

A focimeccs menete

A játék kezdetén a bíró feldob egy érmét, sorshúzás van az elején, amelyik nyert a sorshúzásban, az mondja, hogy fej, vagy írás. Az érmedobás nyertese vagy azt választja meg, hogy melyik térfélen akar játszani, vagy azt, hogy ki kezd. A vesztese az érmedobálásnak eldönti a másik részét a dolognak. Az első félidő után a csapatok térfelet cserélnek, és amelyik csapat nem kezdett az első félidőben, az fog a második félidőben kezdeni. A meccs előtti találkozáskor a bíró, vagy az asszisztense megvizsgálhatja a robotokat, hogy képesek-e a játékra, tehát meg tudják-e találni, és reagálni tudnak-e a labdára. Ha egyik robot sem, akkor nem lesz lejátszva a meccs, akkor mindkét csapat nulla góllal fogja befejezni a meccset.

Kezdőrúgás: Minden robotnak a saját térfélen kell tartózkodnia. Mindegyiknek állnia kell. A labdát a bíró teszi be. Aki elvégzi a kezdő rúgást, az a csapat pakolhatja be először a robotjait, a védekező csapat utána pakolhatja be. Nem lehetnek a robotok a gólvonal mögött, vagy a külső területeken. Amikor leraktuk őket, akkor már nem lehet arrébb rakni, vagy hozzányúlni. Sípszóra indul, a csapatkapitány indítja el. Amelyik robotot hamarabb indítják azt leszedi a bíró, és úgy tekintendő, mintha meg lenne rongálódva. A kezdőrúgást leszámítva ember nem nyúlhat hozzá.

Labdamozgás: Robot nem tarthatja magánál a labdát. Akkor érvényes a gól, hogy ha a labda megérinti a kapu hátsó falát. Tehát nem akkor, amikor átmegy a gólvonalon, hanem amikor megérinti a kapu hátsó falát. Az mindegy, hogy gól, vagy öngól, gól után kezdőrúgás van megint, és az végzi el, aki bekapta a gólt. Kezdőrúgás előtt minden sérült, vagy játéktérről leászott robot visszarakható a játéktérre, hogyha készen állnak, és teljesen működőképesek.

Kapus: Azt a robotot hívjuk kapusnak, ami először odamegy a védekező mezőn belülre, egészen addig, ameddig el nem hagyja. Tehát, ha a kapus kimegy a pályára, onnantól játékos. Ezen a büntető területen belül a kapusnak prioritása van. A támadó robotok nem tolhatják el a kapust semerre, semmilyen módon. Hogyha a támadó és a kapus megérintik egymást, és legalább egyikőjüknek kontaktusa van a labdával, akkor a labdát a legközelebbi semleges pontra kell azonnal mozgatni. Ha gólt ér el a támadó csapat egy ilyen tolongásos szituációban, akkor az érvénytelen. Az az elv, hogy a kapust kell védeni. Ha nincsen haladás bizonyos ésszerű perióduson belül, és ez úgy tűnik, hogy nem változhat, akkor ezt hívjuk úgy, hogy **elakadás**. Tipikus elakadási helyzet, hogy ha a labda be van akadva két robot között, vagy nem változik a labda és a robotok pozíciója, vagy a labdát nem tudják detektálni a robotok, vagy nem tudják elérni, tehát álló helyzet van. Egy látható és hallható számolás után a bíró elakadást ítél, és a legközelebbi semleges pontra mozgatja a labdát. Ha ez nem oldja meg a helyzetet, akkor a bíró egy másik semleges pontra viheti a labdát.

Ha a robot teljes testével a fehér vonalon kívülre kerül, akkor hívjuk **játéktéren kívülinek**. Ha ez a

helyzet előáll, akkor a robot 1 perces büntetést kap, és akkor le kell venni a pályáról azt a robotot. 1 perc után vissza lehet rakni. Hogyha 1 percnél hamarabb van egy kezdőrugás, akkor vissza lehet rakni a robotot a pályára. Az 1 perces büntetés akkor kezdődik, amikor a robotot levették a pályáról, továbbá, hogyha az a csapat, akinek a robotja lement a pályáról, közben gólt rúg, mielőtt levették volna azt a robotot, akkor az a gól nem érvényes. Ha kiment a robot, akkor azt meg lehet javítani, ha kell. Ha lejárt a büntetés, akkor a robotot a legközelebbi semleges pontra kell helyezni, ahhoz képest, ahol kimászott a pályáról, és nem közvetlenül a labda felé nézve, vagy a bíró megmondhatja a csapatnak, hogy a labdától a lehető legtávolabbi semleges pontra rakja vissza a robotot a fal felé nézve. A bíró eltörölheti ezt a büntetést, ha az ellenfél csapatának a robotja lökte ki véletlenül, ilyen esetben a bíró visszatolhatja a robotot a játéktérre. Ha saját csapattárs lökte ki, akkor nem. A labda elhagyhatja a játékteret, és vissza is pattanhat. A bíró elérhetetlennek nyilváníthatja a labdát, és visszarakhatja a legközelebbi semleges pontra, hogyha valamelyik következő feltétel teljesül:

- 0 A labda túl sokáig marad a játéktéren kívül, hangos és látható számolás után 5-ig, de a számolás hosszát eldöntheti a szervező bizottság a verseny előtt, de akkor ez az egész alligára vonatkozóan az a számolás fog történni. Azt globálisan el kell dönteni előtte.
- 1 Akkor is elérhetetlennek lehet nyilvánítani a labdát, ha bármely robot képtelen visszaterelni a játéktérre anélkül, hogy a teljes testével elhagyná a játékteret.
- 2 Ha bíró úgy ítéli meg, hogy nem fog visszajönni a labda magától a játéktérre.

Sérült robot: Ha a robot megsérül, akkor le kell venni a pályáról, és meg kell javítani, mielőtt újra játszhat. Megjavítás után a robotnak legalább 1 percig, vagy a következő kirúgásig kívül kell lennie, tehát nem lehet azonnal visszatenni. Ha minden robot kiment a pályáról, akkor vissza kell rakni őket, és lehet folytatni a meccset. Különösen akkor kell sérültnek tekinteni egy robotot, ha nem reagál a labdára, vagy nem tud mozogni, vagy leestek róla dolgok, vagy kikapcsol, ha folyamatosan a kapu felé, a kapuba mozog, vagy ki-be megy a játék területéről, vagy a tetejére borul, nem a labdára koncentrál. Számítógép és egyéb javító felszerelés nincs megengedve a játék területen a meccs időtartama alatt. Valamelyik csapattagnak el kell vinnie a sérült robotot egy előzőleg jóváhagyott javító asztalhoz, ami közel van a játéktérhez. A bíró megengedheti azt, hogy kalibrálják a robot szenzorait. A bíró csak a szenzorok kalibrációját, számítógépet és egyéb szerszámokat a játéktér terület környékén csak a félidő előtti 5 percben engedélyezhet, menet közben nem. A robotok újraprogramozása a meccs alatt csak akkor lehetséges, ha játékon kívül vannak, tehát ki kellett vinni őket, vagy azért mert sérültek, vagy azért mert kimászott a játéktérről, vagy ha a bíró azt kifejezetten megengedi. Ha megjavították a robotot, akkor a kimenethez legközelebbi semleges pontra lesz helyezve, és nem közvetlenül a labda felé nézve; vagy dönthet úgy a bíró, hogy a

labdától legtávolabbi semleges pontra, a legközelebbi fal felé nézve. A robotot csak akkor lehet visszarakni, ha meg van javítva a sérülés. Hogyha a bíró észreveszi, hogy ugyanolyan állapotban van visszarakva a robot, mint ahogy az előző állapotában volt, akkor lehet arra utasítani a csapatot, hogy távolítsa el a robotot és folytatódjon a játék úgy, mint ha a robot nem is lett volna visszarakva. Csak a bíró döntheti el, hogy mikor sérült egy robot. Csak akkor lehet levenni és visszatenni a robotot, hogyha erre a bíró engedélyt ad. Ha egy csapat mindkét robotja kapásból a kezdő rúgásnál sérültnak van ítéelve, akkor megáll a játék, és 30 másodpercenként 1 gólt kap az ellenfél csapata. Ezek a szabályok csak akkor érvényesek, hogyha ugyanazon csapat két robotja közül egyik sem az ellenfél szabálysértése által lett megrongálva.

Többszörös védelem: Ha a védekező csapat mindkét robotja a büntető területen belül van, legalábbis részben, és jelentősen befolyásolja a játékot. A labdától távolabbi robotot a legközelebbi semleges pontra kell helyezni. Csak a bíró végezheti el ezt a cselekvést bármikor, amikor mind a két robot a saját büntető területén belül van. Hogyha többes védelem rövid időn belül többször történik, akkor a szabálysértő robotot a játéktér másik részére kell átpakolni egy semleges pontra, a legközelebbi fal felé nézve. Ha ez megtörténik 3-szor, akkor a robotot sérültnek kell tekinteni, és le kell szedni a pályáról.

Ügyesség: A robotokat úgy kell programozni és létrehozni, hogy ne csak egy dimenziós mozgást tudjon végezni, minden irányba kell tudnia mozogni. A robotoknak a labdára előrefelé mozgással kell reagálni, az nem elég, hogy a kapus csak balra-jobbra mászkál a saját kapujában, hanem a labda felé kell mozdulnia. Legalább az egyik robotnak képesnek kell lenni arra, hogy megkeresse a labdát és az ő irányába menjen bárhol a játéktéren. A kapusnak viszont szintén a labda felé kell mozognia a büntető területen belül. A robotokat olyan módon kell konstruálni, hogy ne menjenek be a kapuba. Ki lehet használni az oldalsó és a felső kapufát, hogy ne menjen bele, tehát úgy kell építeni, hogy abba beakadjon és ne tudjon belemenni. Bármely robot, ami 3-szor bemegy a kapuba 20 másodpercen belül, azt sérültnek kell tekinteni.

Foci mérkőzés menete pontokba szedve

1. A focilabda tesztelése (működik-e)!
2. A pálya vizsgálata, kapuk rögzítése, vonalak a helyükön vannak-e!
3. A focisták robotok rúgóerejének vizsgálata. Megálljon a pályán belül.
4. A focisták pszichés tesztelése, hogy a labda irányába mozdul-e el, vagy nem. (kizáró ok, ha nem)!
- 4/b Javítóbázis kijelölése – szerszám csak itt lehet.!
5. Sorshúzás **a vendégcsapat** eldöntéséhez (Két gyufaszál, vagy melyik markomban van a pénz?)!
6. A sorshúzás nyertese mondhatja a bíró által feldobott érem esetében, hogy fej, vagy írás.
7. Az éremdobás nyertese vagy a térfelet választja meg, vagy a kezdés jogát.!
8. Félidő után térfélcseré és a kezdési jog is változik.
9. Akié a kezdőrúgás, az pakolhatja fel elsőként a robotokat a pályára. A másik csapat csak ezután.
(védekező)
10. A robotok felhelyezése után már nem lehet ide-oda pakolgatni azokat. Meg kell gondolni!

11. Sípszóra indul a mérkőzés, a csapatkapitány indítja el a robotot.
12. Ha sípszó előtt indít, azt rongálnak tekinti a bíró, és leszedi a pályáról. (1 perc)
13. Csak akkor érvényes a gól, ha a labda érinti a kapu hátsó falát.
14. Gól után kezdő rúgás van.
15. Kezdő rúgás előtt visszahelyezhetők a sérült, leszedett, lemászott robotok.
16. Az a robot lesz a kapus, amely először megy be a védekező mezőn belülre minden támadásnál?
17. Ha labda, vagy játékos beakad, áll a játék, akkor a bíró hangosan számol. 1-2-3 és elakadást ítél, és áthelyezi a labdát a legközelebbi semleges pontra.
18. Ha a robot teljes testével a fehér vonalon kívülre kerül, 1 percre kikerül a játékból.
19. Büntetés után (1 perc) szemben a falnak és a labdától messze kell a robotot visszahelyezni.
20. Ki kell jelölni egy javító asztalt, ami közel van a pályához.
21. Csak a félidőben lehet (5 perc) kalibrálni.
22. Ha egy csapatból mindkét robot az ellenfél által lett megrongálva, akkor érvényes az 1 gól/30 sec. a csapatnak.
23. Ha mindkét robot saját büntető területén belül van hosszabb ideig, a labdától távolabbi robotot semleges helyre kell tenni, ezt a bíró teheti.
24. Ha ez rövidesen többször előfordul, akkor a szabálysértő robotot sérültnek kell tekinteni, és lehozni a pályáról. (1 perc büntetés)
25. A robotokat úgy kell építeni, hogy a kapufáknak (oldalsó, vagy felső) ütközve ne érjenek túl a gólvonalon. Ha bemegy 20 sec.-en belül 3-szor, sérült lesz.
26. A bíró akár a meccsről is kitilthatja a sérülést okozó robotot.