

Положение о проведении городского турнира по робототехнике «Робо-2015»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения городского турнира по робототехнике «Робо-2015» (далее - Турнир), порядок отбора участников, сроки проведения, содержание соревнований Турнира.

1.2. Турнир организуется в рамках деятельности городского образовательного консорциума «Технопарк».

1.3. Руководство по организации и подготовке Турнира осуществляют Управление образования Администрации г. Муравленко (далее – Управление образования), муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования детей Центр технического творчества (далее – МАУДО «Центр технического творчества»).

2. Цели и задачи

2.1. Цель Турнира – развитие творческого и интеллектуального потенциала детей и подростков через популяризацию технического творчества в области робототехники.

2.2. Задачи Турнира:

- развитие и популяризация технического творчества среди жителей города;
- пропаганда занятий техническим конструированием и робототехникой среди детей и подростков города;
- проведение соревнований роботов, представленных командами-участницами по нескольким направлениям;
- обмен идеями и опытом по созданию робототехнических систем.

3. Сроки и место проведения

3.1. Турнир проводится 15 мая 2015 года на базе МАУДО «Центр технического творчества» по адресу: ул. Губкина, 40.

3.2. Заявки на участие принимаются до 1 мая 2015 года в МАУДО «Центр технического творчества» по адресу: ул. Губкина, 40, кабинет 16 или по E-mail: sut@uomur.org.

4. Организационный комитет и судейство

4.1. Оргкомитет формируется из лиц, ответственных за подготовку и проведение Турнира.

4.2. Задачи оргкомитета:

- информирование участников Турнира по всем вопросам, касающимся проведения соревнований;
- подготовка материальной базы и информационного обеспечения, необходимого для проведения Турнира;
- формирование состава судейской коллегии;
- оперативное управление и контроль на всех этапах Турнира.

4.3. Судейская коллегия, утвержденная организаторами Турнира, контролирует выполнение участниками правил соревнований (Приложение 2) и осуществляет подведение итогов.

4.4. Участники имеют право в устной форме обжаловать решение судей в Оргкомитете не позднее окончания текущего соревнования.

4.5. Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в правила проведения соревнований Турнира.

4.6. По вопросам организации и проведения Турнира обращаться к координатору консорциума «Технопарк» Юхановой Марии Валериановне (email: maria55572@mail.ru, тел: 44271).

5. Участники

- 5.1. К участию в Турнире приглашаются команды (до 2 человек) образовательных учреждений города под руководством тренеров (специалистов заявленных учреждений), подавшие заявки в установленной форме (Приложение 1) до 1 мая 2015 года.
- 5.2. Руководитель каждой команды также является представителем для решения организационных и других вопросов.
- 5.3. Возраст участников Турнира от 7 до 16 лет на момент проведения Турнира.
- 5.4. Все команды-участники должны иметь ноутбук и наборы конструктора для создания роботов на базе Lego NXT и Lego EV3 по количеству соревнований, в которых будет участвовать команда.
- 5.5. Для участия в соревнованиях разрешается использовать программы, написанные в средах LEGO NXT, NXT-G, LEGO MINDSTORMS EV3, Robolab; программы, разработанные в другой среде, к соревнованиям допущены не будут, однако не запрещается пользоваться другими средствами программирования для показательных выступлений и выступлений вне зачета для участников, принимающих участие в Турнире с целью апробации своих разработок или демонстрации оригинальных решений.

6. Порядок проведения

- 6.1. В рамках Турнира проводятся следующие соревнования:
- гонки по линии,
 - гонки по трассе,
 - кегельринг,
 - сумо.
- 6.2. Возрастные группы:
- 1-4 класс (младшая)
 - 5-8 класс (средняя)
 - 9-11 класс (старшая)
- 6.3. Возрастные категории могут меняться на усмотрение оргкомитета в зависимости от количества заявок участников той или иной возрастной группы, в тех или иных видах соревнований
- 6.4. В команде допускается одновременное участие ребят различных возрастных категорий, однако в таком случае возрастная группа команды определяется по возрасту старшего члена команды.
- 6.5. С 1 по 10 мая все участники должны предоставить в Оргкомитет на проверку копии программ, управляющих роботами. Оргкомитет вправе проверить степень понимания участником написанной программы. Тренер вправе присутствовать во время проверки, однако на этапе проверки тренеру запрещается каким-либо способом оказывать содействие участнику, в противном случае последует дисквалификация команды.
- Для проверки программ необходимо принести свой ноутбук, открыть программу, после проверки загрузить программу в робота и устроить тренировочный заезд. Копия программы сохраняется в распоряжении оргкомитета. В день проведения соревнований аналогичную процедуру оргкомитет может провести с любым участником по своему усмотрению. За непонимание управляющей программы накладываются штрафные баллы по усмотрению оргкомитета.
- 6.6. Участникам Турнира предоставляется возможность участия в тренировочных заездах с 5 по 14 мая по предварительному согласованию с оргкомитетом.
- 6.7. Результаты тренировочных заездов в зачет Турнира не принимаются.
- 6.8. Участникам предоставляется информация о правилах проведения каждого соревнования Турнира, схемы игровых полей, принципы начисления баллов и определения победителей, а также требования к роботам и критерии допуска роботов к Турниру (Приложение 2).
- 6.9. Перед началом соревнований роботы участники помещаются в зону карантина, после этого до начала соревнований роботов трогать запрещается. Вмешательство ведет к немедленной дисквалификации команды.
- 6.10. Порядок состязаний в соревнованиях определяется путём жеребьёвки.

- 6.11. Во время проведения этапов состязаний за полем присутствуют операторы роботов и судья, запрещается проход других лиц в зону соревнований и в зону карантина. Нарушение этого пункта ведет к немедленной дисквалификации.
- 6.12. После нажатия кнопки старта члены команды не должны вмешиваться в действия робота своей команды или робота соперника ни физически, ни на расстоянии. Вмешательство ведет к немедленной дисквалификации.
- 6.13. Во время проведения состязания тренер команды не имеет права вмешиваться в деятельность команды. Вмешательство ведет к немедленной дисквалификации.
- 6.14. Судья может прекратить соревнование по собственному усмотрению, если робот не сможет продолжить движение в течение 30 секунд, или если возникнут подозрения в несоответствии робота критериям допуска к данному конкурсу (Приложение 2).
- 6.15. Переигровка может быть проведена по решению судей в случае, когда робот не смог закончить этап из-за постороннего вмешательства, либо из-за ошибки, допущенной судейской коллегией.
- 6.16. Невыполнение требований судей участником во время проведения Турнира рассматривается как неспортивное поведение и наказывается судьями штрафными очками или дисквалификацией.
- 6.17. В рамках Турнира возможны показательные выступления и выступления вне зачета для участников, принимающих участие в Турнире с целью апробации своих разработок или демонстрации оригинальных решений.
- 6.18. Во время проведения Турнира всем присутствующим запрещено использовать беспроводные каналы связи (Bluetooth, Wi-Fi) и устройства, создающие электромагнитные помехи.

7. Награждение

- 7.1. Награждение участников и победителей Турнира состоится 15 мая 2015 года по окончании соревнований на базе МАУДО «Центр технического творчества» по адресу: ул. Губкина, 40.
- 7.2. Итоги подводятся по каждому соревнованию.
- 7.3. Команды, занявшие призовые места, награждаются дипломами.
- 7.1 Участники Турнира награждаются сертификатами за участие.

**Заявка
на участие в городском турнире по робототехнике «Робо-2015»**

Название команды: _____

Название учреждения: _____

Соревнования (отметить галочкой):

- Гонки по линии Гонки по трассе Кегельринг Сумо
- Показательные выступления

(Команда может принять участие во всех заявленных соревнованиях. Команда должна иметь в наличии собственных роботов на базе LEGO NXT или LEGO EV3, по одному на каждое соревнование)

Информация об участниках

(Ф.И.О. – полностью)
Дата рождения: « ___ » _____ 19__ (20__) года. Возраст: _____ лет
Класс: _____
(Ф.И.О. – полностью)
Дата рождения: « ___ » _____ 19__ (20__) года. Возраст: _____ лет
Класс: _____

Тренер команды:

Ф.И.О. _____

Должность _____

Контактный телефон: _____ E-mail: _____

Руководитель учреждения

(подпись)

Дата
МП

**Правила проведения соревнований городского турнира по робототехнике «Робо-2015»,
схемы игровых полей, принципы начисления баллов и определения победителей,
требования к роботам, критерии допуска роботов к соревнованиям**

ГОНКИ ПО ЛИНИИ

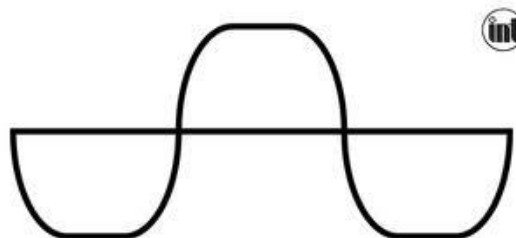
Соревнование мобильных роботов на скорость, в котором роботы двигаются по замкнутой линии. За наиболее короткое время робот, следуя по черной линии шириной 20 мм на белом поле, должен добраться от места старта до места финиша.

Условия соревнования:

- За наиболее короткое время робот, следуя по чёрной линии должен добраться от места старта до места финиша.
- На прохождение дистанции даётся 1 минута.
- После команды судьи операторы нажимают кнопку Run роботов (или другую), после чего роботы ждут 5 секунд и начинают двигаться.
- Если робот потеряет линию более чем на 5 секунд, он будет дисквалифицирован. (Покидание линии, при котором никакая часть робота не находится над линией, может быть допустимо только по касательной и не должно быть больше, чем три длины корпуса робота. Длина робота в этом случае считается по колесной базе).
- После стартов не допускается никакое вмешательство участников команд в управление роботами.
- Участники имеют право на оперативное конструктивное изменение робота между заездами (в т.ч. ремонт, замена элементов питания и проч.), если внесённые изменения не противоречат требованиям, предъявляемым к конструкции робота, и не нарушают регламента соревнований (вмешательство допускается только со стороны участника, за вмешательство тренера или любого другого представителя следует немедленная дисквалификация).
- Участники имеют право на оперативное перепрограммирование роботов в перерывах между заездами, если внесённые изменения не противоречат требованиям, предъявляемым к конструкции робота, и не нарушают регламента соревнований (вмешательство допускается только со стороны участника, за вмешательство тренера или любого другого представителя следует немедленная дисквалификация).

Игровое поле:

- Длина поля – 2000 мм
- Ширина поля – 1000 мм
- Цвет поля – белый
- Цвет линии – чёрный
- Ширина линии – 20 мм



Робот:

- Максимальная ширина робота – 250 мм, длина - 250 мм
- Максимальный вес робота – 1 кг
- Не более 2 датчиков света, и 2 датчиков цвета
- Робот должен быть автономным

Запрещено:

- ☹ Использование каких-либо клейких приспособлений на корпусе, колёсах, а также траках робота.
- ☹ Использование приспособлений, дающих роботу повышенную устойчивость, например, создающих вакуумную среду.
- ☹ Создание помех для электронного оборудования.
- ☹ Использование приспособлений бросающих, что-либо в работа соперника.
- ☹ Использование жидких, аэрозольных и иных веществ в качестве оружия.
- ☹ Использование легко воспламеняющихся веществ.
- ☹ Использование конструкций, способных причинить физический ущерб полю или роботу соперника.

Правила отбора победителя:

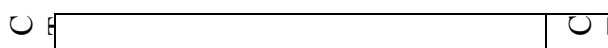
- ☺ На прохождение дистанции каждой команде отводится не менее двух попыток (точное число определяется судейской коллегией в день проведения соревнований).
- ☺ В зачёт принимается лучшее время, показанное в какой-либо попытке.
- ☺ Если робот потеряет линию более чем на 5 секунд и/или срежет траекторию движения, то попытка будет считаться проваленной.
- ☺ Победителем будет объявлена команда, потратившая на преодоление дистанции наименьшее время или проехавшая наибольшее количество поворотов.

ГОНКИ ПО ТРАССЕ

Соревнование, в котором роботу необходимо пройти маршрут вперед-назад, т.е. доезжая до границы (стенки) своего участка, робот меняет направление своего движения. Это означает, что робот должен уметь обнаружить помеху (стенку), сменить свое направление и вернуться обратно к линии старта.

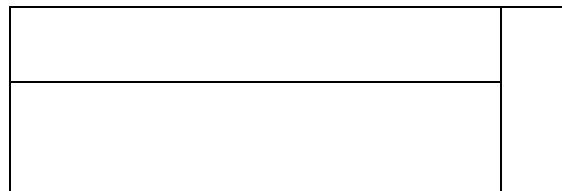
Условия соревнования:

- Робот должен за минимальное время преодолеть дистанцию 2 метра.
- Прикоснувшись датчиком нажатия к препятствию, расположенному в конце маршрута, робот должен изменить направление движения на противоположное и вернуться на старт.
- После команды судьи операторы нажимают кнопку Run роботов (или другую), после чего роботы ждут 5 секунд и начинают двигаться. Старт робота до истечения данного 5-ти секундного интервала ожидания недопустим.
- Роботу запрещается маневрировать.
- Во время проведения попытки операторы команд не должны касаться роботов.
- Во время проведения поединка вокруг трассы должна соблюдаться свободная зона, шириной не менее 1 метра. Свободная зона может быть отмечена специальным образом. Нахождение участника в свободной зоне во время поединка наказывается судьями, вплоть до поражения в заезде и снятия робота с соревнований.
- Участники имеют право на оперативное конструктивное изменение робота между заездами (в т.ч. ремонт, замена элементов питания и проч.), если внесённые изменения не противоречат требованиям, предъявляемым к конструкции робота, и не нарушают регламента соревнований (вмешательство допускается только со стороны участника, за вмешательство тренера или любого другого представителя следует немедленная дисквалификация).
- Допускается модификация роботов командами для подготовки их к финальному заезду, если внесённые изменения не противоречат требованиям, предъявляемым к конструкции робота, и не нарушают регламента соревнований (вмешательство допускается только со стороны участника, за вмешательство тренера или любого другого представителя следует немедленная дисквалификация).



Игровое поле (трасса):

- Прямоугольник со сторонами 2 и 1 метра
- Длина трассы – 2 метра
- Толщина разграничительных линий – 15 мм



Робот:

- Максимальная ширина робота – 25 см,
- длина – 25 см, высота – 25 см
- Максимальный вес робота – 1 кг
- В конструкции робота можно использовать только один микрокомпьютер.
- В конструкции робота можно использовать максимум 2 мотора.

Запрещено:

- ⊖ Использование каких-либо клейких приспособлений на корпусе, колёсах, а также траках робота.
- ⊖ Использование приспособлений, дающих роботу повышенную устойчивость, например, создающих вакуумную среду.
- ⊖ Создание помех для электронного оборудования.
- ⊖ Использование приспособлений, бросающих что-либо в робота соперника.
- ⊖ Использование жидких, аэрозольных и иных веществ в качестве оружия.
- ⊖ Использование легко воспламеняющихся веществ.
- ⊖ Использование конструкций, способных причинить физический ущерб трассе или роботу соперника.
- ⊖ На этапе соревнований запрещено вмешательство в конструкцию или управляющую программу любого человека, кроме операторов роботов.

Заезд:

- Заезд состоит из двух попыток с учётом лучшего времени.
- Максимальная общая продолжительность заезда не более 2-х минут, за исключением специального решения судьи. Команда, показавшая наилучший результат из двух попыток, выигрывает заезд. Если победитель не определён за 2 попытки, назначается дополнительный заезд, или победитель может определиться судьейским решением, основанным на качестве прохождения роботом трассы.
- Робот считается сошедшим с дистанции, если он пересёк полностью или частично ограничительную линию отведённой для него трассы на время более 5 секунд.
- Окончательное решение о победе той или иной команды принимает судья.
- Заезд считается законченным после объявления судьёй его результатов. Команда, покинувшая место проведения заезда до объявления судьёй о конце заезда, считается проигравшей.
- Перед началом заезда судья имеет право проверить характеристики робота на предмет соответствия требованиям к роботу. В случае обнаружения нарушений требований к роботам, участнику присуждается поражение в заезде. Если роботы обоих участников не соответствуют техническим требованиям, оба участника могут быть сняты с соревнований.

Правила отбора победителя:

- ☺ Побеждает модель, которая первой пересекает линию старта последней деталью конструкции, касающейся пола (результаты заезда заносятся в таблицу).
- ☺ Робот считается проигравшим, если сошел с дистанции (выехал с дорожки, остановился) или лишился во время заезда 2-х и более деталей.
- ☺ В случае если оба робота сталкиваются между собой, то осуществляется повторный заезд.
- ☺ Победитель определяется по итоговым результатам финального заезда.

КЕГЕЛЬРИНГ

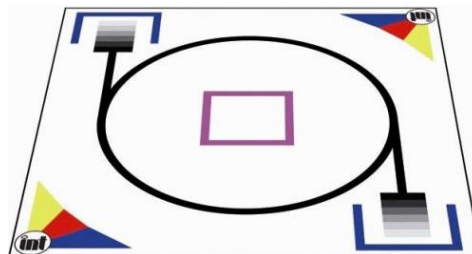
Соревнование по выталкиванию из круга банок (кеглей). За отведенное на раунд время робот должен вытолкнуть 6 кеглей, расположенных в случайном порядке. После того, как робот вытолкнул все кегли, раунд останавливается.

Условия соревнования:

- Перед началом соревнования на ринге расставляют 6 кеглей. Робот ставится в центр ринга.
- За отведенное на раунд время робот, не выходя за пределы круга, очерчивающего ринг, должен вытолкнуть 6 кеглей за пределы круга, при этом кегли после выталкивания не должны упасть. После того, как робот вытолкнул все кегли, поединок останавливается и прошедшее время считается временем раунда. За упавшие кегли назначается штрафное время. Если робот не успел вытолкнуть за время раунда все кегли, за каждую пропущенную кеглю также назначается штрафное время. Выигрывает робот, получивший в сумме минимальное время, равное времени раунда плюс штрафы.
- На очистку ринга от кеглей дается 90 секунд. По окончании отведенного для раунда времени робот должен остановиться.
- Во время проведения соревнования участники команд не должны касаться роботов, кеглей или ринга.

Игровое поле:

- Цвет ринга - белый
- Цвет ограничительной линии - черный
- Диаметр ринга – 700 мм (белый круг)
- Ширина ограничительной линии – 20 мм



Кегли:

- Кегли представляют собой жестяные цилиндры и изготовлены из пустых стандартных жестяных банок (330 мл), используемых для напитков
- Кегля обтягивается ватманом или бумагой. Диаметр кегли – 70 мм
- Высота кегли – 120 мм
- Вес кегли - не более 50 гр

Робот:

- Максимальные ширина робота – 25 см, длина – 25 см
- Высота и вес робота не ограничены
- Робот должен быть автономным
- Во время соревнования размеры робота должны оставаться неизменными и не должны выходить за пределы 25 x 25 см
- Робот должен выталкивать кегли исключительно своим корпусом
- ⊗ Робот не должен иметь никаких приспособлений для выталкивания кеглей (механических, пневматических, вибрационных, акустических и др.)
- ⊗ Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на корпусе робота для сбора кеглей
- ⊗ Запрещено дистанционное управление или подача роботу любых команд.

Игра:

Робот помещается строго в центр ринга.

Внутри окружности ринга равномерно расставляются 6 кеглей. Кегли ставятся не ближе 2 см и не далее 5 см от черной ограничительной линии. Расстановка кеглей определяется схемой, выбранной судейской коллегией перед началом соревнования в результате жеребьевки.

После расстановки кеглей участник соревнования включает своего робота по команде судьи, после чего в его работу нельзя вмешиваться. Перед стартом участник не должен изменять первоначальную ориентацию робота.

Во время раунда робот не должен полностью покидать ринг. В случае, если робот никакой своей частью не находится над белым кругом ринга, ему засчитывается поражение (дисквалификация).

На выполнение задания дается 90 секунд. По истечении этого времени робот должен остановиться. В противном случае ему засчитывается поражение (дисквалификация).

Цель робота состоит в том, чтобы за минимальное время вытолкнуть все кегли за пределы круга, ограниченного линией, не уронив их. После того, как робот вытолкнул все кегли, раунд останавливается и прошедшее время считается временем раунда. За упавшую кеглю назначается штрафное время 5 секунд за каждую кеглю. Если робот не успел вытолкнуть за время раунда все кегли, за каждую пропущенную кеглю назначается штрафное время 15 секунд. Выигрывает робот, получивший в сумме минимальное время, равное времени раунда плюс штрафное время за пропущенные и упавшие кегли.

Если за отведенное время раунда робот не выбил ни одной кегли, то ему засчитывается поражение (дисквалификация).

Кегля считается вытолкнутой, если никакая ее часть не находится внутри белого круга, ограниченного линией.

Один раз покинувшая пределы ринга кегля считается вытолкнутой и может быть снята с ринга в случае обратного закатывания.

Правила отбора победителя:

- ☺ Каждой команде дается не менее двух попыток (конкретное число определяется судейской коллегией в день проведения соревнований).
- ☺ В зачет принимается лучший результат по времени.
- ☺ Если на место победителя претендуют несколько участников, которые показали одно и то же время, то для них назначается дополнительный раунд, в котором учитывается время раунда и количество вытолкнутых кеглей, находящихся за пределами круга в вертикальном положении.
- ☺ Пример отбора победителя: пусть робот вытолкнул все кегли за 42 секунды, и при этом уронил две кегли. Тогда ему засчитывается время $t = 42 \text{ сек} + 2 * 5 \text{ сек} = 52 \text{ сек}$.

СУМО

Настоящие правила основаны на регламентах проведения соревнований робо-сумо версий RobotChallenge и Лего-сумо. Состязание проходит между двумя автономными роботами. Цель состязания - вытолкнуть робота-противника за пределы ринга.

Требования к роботам

Основные характеристики робота:

- Робот должен быть автономным.
- Элементная база – произвольная.
- Габариты робота не должны превышать 250x250x250 мм.
- Вес робота не должен превышать 1 кг.
- Робот может увеличиваться в размерах после начала матча, но физически не должен разделяться на куски, а должен оставаться единым целым роботом. Роботы, нарушившие эти ограничения, проигрывают матч. Детали и части робота с общей массой меньше 5г, отпадая от него, не приводят к проигрышу матча.

Запрещены:

- ⊗ Устройства, создающие активные помехи для сенсоров противника.
- ⊗ Детали, которые могут повредить ринг. Естественные толчки и удары не считаются намеренным повреждением.
- ⊗ Устройства, которые могут хранить жидкость, порошок, газ или иные вещества для метания в противника.
- ⊗ Любые огнеопасные устройства.
- ⊗ Клейкие вещества для улучшения ходовых качеств. Шины и другие компоненты робота для контакта с рингом не должны поднимать и удерживать более 2 секунд лист бумаги формата А4 (80 г).

Все края, включая передний ковш, не должны быть настолько острыми, чтобы повреждать ринг или других роботов. Судьи могут потребовать покрыть изоляционной лентой края, которые считают слишком острыми.

Спецификации ринга

Ринг представляет собой белый круг диаметром 1 м с чёрной каёмкой толщиной 2-5 см. Ринг может быть в виде подиума высотой 10 - 20 мм.

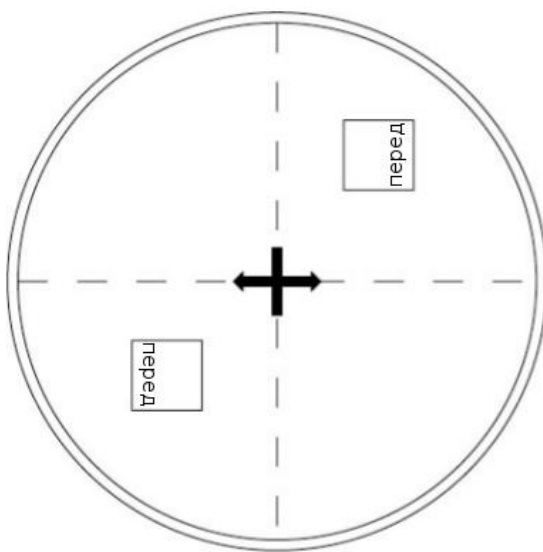
Проведение матча

- Один матч состоит не более чем из трех раундов.
- Команда, которая выигрывает два раунда, выигрывает матч. Если матч не выигран ни одной из команд, то обоим участникам засчитывается ничья.
- Победитель/проигравший в матче может быть определен судьями в матче-реванше или посредством голосования судейской коллегией.

Начало, остановка, возобновление и завершение матча

Расположение роботов

По указанию судьи две команды подходят к рингу, чтобы установки на нем своих роботов. Игровой крест в центре ринга условно разделяет его на 4 квадранта. Роботы всегда должны быть размещены в двух противоположных квадрантах. Каждый робот должен быть направлен в противоположную сторону от противника, как показано стрелками на кресте. Роботы могут быть размещены в любом месте внутри квадранта. После того, как судья уберёт крест после размещения роботов, перемещать роботов больше нельзя.



Старт

Судья объявляет о начале раунда. Команды запускают своих роботов вручную. Роботы должны начать свою работу после пятисекундной задержки. В течение этих пяти

секунд игроки должны освободить зону ринга. Изменение габаритов робота должно осуществляться сразу по истечении 5 секунд после старта.

Остановка и возобновление

Матч останавливается и возобновляется, когда судья объявляет об этом.

Завершение матча

Матч заканчивается, когда судья объявляет об этом. Далее обе команды забирают роботов из зоны ринга.

Продолжительность матча

Общая длительность одного матча - 3 минуты. Начинается и заканчивается матч по команде судьи. По требованию судьи время матча может быть продлено. Матч должен остановиться и начаться повторно при следующих условиях:

- Роботы запутались или вращаются друг относительно друга без каких либо изменений в течение 5 секунд. Если неясно, есть ли изменения или нет, то судья может увеличить время наблюдения до 30 секунд.
- Оба робота двигаются без улучшений или остановились на время, большее 5 секунд. Однако если останавливается один робот, то через 5 секунд он будет объявлен как неспособный к борьбе. В этом случае противник получает очко, даже если он тоже останавливается. Если оба робота движутся и неясно, есть ли изменения или нет, то судья может увеличить ограничение времени до 30 секунд.
- Если оба робота касаются области за рингом примерно в то же время и нельзя определить того, который коснулся первым, то объявляется дополнительный поединок.

Присвоение очков

Очко дается, если:

- Команда силой заставила робота противника корпусом коснуться пространства за рингом, включая край ринга.
- Робот противника сам коснулся области за пределами ринга.

При определении победителя судья учитывает следующие факторы: технические особенности в движении и функционировании робота; штрафные очки во время матча; поведение игроков во время матча.

Подсчет очков

В случае ничьей по окончательному счету, судьи голосуют за победителя, основываясь на тактике и активности робота. Если ни один из роботов не набрал ни одного балла, то судья может вынести решение, что победителя матча нет (ничья).

Нарушения и штрафы

Нарушением правил поведения считается:

- ⊖ Некорректное поведение игрока, в т.ч. - оскорбительное поведение и оскорбительные высказывания.
- ⊖ Осуществление игроком таких действий, как: требование остановить матч без всяких на то оснований; трата более 30 секунд перед возобновлением матча, если судья не объявляет дополнительное время;
- ⊖ Начало активных действий робота до окончания 5 секунд после того, как судья объявил о начале матча. Игроки, допускающие нарушение правил, получают штрафное очко (очко в пользу противника) или предупреждение.
- ⊖ При получении двух штрафных очков матч считается проигранным.

Подача протестов и апелляций

Команда может подать апелляцию в судейский комитет сразу по окончании матча, если есть обоснованные возражения в определении итогов поединка. В отсутствие представителей организационного комитета, возражения могут быть поданы судье. Команда может подать протест судье или в организационный комитет, пока матч не окончен, если есть какие-либо сомнения в несоблюдении или нарушении правил.