

## **Правила соревнований «Мататалаб Футбол: Командный марафон»**

**Цель игры:** «забить» мяч в ворота соперника, грамотно планируя маршрут робота в условиях ограниченных ресурсов и обходя препятствия.

### **1. Подготовка и оборудование**

Игровое поле «Футбол» с препятствиями.

Роботы: Matatalab Pro Set, Tale-Bot .

Карточки для жеребьевки.

Инвентарь для каждого стола: футбольный мяч (макет) – 2 шт., игровой кубик, коробка с фишками-командами – 2 шт.

*Примечания: перед началом игры в коробку каждой команды кладется строго 10 фишек-команд движения робота:*

- *Движение Вперед — 3 шт.*
- *Движение Назад — 3 шт.*
- *Поворот Направо — 2 шт.*
- *Поворот Налево — 2 шт.*

### **2. Распределение команд и жеребьевка**

1. Все команды, прибывшие на турнир, проходят обязательную регистрацию и жеребьевку.

2. При регистрации судьи фиксируют, с каким роботом работает команда. Турнир делится на две независимые зоны:

- Зона Matatalab Pro Set: (2 игровых стола).
- Зона Tale-Bot: (1 игровой стол).

3. При регистрации проводится первая жеребьевка. Жеребьевка определяет № стола и № игры для данного тура.

Команды с Matatalab Pro Set тянут жребий только среди карточек своих столов («Стол №1» и «Стол №2»).

Команды с Tale-Bot тянут жребий для «Стол №3».

4. Команды, прошедшие жеребьевку, делятся на пары согласно вытянутым номерам столов и игр.

5. Соревнования проходят по системе «на выбывание». В каждой паре определяется победитель, который проходит в следующий тур.

6. Если на турнире или в конкретном туре оказывается нечетное количество участников, за одним из столов формируется тройка.

Команды в тройке играют по круговой системе: каждая должна сразиться с двумя другими соперниками по очереди.

Например:

Игра 1: команда 1 и команда 2,

Игра 2: команда 1 и команда 3,

Игра 3: команда 2 и команда 3.

В следующий этап из тройки выходит команда, набравшая наибольшее количество очков по итогам двух встреч.

7. Победители пар и лучший участник из тройки проходят в следующий тур (полуфинал, а затем в финал, где разыгрывается звание чемпиона).

Победители определяются отдельно для каждой категории роботов, (Matatalab Pro Set и Tale-Bot).

### **3. Правила матча**

Команда размещает на роботе мяч и выставляет робота на игровое поле в соответствии со схемой размещения игроков.

Право первого хода определяется с помощью игрового кубика. Команда, выбросившая большее число начинает игру.

Ход переходит от команды к команде. Каждый ход состоит из трех этапов:

1. Команда бросает кубик. Выпавшее число — это количество фишек, которые можно взять из коробки. Игрок, не глядя, достает из коробки столько фишек, какое число выпало на кубике.

2. Игрок анализирует доставшиеся ему фишки. Он может использовать все вытянутые фишки или только часть из них, чтобы составить безопасный маршрут в обход препятствий.

Из взятых фишек (например, выпало 5) игрок выбирает только те, которые помогут обойти «препятствие» и продвинуться к воротам. Лишние фишки возвращаются в коробку.

*Пример:* Выпало две стрелки «Назад» и две «Направо», а игроку нужно вперед. Ему придется либо пропустить ход, либо придумать сложный маневр разворота из того, что есть на руках.

3. Игрок выкладывает блоки на панель и запускает робота.

После выполнения хода все взятые фишки (и использованные, и лишние) возвращаются обратно в коробку, перемешиваются, и ход переходит к другой команде.

На поле стоят препятствия (изображают других игроков). Заезжать на эту клетку роботу-футболисту нельзя.

Если робот заехал на «препятствие», робот возвращается в точку, с которой начал этот ход, а право хода передается сопернику.

Если робот выехал за пределы поля, робот возвращается в точку, с которой начал этот ход, а ход передается сопернику.

### **4. Судейство и учет результатов**

За каждым столом закрепляется судья, который ведет протокол соревнований.

Судья объявляет результат командам сразу после игры, обозначает те команды, кто проходит в следующий тур.

После завершения всех игр текущего тура судьи передают ведомости главному организатору для проведения следующей жеребьевки (в полуфинал или финал).