



תחרות רובוקאפ ג'וניור כדורגל 2009 – כללי התחרות

כללי התחרות נלקחו מאתר התחרות המפרט את תנאי התחרות בשפה האנגלית. באתר יש פירוט נרחב של הכללים שחלקם העיקרי מתורגם כאן. כתובת האתר היא:
<http://rcj.sci.brooklyn.cuny.edu/rcj2009/soccer-rules-2009.pdf>. במידה שקיימת סתירה, הכללים המופיעים באתר הנ"ל הם הכללים הקובעים. בטקסט נקוטה לשון זכר למען הנוחיות בלבד. כל האמור בטקסט תופס במידה שווה לגבי בנים ובנות כאחד.

כללי תחרות כדורגל של תחרות רובוקאפ ג'וניור 2009

נכתב על ידי הועדה הטכנית למשחק הכדורגל של רובוקאפ ג'וניור (RCJ) 2009: סבסטיאן פולי (יו"ר), מרטין באדר, בריאן תומס, טאירו נמורה, אדוארדו פינטו, וג'ו ספינה.

הערה: שינויים מחוקי 2008 צבועים באדום

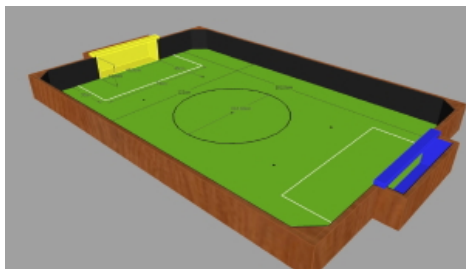
1. שדה

1.1 שדה המשחק

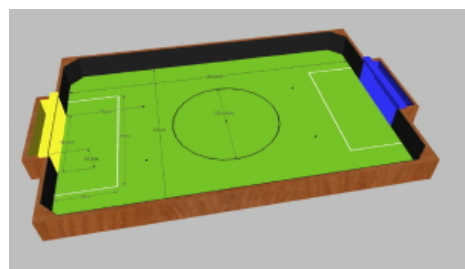
1.1.1. שני סוגים שונים של מגרשי משחק יהיו בשימוש. נתייחס אליהם כ"גרסה א'" (מגרש עם קירות) ו"גרסה ב'" (מגרש פתוח).

הערה: המגרש עם הקירות (גרסה א') זהה בגודלו וצורתו למגרש ששימש בRCJ בשנים 2008-2000. ההבדלים (מפורטים מטה) הם שרצפת המגרש עשויה מחומר וצבע שונים (שטיח ירוק במקום גווני אפור), והשערים צבועים בצהוב וכחול (במקום שחור).

1.1.2. גרסה א' (עם קירות): מגרש המשחק הוא 122 ס"מ על 183 ס"מ. הפינות שוטחו. שטח המשחק מוקף על ידי קירות. תמונת המגרש מופיעה למטה.

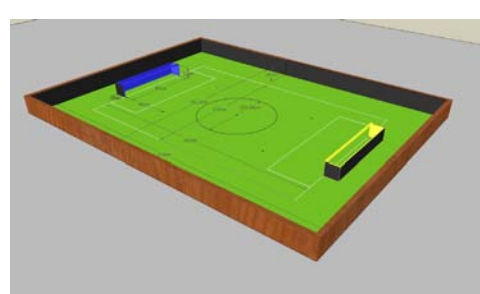
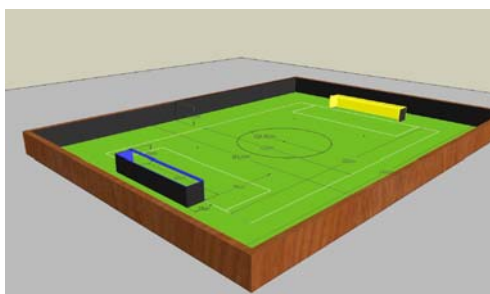


מגרש עם קירות (גרסה א') מבט 2



מגרש עם קירות (גרסה א') מבט 1

1.1.3. גרסה ב' (פתוח): מגרש המשחק הוא 122 ס"מ על 183 ס"מ. מסביב לשדה המשחק יש "שטח-חוץ" ברוחב של 30 ס"מ. המידות הכוללות של המגרש כולל שטח החוץ, הם 182 ס"מ על 243 ס"מ. תמונת המגרש מופיעה למטה.



בעלי אתר הרובוטיקה הישראלי לא ישאו באחריות כלשהי לכל נזק, כספי או אחר שייגרם במישורין או בעקיפין משימוש במידע המצוי באתר זה

© כל הזכויות שמורות לאסף פוניס, גיא יונה ואלי קולברג
אין להעתיק תכנים מאתר זה ללא רשות בכתב ממנהלי האתר



מגרש פתוח (גרסה ב') מבט 2

מגרש פתוח (גרסה ב') מבט 1

1.2 רצפה

1.2.1 בשתי הגרסאות של מגרש המשחק (א' ו- ב'), הרצפה כוללת שטיח ירוק על גבי משטח קשה חלק.

1.3 קירות

1.3.1 קירות ממוקמים מסביב לכל המגרש, כולל מאחורי השערים, ואם ישם, מסביב לשטח החוץ (בגרסה ב' של המגרש).

1.3.2 גובה הקירות הוא 14 ס"מ.

1.3.3 הקירות צבועים בצבע שחור מט.

1.4 שערים

1.4.1 רוחב של כל שער עבור מגרש המשחק של גרסה א' (עם קירות) הוא 45 ס"מ, וממוקם במרכז כל אחת מהצלעות הצרות יותר של המגרש. גובה השער הוא 14 ס"מ. לשער יש קורה רוחבית בחלקו העליון (בכדי למנוע מהרובוטים להיכנס לתוך השער). החלק הפנימי של השער כולל רצפה, קירות וקורת הרוחב, צבועים בצד אחד בצהוב, ובצד השני בכחול. החלק החיצוני צבוע בשחור.

1.4.2 רוחב של כל שער עבור מגרש המשחק של גרסה ב' (עם קירות) הוא 60 ס"מ, וממוקם במרכז כל אחת מהצדדים הצרים יותר של המגרש. גובה השער הוא 10 ס"מ. לשער יש קורה רוחבית בחלקו העליון (בכדי למנוע מהרובוטים להיכנס לתוך השער). החלק הפנימי של השער כולל רצפה, קירות וקורת הרוחב, צבועים בצד אחד בצהוב, ובצד השני בכחול. החלק החיצוני צבוע בשחור.

1.5 נקודות ניטרליות

1.5.1 קיימות חמש (5) נקודות ניטרליות שמסומנות על המגרש.

1.5.2 אחת (1) במרכז המגרש.

1.5.3 ארבע (4) סמוכות לכל פינה, ממוקמות במרחק השווה לרוחב השער במקביל לצלע הארוכה של המגרש ומיושרות עם קצוות השער לכיוון מרכז המגרש (מעמוד השער).

1.5.4 הנקודות הניטרליות ממוקמות במגרש כך שהשופט יכול להניח רובוטים או את הכדור במקרה שהמשחק הופסק (ראה הפסקת המשחק).

1.5.5 הנקודות מסומנות בעיגול שחור קטן על רצפת המגרש.

1.5.6 הכדור יונח על הנקודות הניטרליות של השער אם ההפסקה קרתה כאשר המשחק התרחש באיזור שטח השער. הכדור יונח על הנקודה הניטרלית המרכזית אם ההפסקה קרתה כאשר המשחק התרחש באיזור השטח המרכזי. (ניתן לראות בתרשימים שבסעיפים 1.1.2 או 1.1.3).

1.6 תנאי תאורה ומגנטיות

1.6.1 הקבוצות חייבות להגיע לתחרות כשהן מוכנות לכויל הרובוטים שלהם בהתבסס על תנאי התאורה והמגנטיות שבאתר התחרות. המארגנים יעשו כל מאמץ למקם את מגרשי הכדורגל בצורה כזו שההשפעה של אור אינפרא אדום חיצוני תהיה קטנה ככל האפשר

בעלי אתר הרובוטיקה הישראלי לא ישאו באחריות כלשהי לכל נזק, כספי או אחר שייגרם במישורין או בעקיפין משימוש במידע המצוי באתר זה

© כל הזכויות שמורות לאסף פוניס, גיא יונה ואלי קולברג
אין להעתיק תכנים מאתר זה ללא רשות בכתב ממנהלי האתר



1.7 מעגל המרכז

1.7.1 על המגרש ישורטט מעגל מרכז

1.7.2 קוטר המעגל יהיה 60 ס"מ

1.7.3 צבע המעגל יהיה שחור

1.8 שטחי עונשין

1.8.1 בחזית כל שער של מגרש המשחק של גרסה א' (עם קירות), נמצא שטח עונשין שמידותיו 30 ס"מ רוחב ו-75 ס"מ אורך.

1.8.2 בחזית כל שער של מגרש המשחק של גרסה ב' (פתוח), נמצא שטח עונשין שמידותיו 30 ס"מ רוחב ו-90 ס"מ אורך.

1.8.3 שטחי העונשין מסומנים בקו לבן שרחבו לפחות 10 מ"מ בשתי הגרסאות של מגרש המשחק.

2. רובוטים

2.1 מידות

2.1.1 הרובוטים ימדדו כשהם אנכיים וכל חלקיהם משתרעים למקסימום האפשרי.

2.1.2 אסור שהמידות והמשקל הכולל של הרובוט יעברו את המגבלות הבאות:

גודל/קוטר	22 ס"מ
גובה	22 ס"מ
משקל	2.5 ק"ג
איזור תפיסת כדור	3 ס"מ

2.2 בקרה

2.2.1 הרובוטים חייבים להיות מבוקרים באופן אוטונומי.

2.2.2 הרובוטים חייבים להיות מאותחלים ידנית על ידי אדם.

2.2.3 אסור השימוש בסוג כלשהוא של בקרה מרחוק (remote control).

2.3 צבעים (מקודם נקרא סימון/צביעה)

2.3.2 אסור לצבוע את הרובוטים בצבע צהוב או כחול בכדי למנוע הפרעה ובלבול עם צבעי השערים. חלקים צהובים או כחולים המשמשים לבניית הרובוט חייבים או להיות חסומים ומוסתרים על ידי חלקים אחרים מנקודת מבט של רובוטים אחרים או להיות מכוסים בסרט הדבקה עם צבעים נייטרלים.

בעלי אתר הרובוטיקה הישראלי לא ישאו באחריות כלשהי לכל נזק, כספי או אחר שייגרם במישורין או בעקיפין משימוש במידע המצוי באתר זה

© כל הזכויות שמורות לאסף פוניס, גיא יונה ואלי קולברג
אין להעתיק תכנים מאתר זה ללא רשות בכתב ממנהלי האתר



2.4 קבוצות

- 2.4.1 כל קבוצה רשאית שיהיו לה לכל היותר שני רובוטים.
- 2.4.2 אסורה החלפת רובוטים בתוך קבוצה או עם קבוצות אחרות.
- 2.4.3 קבוצה מורכבת מחבר קבוצה אחד או יותר.
- 2.4.4 קפטן
 - 2.4.4.1 כל קבוצה חייבת לבחור "קפטן" לפני תחילת משחק.
 - 2.4.4.2 הקפטן הוא האדם האחראי לתקשורת עם השופט.
 - 2.4.4.3 הקבוצה יכולה להחליף את הקפטן שלה במהלך התחרות.
 - 2.4.4.4 לקפטן אסור ללוש בגדים כלשהם בצבע צהוב או כחול שיכולים להראות על ידי הרובוטים (למניעת הפרעה ובלבול עם צבעי השערים).
- 2.4.5 הפרות
 - 2.4.5.1 קבוצות שלא יצייתו לחוקים לא יורשו להשתתף.
 - 2.4.5.2 השופט יכול לדרוש מקפטן הקבוצה להחליף בגדים או להיות מוחלף על ידי חבר קבוצה אחר אם קיים חשד של הפרעה ובלבול עם צבעי השערים.

2.5 אזורי תפיסת כדור (קודם היה סעיף 2.6)

- 2.5.1 (קודם היה 2.6.1) אזורי תפיסת הכדור מוגדרים ככל מרחב פנימי שנוצר כאשר מניחים סרגל ישור על הנקודות הבולטות של הרובוט.
- 2.5.2 (קודם היה 2.6.2) פירוש הדבר שהכדור לא יכול לחזור לאזור הקעור של תפיסת הכדור ביותר מאשר 3 ס"מ.
- 2.5.3 יותר מכך, חייבת להיות אפשרות לרובוט אחר להשתלט על הכדור.

2.6 תנועה (מקודם נקרא סעיף "אזורי תפיסת כדור" שעכשיו הוא סעיף 2.5)

- 2.6.1 הרובוטים חייבים להיות בנויים ומתוכנתים באופן שהתנועה שלהם אינה מוגבלת למימד אחד בלבד (כלומר לציר אחד). הם חייבים להיות מסוגלים לנוע בכל הכיוונים, לדוגמה באמצעות סיבוב.
- 2.6.2 הרובוטים חייבים להיות בנויים ומתוכנתים באופן שהם לא יכנסו לשער. הרובוטים מורשים להשתמש בקורת השער הרחבית.

2.7 תקשורת

- 2.7.1 לרובוטים אסור להשתמש בסוג כלשהוא של תקשורת במהלך המשחק.

2.8 תקנות נוספות של הליגות

- 2.8.1 הטורניר עשוי להיות מאורגן בליגות שונות. בכל ליגה (לדוגמה "ליגת פלטפורמה פתוחה") קיימות תקנות נוספות, כולל תקנות המשפיעות על בניית הרובוטים. תקנות מסוג זה יעברו על ידי הועדה הטכנית של תחרות הכדורגל ברובוקאפ ג'וניור ויהפכו לחלק מחוק זה.

בעלי אתר הרובוטיקה הישראלי לא ישאו באחריות כלשהי לכל נזק, כספי או אחר שייגרם במישורין או בעקיפין משימוש במידע המצוי באתר זה

© כל הזכויות שמורות לאסף פוניס, גיא יונה ואלי קולברג
אין להעתיק תכנים מאתר זה ללא רשות בכתב ממנהלי האתר



2.9 הפרות

- 2.9.1. רובוטים שלא יעמדו במפרטים/תקנות שהוזכרו למעלה, לא יורשו להשתתף במשחק.
- 2.9.2. אם ההפרות יתגלו במהלך משחק שמתנהל, הקבוצה תיפסל מהמשחק.
- 2.9.3. אם הפרות דומות יתרחשו באופן שחוזר על עצמו, הקבוצה עלולה להיפסל מהתחרות.

3. כדור

3.1 מפרט

- 3.1.1. הכדור שבשימוש יהיה כדור אלקטרוני מאוזן היטב.
- 3.1.2. הכדור **ישדר** אור אינפרא אדום (IR).
- 3.1.3. השופט יבדוק אם הכדור ניוזק לפני תחילת כל מחצית.

3.2 ספקים

נכון לעכשיו, קיימים שני כדורים אלקטרוניים שאושרו על ידי הועדה הטכנית של RoboCupJunior כדורגל. שניהם דומים בביצועיהם וניתן להשתמש בכל אחד מהם בתחרויות רובוקאפ ג'וניור.

- 3.2.1. כדור IR Roboball MK2 שמיוצר על ידי Wiltronics (<http://www.wiltronics.com.au/catalogue/shop.php?cid=339>)
- 3.2.2. כדור RoboSoccer שמיוצר על ידי EK Japan (email:info@elekit.co.jp) חברת Acroname Inc. מארה"ב מספקת גם היא את הכדור RoboSoccer שמיוצר על ידי EK Japan. (<http://www.acroname.com/robotics/parts/R194-ROBO-BALL.html>)
- 3.2.3. הועדה הטכנית של RoboCupJunior כדורגל עשויה לאשר כדורים חדשים בכל זמן שהוא.

3.3 כדורים בטורניר

- 3.3.1. כדורים עבור המשחקים בטורניר חייבים להיות זמינים על ידי מארגני האירוע.
- 3.3.2. המארגנים אינם אחראים לאספקת כדורים עבור אימונים.

4. פיקוח

- ב RCJ-2009 ב Graz, חוקי הכדורגל יעקבו אחר חוקי ליגת פלטפורמה פתוחה (OPL)
- אירועים אחרים המעוניינים להתייחס למפרטים קודמים עבור **פיקוח**, יכולים למצוא אותם בקובץ נפרד הנקרא פיקוח.

5. המשחק

5.1 הכנות לפני המשחק

- 5.1.1. המארגנים יספקו לקבוצות גישה לשטח התחרות למטרות כיוול ובדיקה לפני התחרות ובהתאם ללוח הזמנים שיהיה זמין בתחילת האירוע.
בעלי אתר הרובוטיקה הישראלי לא ישאו באחריות כלשהי לכל נזק, כספי או אחר שייגרם במישורין או בעקיפין משימוש במידע המצוי באתר זה

© כל הזכויות שמורות לאסף פוניס, גיא יונה ואלי קולברג
אין להעתיק תכנים מאתר זה ללא רשות בכתב ממנהלי האתר



5.1.2. המארגנים יעשו כל מאמץ בכדי לאפשר לפחות 10 דקות של זמן הכנה לפני כל משחק.

בעלי אתר הרובוטיקה הישראלי לא ישאו באחריות כלשהי לכל נזק, כספי או אחר שייגרם במישורין או בעקיפין משימוש במידע המצוי באתר זה

© כל הזכויות שמורות לאסף פוניס, גיא יונה ואלי קולברג
אין להעתיק תכנים מאתר זה ללא רשות בכתב ממנהלי האתר



5.2 נוהל המשחק ומשך המשחק

- 5.2.1 המשחק יתבסס על שתי מחציות בנות 10 דקות כל אחת.
- 5.2.2 תהיה הפסקה של 5 דקות בין שתי המחציות.
- 5.2.3 שיעון המשחק יפעל ללא הפסקה במהלך זמן המחציות (אלא אם השופט ירצה להתייעץ עם נציג רשמי של התחרות).
- 5.2.4 שיעון המשחק יופעל על ידי השופט או עוזרו.
- 5.2.5 הקבוצות אמורות להימצא ליד שולחן המשחק 5 דקות לפני תחילת המשחק שלהן. הקבוצות עלולות להיענש בשער אחד לדקה לפי החלטת השופט אם הן מאחרות לתחילת המשחק.
- 5.2.6 אם קבוצה לא תתייצב בתוך 5 דקות מתחילת המשחק, היא תפסיד את המשחק והקבוצה המנצחת תזכה בניצחון בתוצאה של 5-0.

5.3 מפגש לפני תחילת משחק (קודם נקרא תחילת המשחק)

- 5.3.1 בתחילת המחצית הראשונה של המשחק, השופט יטיל מטבע. הקבוצה שרשומה ראשונה לפי הסדר תבחר צד מסוים של המטבע בעוד היא באוויר.
- 5.3.2 הזוכה בהטלת המטבע יכול לבחור או לאיזה צד לתקוף, או לבעוט תחילה את בעיטת הפתיחה.
- 5.3.3 המפסיד בהטלת המטבע יקבל את האפשרות שלא נבחרה על ידי הזוכה.
- 5.3.4 אחרי המחצית הראשונה, הקבוצות יחליפו צדדים של מגרש המשחק. הקבוצה שלא בעטה את בעיטת הפתיחה במחצית הראשונה של המשחק, תבעט את בעיטת הפתיחה בתחילת המחצית השנייה של המשחק.

5.4 בעיטות פתיחה

- 5.4.1 כל מחצית של משחק מתחילה עם בעיטת פתיחה.
- 5.4.2 כל הרובוטים חייבים להיות ממוקמים בצד שלהם במגרש.
- 5.4.3 כל הרובוטים חייבים להיות במצב עצירה.
- 5.4.4 הכדור ימוקם על ידי השופט במרכז המגרש.
- 5.4.5 הקבוצה שבעטת את בעיטת הפתיחה תמקם תחילה את הרובוטים שלה במגרש. הרובוטים לא יכולים להיות ממוקמים או להישאר מאחורי קו השער או בשטח החוץ. אין להזיז את הרובוטים לאחר שמוקמו.
- 5.4.6 הקבוצה שלא בעטת את בעיטת הפתיחה תמקם את הרובוטים שלה בחלק ההגנתי של המגרש.
- 5.4.7 כל הרובוטים של הקבוצה שלא בעטת את בעיטת הפתיחה חייבים להיות מרוחקים במרחק של לפחות 30 ס"מ מהכדור (כלומר מחוץ למעגל המרכז).
- 5.4.8 השופט יכול לסדר/להזיז את מיקום הרובוטים.

בעלי אתר הרובוטיקה הישראלי לא ישאו באחריות כלשהי לכל נזק, כספי או אחר שייגרם במישורין או בעקיפין משימוש במידע המצוי באתר זה

© כל הזכויות שמורות לאסף פוניס, גיא יונה ואלי קולברג
אין להעתיק תכנים מאתר זה ללא רשות בכתב ממנהלי האתר



5.4.9 לפי פקודת השופט (בדרך כלל על ידי שריקה), כל הרובוטים יתחילו מיד את פעולתם על ידי הקפטן של כל קבוצה.

5.4.10 כל רובוט שיתחיל מוקדם יוסר מהמגרש על ידי השופט ויטופל כרובוט ניזוק. (ראה כלל 5.10).

5.5 התערבות אנשים (קודם נקרא אנשים)

5.5.1 מלבד בזמן בעיטת הפתיחה, התערבות אנשים (לדוגמה נגיעה ברובוטים) במהלך משחק אסורה אלא אם כן זה מאושר באופן מפורש על ידי השופט. המפריע עלולים להיפסל מהמשחק.

5.6 תנועת הכדור

5.6.1 רובוט לא יכול "לאחוז" בכדור.

הערה: אחיזה בכדור, פירושה לקיחת שליטה מלאה על הכדור על ידי הסרת כל דרגות החופש שלו. למשל, זו יכולה להיות הכוונה לקיבוע הכדור לגוף הרובוט, הקפת הכדור תוך שימוש בגוף הרובוט בכדי למנוע גישה מאחרים, כיתור הכדור או לכידתו עם חלק כלשהו של גוף הרובוט. אם הכדור מפסיק להסתובב בזמן שהרובוט בתנועה, או שהכדור לא קופץ לאחור כאשר הוא מתגלגל לתוך רובוט, זהו סימן טוב לכך שהכדור לכוד.

5.6.2 הכדור לא יכול להיות מוחזק מתחת לרובוט.

5.6.3 הכדור חייב להראות כל הזמן.

5.6.4 חובה שתהיה לשחקנים אחרים גישה לכדור.

5.6.5 היוצא מן הכלל היחיד לאחיזת הכדור הוא השימוש בתוף מסתובב שמקנה סיבוב הפוך דינמי לכדור בכדי לשמור את הכדור על פני המשטח שלו. התקן כזה נקרא "מכדרר".

5.7 ציינון

5.7.1 גול מובקע כאשר כל הכדור נמצא בתוך השער או אם הכדור פוגע בקיר האחורי של השער.

5.8 שוער

5.8.1 הרובוט שנע תחילה לתוך שטח העונשין (לפחות עם אחד החלקים) בצד של הקבוצה המגנה, ייחשב ל"שוער" עד שיצא במלואו משטח העונשין.

5.9 דחיפה

5.9.1 בתוך שטח העונשין, לשוער יש עדיפות. הרובוטים המתקיפים לא אמורים לדחוף את השוער בשום צורה. אם לשוער יש מגע פיסי עם הכדור והוא נדחף על ידי רובוט תוקף, הכדור ילקח לנקודה הנייטרלית הקרובה ביותר שאינה תפוסה. זה כולל את המצב שבו לשוער יש מגע פיסי עם הכדור והרובוט התוקף דוחף את הכדור. אם שער מובקע כתוצאה ממצב זה, הוא ייפסל.

5.10 העדר התקדמות (קודם היה 5.9)

5.10.1 העדר התקדמות קורה אם אין התקדמות במשחק בפרק זמן סביר ונראה שהמצב לא עשוי להשתנות. מצבי היעדר התקדמות אופייניים הם כאשר הכדור תקוע בין רובוטים או בין רובוט והקיר, או שאף רובוט לא מסוגל לגלות את הכדור במיקומו הנוכחי. השופט

בעלי אתר הרובוטיקה הישראלי לא ישאו באחריות כלשהי לכל נזק, כספי או אחר שייגרם במישור או בעקיפין משימוש במידע המצוי באתר זה

© כל הזכויות שמורות לאסף פוניס, גיא יונה ואלי קולברג
אין להעתיק תכנים מאתר זה ללא רשות בכתב ממנהלי האתר



5.11 חוץ (למגרש של גרסה ב' בלבד)

5.11.1 הכדור ייחשב כ"חוץ" אם הכדור כולו נמצא מחוץ לשטח המשחק.

5.11.2 אם הכדור בחוץ, השופט ימקם מחדש את הכדור בנקודה נייטרלית.

5.11.3 קפטן הקבוצה שהרובוטים שלה לא נגעו אחרונים בכדור יוכל לבחור בין שתי הנקודות הניטרליות בחצי המגרש שממנו הכדור יצא החוצה. אם אחת מנקודות אלו תפוסה על ידי רובוט, הקפטן יכול גם למקם מחדש את הכדור במרכז המגרש. החלטת הקפטן חייבת להיעשות מיידית על ידי הצבעה על נקודה נייטרלית. אם הקפטן לא מחליט מיידית, השופט יכול לבחור נקודה נייטרלית במקומו.

5.12 רובוטים שניזוקו (מקודם היה 5.10)

5.12.1 רובוט ייחשב ל"ניזוק" כאשר:

- הוא לא מגיב לכדור,
- הוא נע ברציפות לתוך השער,
- הוא מתהפך מפעולותיו הוא עצמו, או
- הוא תקוע בקיר בפינה ולא יכול לשחרר את עצמו.

5.12.2 אם רובוט הוא ניזוק, חייבים להוציא אותו מהמגרש וחייבים לתקן אותו לפני שהוא יוכל לשחק שוב.

5.12.3 רק השופט מחליט האם רובוט הוא ניזוק. ניתן לקחת או להחזיר רובוט רק ברשות השופט.

5.12.4 (קודם היה 5.10.4) רובוט ניזוק חייב להישאר מחוץ למגרש למשך זמן של לפחות דקה אחת.

5.12.5 אחרי שרובוט תוקן הוא יוצב בנקודה הנייטרלית שאינה תפוסה הקרובה ביותר למקום במגרש שממנו נלקח הרובוט, ולא ישירות בכיוון הכדור.

5.12.6 רובוט יוכל לחזור למגרש רק אם הנזק תוקן.

5.13 הגנה מרובה (מקודם היה 5.11)

5.13.1 (קודם היה 5.11.1) הגנה מרובה מתרחשת אם יותר מאשר רובוט אחד מהקבוצה המגנה כנכנס לשטח העונשין בצד שלו ובכך משפיעים באופן משמעותי על המשחק.

5.13.2 הרובוט שאינו השוער יועבר לנקודה הנייטרלית הקרובה ביותר שאינה תפוסה.

5.14 הפסקת המשחק

5.14.1 בעיקרון, המשחק לא יופסק.

בעלי אתר הרובוטיקה הישראלי לא ישאו באחריות כלשהי לכל נזק, כספי או אחר שייגרם במישורין או בעקיפין משימוש במידע המצוי באתר זה

© כל הזכויות שמורות לאסף פוניס, גיא יונה ואלי קולברג
אין להעתיק תכנים מאתר זה ללא רשות בכתב ממנהלי האתר



5.14.2. השופט יכול לעצור את המשחק אם יש מצב על או סביב המגרש שהשופט רוצה להתייעץ לגביו עם נציג רשמי של התחרות.

5.14.3. כאשר השופט עצר את המשחק, כל הרובוטים חייבים לעצור ולהישאר במגרש בלי שייגעו בהם. השופט יכול להחליט האם המשחק ימשיך/יתחדש מהמצב שבו המשחק נעצר או באמצעות בעיטת פתיחה.

6. החלטות סותרות

6.1 שופט ועוזר שופט

6.1.1. כל ההחלטות במהלך המשחק ייעשו על ידי השופט או עוזר השופט שאחראים על השולחן, מגרש המשחק, והאנשים והחפצים שמקיפים אותו. במהלך המשחק, החלטות השופט הן סופיות. כל וויכוח עם שופטים יגרום לאזהרה. אם הוויכוח נמשך, או שמתרחש וויכוח נוסף, זה יכול לגרום לפסילה מיידית מהמשחק.

6.1.2. בסיום המשחק, השופט יבקש מהקפטנים לחתום על דף התוצאות. באמצעות חתימתם על דף התוצאות, הקפטנים מסכימים לתוצאה הסופית בשם הקבוצה כולה.

6.2 הבהרת החוקים

6.2.1. הבהרת חוקים יכולה להיעשות על ידי חברי הועדה הטכנית לתחרות הכדורגל של RoboCupJunior, אם יש צורך אפילו במהלך הטורניר.

6.3 התאמת החוקים (קודם נקרא נסיבות מיוחדות)

6.3.1. אם יתקיימו נסיבות מיוחדות, כמו בעיות שלא נצפו מראש ו/או יכולות של הרובוטים של הקבוצות, עשויים להתבצע התאמות/שינויים של החוקים על ידי חברי הועדה הטכנית לתחרות הכדורגל של RoboCupJunior, אם יש צורך אפילו במהלך הטורניר.

6.4 תקנון מסדיר

6.4.1. לכל תחרות במסגרת רובוקאפ ג'וניור עשוי להיות תקנון מסדיר משלה בכדי להגדיר את נוהל הטורניר (לדוגמא, בדיקת הרובוטים, ראיונות, לוחות זמנים, אופני משחק, וכו'). התקנון המסדיר הופך לחלק של כלל זה.

7. כללי התנהגות

7.1 משחק הוגן

7.1.1. רובוטים אינם רשאים לגרום להפרעה מכוונת או לגרום לנזק לרובוטים אחרים במהלך משחק רגיל.

7.1.2. רובוטים אינם רשאים לגרום לנזק למגרש או לכדור במהלך משחק רגיל.

7.1.3. בני אדם אינם רשאים לגרום להפרעה מכוונת לרובוטים או לגרום לנזק למגרש או לכדור.

7.1.4. אנו מצפים שהמטרה של כל הקבוצות היא לשחק בצורה הוגנת ונקיה משחק כדורגל של רובוטים. אנו מצפים שכל הרובוטים ייבנו תוך התחשבות במשתתפים אחרים.

7.2 התנהגות

7.2.1. כל התנועה וההתנהגות בשטח צריכים להתבצע בצורה מאופקת בתוך אתר התחרות. בעלי אתר הרובוטיקה הישראלי לא ישאו באחריות כלשהי לכל נזק, כספי או אחר שייגרם במישורין או בעקיפין משימוש במידע המצוי באתר זה



7.2.2. .אנו מצפים מכל המתחרים להתנהג כיאות.

7.3 עזרה (נקרא קודם מנחים)

7.3.1. מנחים (מורים, הורים, מלווים וחברי קבוצה בוגרים אחרים) לא רשאים להימצא בשטח עבודת התלמידים, אלא אם זה אושר במפורש. רק התלמידים המשתתפים מורשים להימצא בתוך שטח העבודה.

7.3.2. (קודם היה כלל 7.3.3) למנחים אסור לגעת, לבנות, לתקן או לתכנת רובוטים כלשהם.

7.3.3. החלפת רובוטים במהלך התחרות בתוך הקבוצה או עם קבוצות אחרות, אסורה.

7.4 שיתוף

7.4.1. קיימת הבנה שהיא חלק מתחרויות RoboCup ו-RoboCupJunior העולמיות שצריך לשתף את כל הפיתוחים הטכנולוגיים והקוריקולריים (תכניות לימודים), עם המשתתפים האחרים במהלך ואחרי התחרות.

7.5 רוח התחרות

7.5.1. מצפים שכל המשתתפים, תלמידים ומנחים כאחד, יכבדו את המשימה של RoboCupJunior.

7.5.2. השופטים והנציגים הרשמיים ימלאו את תפקידם ברוח האירוע.

7.5.3. אין מדובר בניצחון או הפסד, אלא כמה למדת מהתחרות הוא מה שנחשב!

7.5 הפרות \ פסילה

7.6.1. קבוצות שיפרו את כללי ההתנהגות עלולים להיפסל מהתחרות. קיימת גם אפשרות לפסילה והרחקה מהשתתפות נוספת בתחרות של אדם יחיד או רובוט יחיד.

7.6.2. במקרים פחות חמורים של הפרה של כללי ההתנהגות, תינתן לקבוצה אזהרה על ידי כך שיראו לה כרטיס צהוב. במקרים חמורים או חוזרים של הפרות כללי ההתנהגות הקבוצה עלולה להיפסל מיידית בלי אזהרה על ידי כך שיראו לה כרטיס אדום.

בעלי אתר הרובוטיקה הישראלי לא ישאו באחריות כלשהי לכל נזק, כספי או אחר שייגרם במישורין או בעקיפין משימוש במידע המצוי באתר זה

© כל הזכויות שמורות לאסף פוניס, גיא יונה ואלי קולברג
אין להעתיק תכנים מאתר זה ללא רשות בכתב ממנהלי האתר