча перед каждым периодом (половиной игры) матча.

4. В этот же период команды могут предъявить претензии к роботам соперника.

Продолжительность игры.

1. Матч будет состоять из двух 3-минутных периодов. По решению Организаторов турнира продолжительность периодов в некоторых случаях может быть изменена.

2. Между периодами предусмотрен 3-минутный перерыв.

3. Секундомер включается с началом игры и работает на протяжении всей игры (всего периода), без остановки времени (за исключением тайм-аутов, взятых судьей).

4. Если команда не будет готова к игре через 2 минуты после ее начала, она будет признана проигравшей со счетом 0:5.

Начало игры.

1. Перед началом каждого периода матча судья проводит жребий.

2. Команда, выигравшая жребий, может выбрать ворота или мяч.

3. Команде, которой не повезло жребием, достанется другой выбор.

4. Во втором периоде команды меняются воротами.

Первые удары по мячу.

1. Каждый период матча начинается с установки мяча на центр поля.

2. Все роботы должны находиться на своей половине поля (в обороне).

3. Роботы не должны двигаться (колеса не должны вращаться).

4. Судья устанавливает мяч в центр игрового поля.

5. По команде судьи включается секундомер, и роботы начинают движение.

6. Любой робот, начавший игру до сигнала судьи, будет удален с поля на одну минуту.

Подсчёт очков.

1. Гол будет засчитан, если мяч полностью пересечет линию ворот. Если гол засчитан, судья свистит в свисток.

2. Чтобы гол был засчитан, мяч должен либо свободно катиться в ворота, либо может быть «затолкнут». В обоих случаях гол будет засчитан.
3. Если мяч попадет в ворота, отскочив от робота-защитника, который какой-либо своей частью находится на линии ворот или в «площади ворот», он будет засчитан.
4. После засчитанного гола, игра снова начинается с центра поля, (мяч переносится в центр поля, роботы встают на исходные позиции)
5. "Автоголы" будут засчитаны в любом случае.

Мяч «в ауте»

1. Мяч будет считаться в ауте, если он покинул поле.
2. После объявления «мяч в ауте», его устанавливают в центре поля и мяч отдается команде, которая не коснулась мяча.

Повреждённые роботы.

Робота можно чинить в любой момент времени.

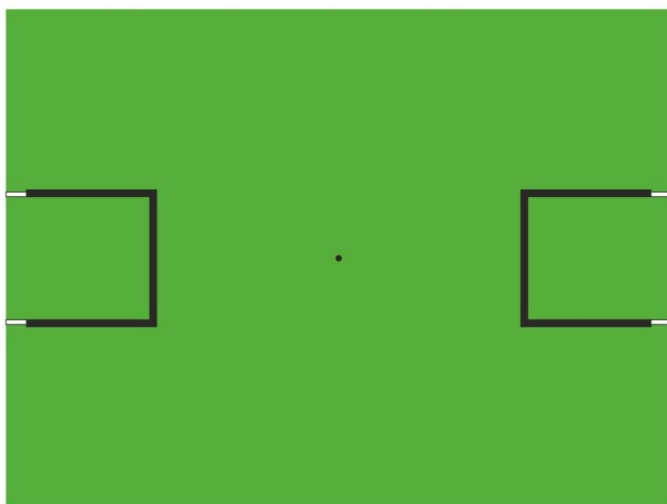
Остановка игры.

1. Игра может приостанавливаться по свистку судьи (тайм-аут), но при этом секундомер не останавливают – на усмотрение судьи. В этот момент все роботы должны сразу же остановиться и вернуться в те позиции, которые они занимали, когда прозвучал свисток.
2. Остановленная игра возобновляется по сигналу судьи, при этом все роботы должны стартовать одновременно.
3. Судья также может взять тайм-аут для ремонта игрового поля, или если судью вызовут для уточнения правил проведения соревнований. Если остановка игры затягивается, судья может остановить секундомер.

Старшая группа

Игровое поле.

Поле предназначено для соревнований по робофутболу.



футбольное поле 2430x1820 мм

Поле представляет собой специальный ковер размером 2,430 x 1,820 метра. Игровое поле должно быть размещено на ровной поверхности, не имеющей уклонов.

Ворота.

1. Ширина каждого ворот составляет 500 мм.

2. Глубина каждого ворота составляет 450 мм

Роботы.

Размеры роботов.

1. Размеры роботов определяются в «положении стоя» с учетом всех максимально выступающих частей.
2. Расположенный таким образом робот должен вписываться в куб 250x250x250 мм.
3. Каждый робот должен весить не более 1 кг.
4. При проверке каждый из роботов должен быть установлен в положение с максимальной высотой и размахом выступающих частей. Если робот снабжен подвижными элементами, которые выступают в двух направлениях, то этот робот должен будет быть проверен в действии. При этом робот не должен касаться стенок проверочного цилиндра.

Управление роботами

1. Роботы могут управляться дистанционно либо по программе, либо с помощью пульта управления, допускается использование соединения bluetooth для связи роботов между собой.
2. Использование автономных роботов ограничено применением обычного не электронного мяча. Мяч используемый в большом теннисе.



Маркировка/Расцветки роботов.

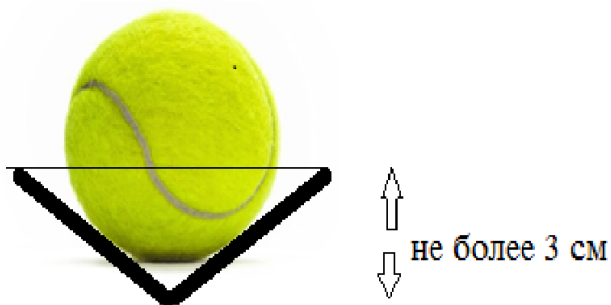
1. Участники соревнований должны каким-либо способом пометить своих роботов так, чтобы была видна их принадлежность к одной и той же команде.
2. Роботы должны быть окрашены и помечены так, чтобы это не оказывало влияния на игру и датчики других роботов.

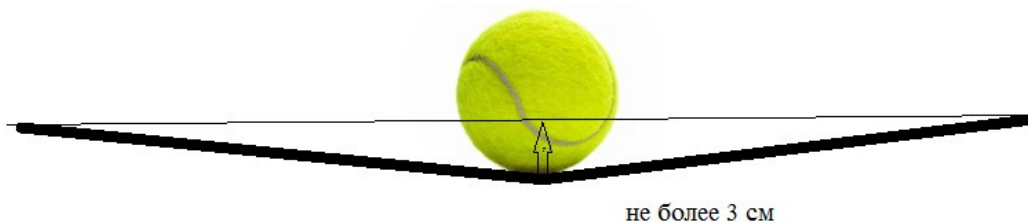
Команды

1. В каждой команде должно быть не более 2-3 роботов.

Конструкция роботов

1. Конструкция роботов должна быть сделана таким образом, чтобы углубление в захвате для мяча от крайних точек было не более трех сантиметров в глубину.





2. Запрещается применять в конструкции роботов элементы, предназначенные для разрушения робота противника.
3. Запрещено применение в конструкции роботов хватов и манипуляторов для захвата мяча.

Общие правила.

1. Цель игры – забить как можно больше мячей в ворота противника, не нарушая правил игры.
2. В игре принимают участие от 4, но не более 6 роботов, управляемые участниками.
3. Игра происходит мячиком для большого тенниса.
4. Роботы в начале игры располагаются на центре поля напротив мяча.
5. Мячик в начале игры располагается на метке по центру поля.
6. Движение роботов начинается по сигналу судьи.
7. Разрешается блокировать роботов противника физически, с помощью своих роботов в том случае, если робот противника в этот момент владеет мячом.
8. Разрешается двигаться только в пределах игрового поля. Выезд за его пределы строго запрещен и наказывается штрафным ударом.
9. Штрафной удар производится мячиком, установленным в центр поля. При этом роботы противника располагаются на метках, расположенных на своей стороне поля. Удар должен происходить в форме толчка мячика в сторону ворот противника. При этом, если робот, пробивающий штрафной удар проезжает через линию со стороны ворот противника, то удар не засчитывается и происходит сбрасывание (мячик в центре поля) как в начале игры. Штрафной удар наносится по команде судьи. Роботы противника, находящиеся на метках в момент удара, также могут двигаться и препятствовать движению мяча к своим воротам.
10. Роботу запрещается удерживать мяч под собой, более 5 секунд.
11. Мяч всегда должен быть «на виду» так, чтобы другие игроки имели к нему доступ в любой момент матча, части робота не должны перекрывать мяч более чем на его радиус.

12. Игра происходит на время и состоит из 2-х периодов по 5 минут с промежутком в 3 минуты между периодами.

13. В случае поломки робота во время игры, может быть произведен ремонт сломавшегося робота. Но не более, чем один раз за период. В случае повторной поломки робота, команда продолжает играть без него.

14. Выигрывает команда, забившая большее количество мячей в ворота противника.

Проведение матча.

Предварительные настройки.

1. Организаторы турнира разрешат доступ к игровому полю для настройки и проверки роботов за час до начала Первенства в соответствии с расписанием Первенства.

2. Организаторы постараются выделить не менее 10 минут для проведения настроек перед каждой игрой.

3. Судья будет проверять целостность мяча перед каждым периодом (половиной игры) матча.

4. В этот же период команды могут предъявить претензии к роботам соперника.

Продолжительность игры.

1. Матч будет состоять из двух 5-минутных периодов. По решению Организаторов турнира продолжительность периодов в некоторых случаях может быть изменена.

2. Между периодами предусмотрен 3-минутный перерыв.

3. Секундомер включается с началом игры и работает на протяжении всей игры (двух 5-минутных периодов), без остановки времени (за исключением тайм-аутов, взятых судьей).

4. По решению судьи команда может быть наказана одним голом за одну минуту опоздания.

5. Если команда не будет готова к игре через 2 минуты после ее начала, она будет признана проигравшей со счетом 0:5.

6. Если разница забитых голов в матче достигает 10, то матч завершается (досрочно).

Начало игры.

1. Перед началом каждого периода матча судья проводит жребий.

2. Команда, выигравшая жребий, может выбрать мяч или ворота

3. Команде, которой не повезло жребием, достанется другой выбор.

4. Во втором периоде команды меняются воротами.

Первые удары по мячу.

1. Каждый период матча начинается с установки мяча на центр поля.

2. Все роботы должны находиться на своей половине поля (в обороне).

3. Роботы не должны двигаться (колеса не должны вращаться).

4. Судья устанавливает мяч в центр игрового поля.

5. По команде судьи включается секундомер, и роботы начинают движение.

6. Любой робот, начавший игру до сигнала судьи, будет удален с поля на одну минуту.

Подсчёт очков.

1. Гол будет засчитан, если мяч полностью пересечет линию ворот.. Если гол засчитан, судья свистит в свисток.
2. Чтобы гол был засчитан, мяч должен либо свободно катиться в ворота, либо может быть «затолкнут». В обоих случаях гол будет засчитан.
3. Если мяч попадет в ворота, отскочив от робота-защитника, который какой-либо своей частью находится на линии ворот или в «площади ворот», он будет засчитан.
4. После засчитанного гола, игра снова начинается с центра поля.
5. "Автоголы" будут засчитаны в любом случае.

Мяч «в ауте»

1. Мяч будет считаться в ауте, если он покинул поле.
2. После объявления «мяч в ауте», его устанавливают в центре поля и мяч отдается команде, которая не коснулась мяча.

Повреждённые роботы.

1. Если робот оказался неспособным самостоятельно двигаться, судья объявляет его поврежденным.
2. Если один робот где-то застрял или не может двигаться, судья признает его поврежденным.
3. Судья или игроки (после разрешения судьи) могут убрать поврежденного робота (или роботов) с игрового поля.
4. Поврежденный робот должен оставаться вне игрового поля не менее одной минуты. Поврежденный робот может быть починен и/или заменен на запасного, после чего с разрешения судьи может быть возвращен в нейтральную зону ближайшую к воротам, которые он защищает, при этом не будет учитываться, например, был ли робот повернут к мячу.
5. Если робот опрокинулся после столкновения с другим роботом, судья может снова поставить его «на ноги» и робот продолжит играть.

Остановка игры.

1. Игра может приостанавливаться по свистку судьи (тайм-аут), но при этом секундомер не останавливают – на усмотрение судьи. В этот момент все роботы должны сразу же остановиться и вернуться в те позиции, которые они занимали, когда прозвучал свисток.
2. Остановленная игра возобновляется по сигналу судьи, при этом все роботы должны стартовать одновременно.
3. Судья также может взять тайм-аут для ремонта игрового поля, или если судью вызовут для уточнения правил проведения соревнований. Если остановка игры затягивается, судья может остановить секундомер.