

WRO Основная: Общие правила Основной категории

Требования к роботу

1. Функционал

1.1. Робот должен представлять собой автономного робота, т.е. робот должен выполнять задание самостоятельно (без посторонней помощи). Любые способы радиоуправления, использования пультов дистанционного управления или иные проводные и беспроводные способы управления роботом запрещены. Команды, нарушившие это, правило, будут дисквалифицированы и должны покинуть зону соревнований.

2. Материалы, оборудование и программное обеспечение

2.1. В роботе должен быть использован контроллер допустимой марки и в допустимом количестве.




2.1.1. Допустимая марка:

№	Внешний вид	Марка, наименование
1		LEGO Mindstorms, контроллер EV3
2		LEGO Mindstorms, контроллер NXT

2.1.2. Допустимое количество: не более одного.

2.2. В роботе должен быть использован элемент питания допустимой марки и в допустимом количестве.

2.2.1. Допустимая марка:

№	Внешний вид	Марка, наименование
1		LEGO Mindstorms, аккумуляторная батарея к контроллеру EV3
2		LEGO Mindstorms, аккумуляторная батарея к контроллеру NXT
3		Любая марка, батарея типа AA

2.2.2. Допустимое количество: не более 1 аккумуляторной батареи (к контроллеру NXT или EV3) или 6 батарей типа AA.

2.3. В работе должен быть использован мотор допустимой марки и в допустимом количестве.








2.3.1. Допустимая марка:



№	Внешний вид	Марка, наименование (артикул)
1		LEGO Mindstorms, EV3 Большой сервомотор (45502)
2		LEGO Mindstorms, EV3 Средний сервомотор (45503)
3		LEGO Mindstorms, NXT Сервомотор (9842)

2.3.2. Допустимое количество: не ограничено.

2.4. В работе должен быть использован датчик допустимой марки и в допустимом количестве.

2.4.1. Допустимая марка:

№	Внешний вид	Марка, наименование (артикул)
1		LEGO Mindstorms, NXT Датчик касания (9843)
2		LEGO Mindstorms, NXT Датчик освещенности (9844)
3		LEGO Mindstorms, NXT Датчик звука (9845)
4		LEGO Mindstorms, NXT Ультразвуковой датчик (9846)
5		LEGO Mindstorms, NXT Датчик цвета (9694)
6		LEGO Mindstorms, EV3 Ультразвуковой датчик (45504)
7		LEGO Mindstorms, EV3 Датчик цвета (44506)
8		LEGO Mindstorms, EV3 Датчик касания (44507)
9		LEGO Mindstorms, EV3 Гироскопический датчик (45505)

10		LEGO Mindstorms, EV3 Инфракрасный датчик (44509)
11		HiTechnic, Датчик цвета V2 (NCO1038)

2.4.2. Допустимое количество: не ограничено.

- 2.5. В работе могут быть использованы кабели, совместимые с допустимым оборудованием, только фабричной сборки. Марка и количество кабелей не ограничены.
- 2.6. К разъемам USB и mini-USB не должно быть подключено какое-либо оборудование. Однако команда может использовать разъем USB для подключения к персональному компьютеру, но только в период отладки.
- 2.7. В работе может быть использована карта памяти типа microSD в количестве не более 1 штуки. При использовании карта должна находиться в соответствующем разьеме контроллера. Карта может быть извлечена из разъема и вставлена в разъем только в период отладки.
- 2.8. В работе запрещено использование модулей беспроводной связи. Модули Bluetooth и Wi-Fi должны оставаться в выключенном состоянии в течение всего состязания.
- 2.9. Для создания конструкции робота допустимо использовать только любые детали марки LEGO, а также канцелярские резинки.
- 2.10. В работе запрещено использовать модифицированное оборудование и материалы (например, контроллер, элемент питания, мотор, кабель, датчик, детали конструкции), иначе команда будет дисквалифицирована и должна покинуть площадку состязания, а результат выступления команды во всем состязании будет аннулирован.
- 2.11. Для программирования робота можно использовать любое программное обеспечение.
- 2.12. Команды не могут делиться ноутбуком и/или программой для робота в день соревнований.

3. Конструкция и программа

- 3.1. Детали робота должны крепиться только при помощи допустимых деталей (в том числе канцелярских резинок). Крепление посредством недопустимых деталей и материалов (например, винт, клей, клейкая лента) запрещено. При нарушении данного требования, команда будет дисквалифицирована и должна покинуть площадку состязания, а результат выступления команды во всем состязании будет аннулирован.
- 3.2. Командам разрешено использовать только один контроллер (блок NXT or EV3). Команды могут приносить более одного контроллера (в случае повреждения одного контроллера), но они могут использовать только один контроллер во время тренировки или заездов робота. Команды должны оставить запасные контроллеры своему тренеру и сообщить судьям, в случае если они им понадобятся.
- 3.3. Конструкция может быть нецелостной, т.е. детали для создания конструкции могут отделяться от робота (следовательно, контроллеру, элементу питания, мотору, датчику, кабелю запрещено отделяться от робота). Деталь считается отделившейся, если она перестает касаться основной части робота (с контроллером). Детали могут отделяться от основной части робота в любом количестве. Отделившиеся детали не считаются частью робота.
- 3.4. Конструкция робота не должна содержать элементы, аналогичные реквизиту состязания.
- 3.5. Максимальный размер робота на момент начала попытки должен составлять 250 мм x 250 мм x 250 мм. После начала попытки размеры робота не ограничены.
- 3.6. Конструкция робота должна быть оригинальной. Конструкция робота может быть подвергнута проверке судейской коллегией, согласно п.12.6. Положения.
- 3.7. Конструкция робота может быть изготовлена заранее, но должна быть разобрана участниками перед началом состязания, соответственно п. 1.1. Требованиям к участникам.
- 3.8. В работе может быть только один основной исполняемый файл, т.е. файл, инициирующий выполнение задания роботом. Основной исполняемый файл должен носить имя «run2019». Папка с исполняемым файлом должна носить имя «WRO2019». В работе могут располагаться только один файл и одна папка с такими именами. В работе могут присутствовать иные файлы, однако использование иных файлов в качестве исполняемых запрещено.
- 3.9. Роботы, несоответствующие требованиям, не допускаются к участию в состязании.



- 3.10. Программа робота может быть изготовлена заранее.
- 3.11. Участникам запрещено производить любые действия с роботом, перемещать или настраивать его после запуска робота (после запуска программы или нажатия центральной кнопки блока для включения робота). Команды, нарушившие это правило получают 0 баллов и максимальное время в текущем раунде.

Требования к участникам

- 1.1. Команда должны привести все имеющиеся детали в соответствие со следующими требованиями:
- 1.1.1. Каждая деталь должна быть откреплена от других в той степени, пока это возможно сделать вручную, без использования специальных инструментов. В частности, должны быть отделены: колесный диск и шина, контроллер и элемент питания, кабель и контроллер/мотор/датчик, звенья цепи, траки гусеницы;
- 1.1.2. Каждая деталь должна быть в первоначальном состоянии, т.е. на деталях не должны быть нанесены какие-либо посторонние предметы или пометки. Исключениями являются инвентарные номера на контроллере, моторе или датчике, которые должны быть заклеены поверх бумагой или бумажным скотчем без каких-либо отметок на них.
- 1.2. Команда должна собирать робота по памяти. В частности, запрещено использовать инструкцию. В качестве инструкции может быть расцелен любой носитель информации, указывающий на способ сборки робота, и представленный в любом виде (например, письменный, печатный, электронный). В частности, запрещено использовать иллюстрации и фотографии, аудио- и видеозаписи, схемы сборки, 3D-модели.

Регламент проведения

1. Проведение состязания

1.1. Структура проведения состязания

- 1.1.1. Состязание состоит из 1 тура и проводится по следующей схеме (в порядке следования):
- Объявление условий состязания (данные условия действуют для всех команд в течение всего состязания)
 - Соревновательный тур
- 1.1.2. Тур включает в себя не менее чем 2 раунда и проводится по следующей схеме (в порядке следования):
- Объявление условий тура (данные условия действуют для всех команд в течение текущего тура)
 - Период отладки перед первым раундом
 - Период карантина перед первым раундом
 - Первый раунд
 - ...
 - Период отладки перед последним раундом
 - Период карантина перед последним раундом
 - Последний раунд

Количество раундов объявляется после завершения регистрации команд на мероприятие.

- 1.1.3. Длительность периодов отладки в течение тура определяется следующим образом:
1. Первый раунд: не менее 120 минут
 2. Второй раунд: не менее 45 минут
 3. Последующие раунды: не менее 30 минут

Длительность периодов отладки объявляется после завершения регистрации команд на мероприятие.

- 1.1.4. Раунд включает в себя серию попыток (по количеству команд) и проводится по следующей схеме (в порядке следования):



- Объявление условий раунда (данные условия действуют для всех команд в течение текущего раунда)
- Попытка первой команды
- ...
- Попытка последней команды

Каждая команда может выполнить только одну попытку в течение раунда.

1.1.5. В течение попытки команда демонстрирует выполнение задания роботом в соответствии с правилами состязания. Время попытки ограничено и указано в правилах соответствующего состязания.

1.2. Структура места проведения состязания

1.2.1. Состязание проводится на собственной площадке.

1.2.2. Площадка состязания делится на следующие зоны:

- 1) Техническая зона. В технической зоне располагаются рабочие места команд. За своим рабочим местом команда может разместить оборудование и материалы, необходимые для состязания. Каждой команде будет отведено свое рабочее место в технической зоне.
- 2) Зона карантина. В зоне карантина располагаются места для хранения роботов команд, готовых к попытке. В зоне карантина производится проверка роботов на соответствие правилам состязания.
- 3) Зона полигонов. В зоне полигонов находятся полигоны состязания для тестирования роботов в период отладки и демонстрации выполнения задания в течение раунда. Команда будет закреплена за определенным полигоном.

1.2.3. Расположение рабочего места команды в технической зоне, места для хранения робота в карантине и закрепление команды за полигоном объявляется до начала тура. Закрепление команды за полигоном действует в течение всего тура.

2. Определение итогового рейтинга команд в состязании

2.1. Для каждого тура у команды определяется рейтинг попыток на основании количества баллов (от наибольшего к наименьшему), однако если количество баллов в попытках одинаковое, то эти попытки ранжируются по времени их выполнения (от наименьшего к наибольшему):

- 1) Лучшая попытка 1;
- 2) Лучшая попытка 2;
- 3) Лучшая попытка N (в случае проведения).

Лучшая попытка 1 – это попытка с наибольшим количеством баллов и наименьшим временем этого тура.

2.2. Рейтинг команд по итогам соревновательного тура составляется на основании следующих критериев (в порядке приоритета):

- 1) Количество баллов Лучшей попытки 1;
- 2) Количество баллов Лучшей попытки 2;
- 3) Количество баллов Лучшей попытки N (в случае проведения);
- 4) Время выполнения Лучшей попытки 1;
- 5) Время выполнения Лучшей попытки 2;
- 6) Время выполнения Лучшей попытки N (в случае проведения).

3. Права, обязанности и ответственность команд в течение состязания

3.1. Общие требования к команде в течение тура

3.1.1. Команда должна участвовать в состязании самостоятельно. В частности, команде запрещено:



- Общаться с тренером команды и другими людьми, находящимися за пределами площадки состязания, за исключением организаторов, судей и иных представителей, допущенных оргкомитетом.
- Использовать средства связи (например, телефон, рация), а также программы для обмена данными (например, текстовые мессенджеры, приложения для аудио- и видеоконференций или удаленного подключения). Модули беспроводной связи (например, Wi-Fi, Bluetooth, 3G, 4G и т.д.) компьютера должны быть отключены.
- Выносить или передавать свои вещи за пределы площадки состязания (например, компьютер, робота, носители информации).
- Использовать устройства для аудио-, фото- или видеосъемки (например, фотоаппарат, видеокамера, смартфон).

3.1.2. Команда должна бережно и аккуратно относиться к оборудованию и материалам на площадке состязания. В частности, запрещено:

- Приносить продукты питания на площадку состязания.
- Наносить ущерб полигону, реквизиту и другому оборудованию площадки состязания.
- Наносить ущерб роботу другой команды.

3.1.3. Команда должна уважать процесс проведения состязания и корректно относиться ко всем его участникам. В частности, запрещено:

- Применять опасные предметы или меры, которые могут препятствовать проведению состязания.
- Применять ненормативную лексику и/или способы поведения по отношению к людям.

3.1.4. Участникам команды запрещено использовать ПО, которое не требуется для выполнения задания состязания (например, видеоигры, браузеры для выхода в сеть Internet).

3.1.5. При нарушении данных требований, команда может быть дисквалифицирована по решению судейской коллегии и должна покинуть площадку состязания. Результат выступления команды во всем состязании будет аннулирован.

3.1.6. Команды должны приготовить и принести с собой всё необходимое оборудование, программное обеспечение, портативные компьютеры, которые понадобятся им во время соревнований.

3.1.7. Команда несет ответственность за наличие необходимого оборудования и его исправность. Команда должна приготовить и принести с собой достаточное количество запасных деталей. В случае утери или поломки организаторы не несут ответственности за возмещение, замену или ремонт.

3.1.8. Команда не должна создавать неопределенных ситуаций (т.е. ситуаций, в которых не может быть принято однозначное решение), иначе решение будет принято не в пользу команды.

3.1.9. Командам запрещено приносить с собой собственные аналоги игровых полигонов.

3.2. Подготовка к началу тура

3.2.1. В туре могут принимать участие только допущенные команды.

3.2.2. Команда может производить настройку конструкции и программы робота за своим рабочим местом в технической зоне.

3.2.3. Команде запрещено тестировать робота на полигоне.

3.2.4. Команда не может подходить к полигону без приглашения судьи.

3.2.5. Перед туром производится подготовка к сборке робота.

1) Команда должны привести все имеющиеся детали в соответствие со следующими требованиями:

- Каждая деталь должна быть откреплена от других в той степени, пока это возможно сделать вручную, без использования специальных инструментов. В частности, должны быть



отделены: колесный диск и шина, контроллер и элемент питания, кабель и контроллер/мотор/датчик, звенья цепи, траки гусеницы;

- Каждая деталь должна быть в первоначальном состоянии, т.е. на деталях не должны быть нанесены какие-либо посторонние предметы или пометки. Исключениями являются инвентарные номера на контроллере, моторе или датчике, которые должны быть заклеены поверх бумагой или бумажным скотчем без каких-либо отметок на них.

2) Судьи будут проверять все детали, какие есть у команды в технической зоне, на соответствие данным требованиям.

3) Команде запрещено без указания судьи прикасаться к деталям и компьютеру до объявления о начале тура.

3.2.6. Команда должна находиться за своим рабочим местом и ожидать официального объявления о начале тура.

3.3. Объявление условий тура

3.3.1. Условия тура определяются организаторами в соответствии с правилами соответствующего состязания.

3.3.2. Команда может обращаться к судье за консультацией. Судья может дать разъяснение по условиям тура, но не по способам выполнения задания тура. При необходимости, судья может пригласить команды к полигону для наглядного разъяснения.

3.3.3. По завершении разъяснения условий тура команда должна занять свое рабочее место и дожидаться официального объявления о начале периода отладки.

3.4. Во время периода отладки

3.4.1. Команда может производить настройку конструкции и программы робота за своим рабочим местом в технической зоне.

3.4.2. В течение первого периода отладки состязания (т.е. перед первым раундом квалификационного тура) команда должна осуществить сборку робота за своим рабочим местом в технической зоне. Вне периода отладки сборка робота запрещена. Команда должна собирать робота в соответствии со следующими требованиями:

- Команда должна собирать робота по памяти. В частности, запрещено использовать инструкцию. В качестве инструкции может быть расцелен любой носитель информации, указывающий на способ сборки робота, и представленный в любом виде (например, письменный, печатный, электронный). В частности, запрещено использовать иллюстрации и фотографии, аудио- и видеозаписи, схемы сборки, 3D-модели.

3.4.3. Команде разрешено тестировать робота на полигоне. Вне периода отладки тестирование робота на полигоне запрещено.

3.4.4. Если команды хотят провести тестовые запуски, им нужно занять место в очереди с роботами в руках. Не разрешается брать ноутбуки к столу соревнования.

3.4.5. После отладочного заезда участники команды должны вернуть состояние и положение реквизита в исходное положение.

3.4.6. Команда должна разместить робота на отведенном месте в зоне карантина до окончания периода отладки, иначе команда не допускается до текущего раунда, при этом робот должен находиться в зоне карантина в течение всего раунда.

3.4.7. Команда должна привести робота в соответствие с требованиями правил состязания (в том числе требования к программе), чтобы успешно пройти проверку в период карантина.

3.4.8. Команда может обращаться к судье за консультацией. Судья может дать разъяснение по правилам состязания, но не по способам устранения несоответствий. При необходимости, судья может провести предварительную проверку робота команды.

3.4.9. До окончания периода отладки команда может подключить робота в карантине к электрической сети для зарядки элементов питания робота.

3.5. Во время периода карантина



- 3.5.1. Команда должна находиться за своим рабочим местом. Команде запрещено покидать зону состязаний.
- 3.5.2. Команда не может изменять или заменять конструкцию, или программу робота. Робот может быть подключен к электрической сети для зарядки элементов питания. Замена элементов питания считается изменением конструкции и запрещена.
- 3.5.3. Команде запрещено тестировать робота на полигоне.
- 3.5.4. Робот будет проходить проверку судьями на соответствие следующим требованиям:
- требования к роботу;
 - требования к положению робота на начало попытки (за исключением требований, связанных с положением робота относительно полигона);
 - робот выключен.
- 3.5.5. Судьи будут проводить проверку на соответствие требованиям визуально. Соответствие размера будет проверяться посредством измерительного куба. Измерительный куб представляет собой прозрачный куб без дна с внутренними размерами, соответствующими максимально допустимым размерам робота на начало попытки.
- 3.5.6. По результатам проверки, робот должен соответствовать требованиям правил состязания, иначе команда вызывается для устранения всех нарушений, при этом робот должен оставаться в зоне карантина. Команда должна устранить нарушения в течение 3 минут, иначе команда не допускается до текущего раунда, при этом робот должен находиться в зоне карантина в течение всего раунда.
- 3.5.7. По завершении периода карантина робот должен находиться на своем месте в зоне карантина
- 3.5.8. По завершении периода карантина команда должна находиться за своим рабочим местом и ожидать официального объявления о начале раунда.

3.6. Объявление условий раунда

- 3.6.1. Условия раунда определяются судьями в соответствии с процедурами, описанными в правилах соответствующего состязания.
- 3.6.2. Команда может обращаться к судье за консультацией. Судья может дать разъяснение по условиям раунда, но не по способам выполнения задания раунда. При необходимости, судья может пригласить команды к полигону для наглядного разъяснения.
- 3.6.3. По завершении разъяснения условий раунда команда должна занять свое рабочее место и дожидаться официального приглашения к выполнению попытки.

3.7. Подготовка к началу попытки

- 3.7.1. Каждая команда приглашается для проведения попытки согласно списку.
- 3.7.2. Приглашенная команда должна пройти в зону карантина, взять своего робота и подойти к своему полигону в сопровождении судьи.
- 3.7.3. Команде дается **не более 1 минуты** для подготовки к началу попытки с того момента, как команда подошла к полигону.
- 3.7.4. Команда должна разместить робота на полигоне в соответствии с требованиями к положению робота на начало попытки, описанных в правилах соответствующего состязания.
- 3.7.5. Команда может проверить корректность состояния робота **до его включения** и только один раз.

Допустимые действия:

- Исправить состояние кабеля, если он подключен не до конца;
- Исправить положение детали, если она прикреплена не до конца.

Недопустимые действия:

- Замена кабеля или смена порта подключения;
- Замена детали;



- Полное отсоединение детали и последующее присоединение ее в другом месте;
- Изменение положения деталей, которые могут повлиять на показания датчика;
- Калибровка датчиков.

При нарушении требований проверки, команда не допускается до текущего раунда, при этом робот должен находиться в зоне карантина в течение всего раунда.

3.7.6. По завершении проверки команде запрещено изменять положение робота и вводить в него любые данные.

3.7.7. Команда может проверить корректность состояния полигона, целостность и расположение реквизита состязания. Участник команды имеет право минимально исправить расположение реквизита на поле.

Допустимые действия:

- Выровнять реквизит в отведённой для него зоне не более чем на 1 мм.

Недопустимые действия:

- Изменение расположения реквизита в пространстве;
- Замена реквизита;
- Помещение реквизита на или в робота.

Все прочие действия с реквизитом состязания, отличные от допустимых, считаются недопустимыми. При нарушении целостности реквизита, участник должен сообщить об этом судье состязания, но не исправлять состояние реквизита самостоятельно.

При нарушении требований проверки, реквизит соревнования возвращается в исходное положение судьёй состязания, и участники лишаются права на проверку полигона и реквизита состязания.

3.7.8. По завершении проверки команда должна подготовить робота к запуску согласно следующим требованиям:

- 1) Команда должна сообщить судье тип запуска робота: А или Б.
- 2) Согласно запуску типа А команда должна включить робота, найти в меню основной исполняемый файл, затем по сигналу судьи запустить этот файл, нажав на кнопку ввода (центральная, темно-серая кнопка на контроллере).
- 3) Согласно запуску типа Б команда должна включить робота, найти в меню основной исполняемый файл и запустить его, затем по сигналу судьи нажать на кнопку ввода.
- 4) Осуществление командой действий, которые могут повлиять на показания датчика, запрещено. В частности, изменение положения деталей, которые могут повлиять на показания датчика, запрещено.
- 5) При нарушении требований, команда не допускается до текущего раунда, при этом робот должен находиться в зоне карантина в течение всего раунда.

3.7.9. По завершении подготовки робота команда должна ожидать сигнала судьи для начала попытки.

3.8. Во время попытки

3.8.1. Команде запрещено вмешиваться в процесс проведения попытки (например, касаться робота, полигона или реквизита, мешать судье).

3.8.2. Команде запрещено своим поведением влиять на работу робота (например, управлять роботом при помощи проводных или беспроводных средств, передавать данные роботу, намеренно влиять на показания датчиков робота). При нарушении данного требования, команда будет дисквалифицирована и должна покинуть площадку состязания. Результат выступления команды во всем состязании будет аннулирован.

3.8.3. Попытка завершается в следующих ситуациях:

3.8.3.1. Штатные ситуации

- Робот финишировал.
Робот прибывает в зону финиша и член команды сообщает судье, что это конечное положение робота.

3.8.3.2. Нештатные ситуации

- Истекло максимальное время попытки, которое составляет 2 минуты;
- Робот полностью покинул полигон;
- Участник команды касается робота;
- Робот закончил свою попытку. Участник команды может сообщить судье, что робот принял конечное положение. Время попытки останавливается, если робот больше не двигается.

3.8.3.3. Критические ситуации завершения попытки

- Участник команды коснулся поля, реквизита состязания;
- Воздействие на робота;
- Робот нарушил иные требования, описанные в правилах;
- Команда нарушила иные требования, описанные в правилах.

3.9. По завершении попытки

3.9.1. Команда должна остановить робота вручную, если робот не может остановиться самостоятельно. Команда не должна своими манипуляциями повлиять на результат решенных задач роботом, иначе они будут не засчитаны.

3.9.2. Судья фиксирует в протоколе длительность попытки и решенные роботом задачи только при наступлении статичной ситуации на полигоне.

3.9.3. Результат выполнения задания выражается в следующих характеристиках:

- текущее количество баллов, начисленных за решенные задачи;
- текущее время, зафиксированное при завершении попытки.

В зависимости от ситуации завершения попытки баллы и время за попытку фиксируются следующим образом:

№	Ситуация завершения попытки	Что фиксируется?	
		Кол-во баллов	Время
1	Штатная	Текущее	Текущее
2	Нештатная	Текущее	Максимальное
3	Критическая	Минимальное	Максимальное

3.9.4. В случае неопределенной ситуации во время решения задачи, судья принимает окончательное решение. Решение будет смещено в сторону худшего результата, возможного в данной ситуации.

3.9.5. Команда должна проверить и подтвердить правильность заполнения протокола, поставив подпись. В противном случае, ситуация рассматривается с привлечением судей полигона и вышестоящих судей. **Решение выносится коллегиально и пересмотру не подлежит.**

3.9.6. Команда должна разместить робота в выключенном состоянии на отведенном месте в зоне карантина и занять свое рабочее место в технической зоне.

3.10. По завершении раунда

3.10.1. По завершении раунда команда должна находиться за своим рабочим местом и ожидать дальнейших указаний судей.

3.11. По завершении тура

3.11.1. Команда должна забрать свои вещи из технической зоны.

3.11.2. По завершении квалификационного тура команда должна оставить своего робота в зоне карантина до финального тура.



3.11.3. По завершении финального тура команда должна забрать своего робота из зоны карантина. Команда может забрать своего робота только при разрешении судей.

3.11.4. Команда может покинуть площадку состязания только по указанию судей.