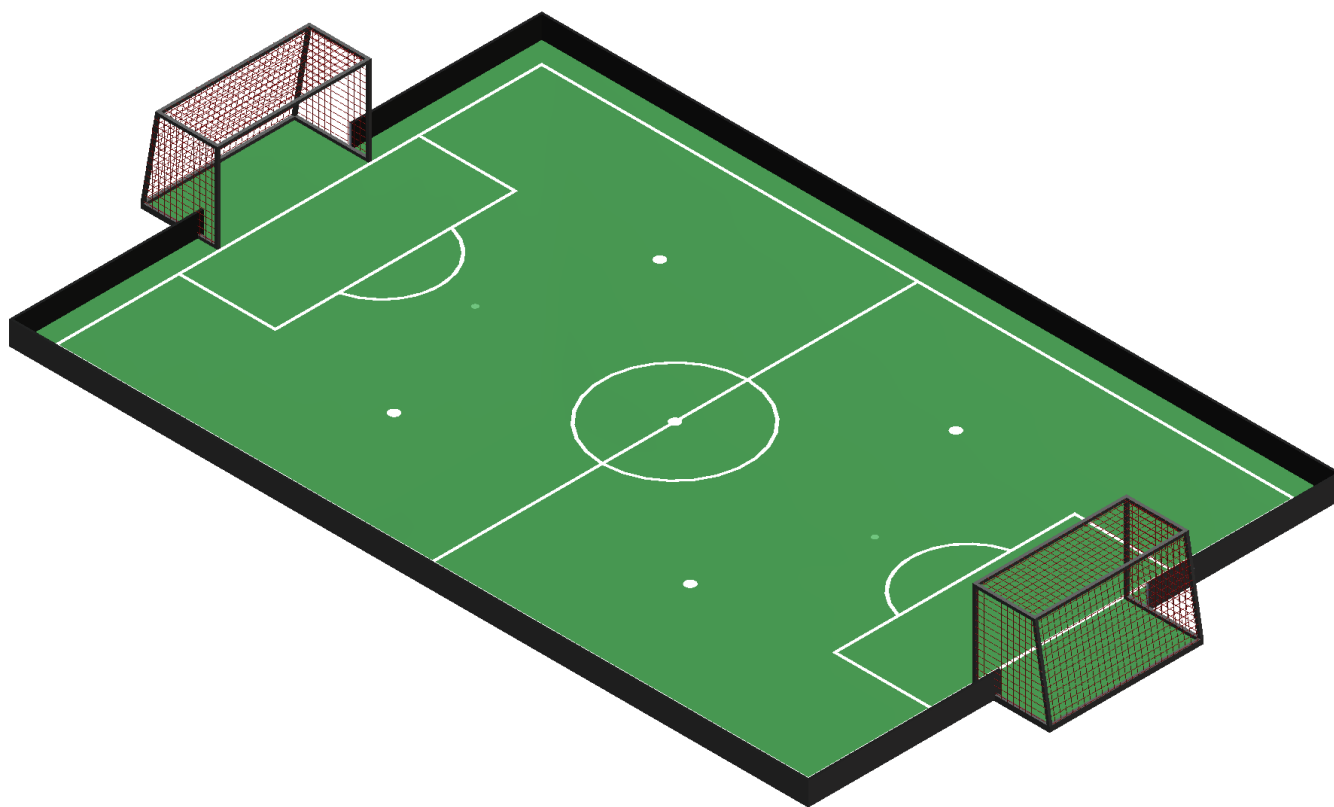


ربات فوتبالیست 3 به 3 (Soccer Robot 3v3)



۱. سناریو

لیگ «فوتبالیست ۳×۳» یک شبیه‌سازی از مسابقه واقعی فوتبال است که در آن دو تیم، هرکدام متشکل از سه ربات کنترلی، همانند بازیکنان حرفه‌ای در زمین فوتبال مقابل یکدیگر قرار می‌گیرند. در این لیگ، تلاش شده است تا ساختار و هیجان مسابقات فوتبال واقعی از جمله موقعیت‌گیری، حمله، دفاع، پاس‌کاری و گل‌زنی در قالب ربات‌های کنترل از راه دور بازآفرینی شود. در این مسابقه، ربات‌ها نقش «بازیکن» را ایفا می‌کنند و باید مانند یک تیم واقعی فوتبال در زمین حرکت کنند، توپ را کنترل کنند، مسیرسازی انجام دهند و با هماهنگی کامل، تاکتیک‌های تیمی را اجرا نمایند. همان‌طور که در فوتبال، مهارت فردی بازیکن و هماهنگی تیمی هر دو اهمیت دارد، در این لیگ توان کنترل اپراتور، سرعت تصمیم‌گیری و تعامل سه ربات با یکدیگر، کلید موفقیت محسوب می‌شود.

هدف از طراحی این لیگ، فراهم‌کردن محیطی جذاب، آموزشی و رقابتی است که در آن شرکت‌کنندگان بتوانند هم‌زمان با تجربه هیجان یک مسابقه فوتبال واقعی، مهارت‌های فنی، کنترل دقیق، تفکر تاکتیکی و کار تیمی خود را توسعه دهند. زمین مسابقه، قوانین بازی، شروع مجدد، خطاها، نقش دفاع و حمله به‌گونه‌ای تدوین شده‌اند که حس یک مسابقه فوتبال واقعی اما در مقیاس رباتیک ایجاد شود.

در لیگ فوتبالیست ۳×۳، خلاقیت در طراحی ربات، سرعت عمل، قدرت مانور، نقش‌پذیری ربات‌ها و استراتژی تیمی، تعیین‌کننده نتیجه نهایی است. رعایت قوانین این لیگ برای کلیه تیم‌ها الزامی بوده و چارچوب اصلی برگزاری مسابقات را تشکیل می‌دهد.

* کنترل ربات‌ها در این لیگ با ریموت بی‌سیم است.

۲. قوانین عمومی

۲.۱. الزامات تیم

۲.۱.۱. سن اعضای تیم:

- دانش‌آموزان پایه‌های چهارم تا ششم ابتدایی مجاز به شرکت در این لیگ هستند.

۲.۱.۲. اندازه تیم

- تعداد اعضای تیم: حداقل 3 و حداکثر 5 نفر.
- هر تیم باید یک سرپرست داشته باشد (سرپرست جزء اعضای تیم محسوب نمی‌شود)

۲.۲. الزامات ربات

۲.۲.۱. نحوه کنترل

- تمامی ربات‌ها باید توسط اپراتور کنترل شوند (هوشمند نباشد).
- کنترل ربات باید توسط اعضای تیم معرفی شده به عنوان اپراتور صورت بگیرد و هرگونه دخالت و ارتباط خارجی ممنوع است.
- کنترل ربات‌ها باید حتما با استفاده با ریموت بی‌سیم باشد.

۲.۲.۲. ایمنی ربات

- ربات باید به گونه ای طراحی و ساخته شود که آسیبی به زمین مسابقات و افراد وارد نکند.

۲.۳. الزامات اخلاقی و رفتاری

۲.۳.۱. رفتار حرفه‌ای

- تمامی شرکت‌کنندگان موظفند رفتار مناسب داشته باشند و به ویژه نسبت به سایر شرکت‌کنندگان، داوران و برگزارکنندگان تمامی لیگ‌ها کمال ادب و احترام را رعایت کنند.
- انتظار می‌رود تیم‌ها در روز شروع مسابقات به موقع در محل حاضر شوند.
- تیم‌ها مسئول بررسی اطلاعات به‌روز شده (برنامه‌ها، جلسات، اطلاعیه‌ها و...) در طول رویداد هستند. کمیته داوران اطلاعات به‌روز شده را روی تابلوهای اعلانات یا وبسایت مسابقات ارائه خواهد داد.

۲.۳.۲. راهنمایی و یادگیری

- گرفتن راهنمایی از سایر تیم‌ها، سرپرست‌ها، مربی‌ها، کمیته‌های داوری و ... بخشی از یادگیری و رشد تیم‌هاست. برای اطمینان از رقابت عادلانه و به حداکثر رساندن یادگیری، لازم است که هیچ یک از حمایت‌های دریافتی، کار رقابت را برای تیم انجام ندهد.

۲.۳.۳. کمک در مسابقه

شرکت کنندگان فقط مجاز به دریافت کمک از سایر تیم‌های شرکت کننده در طول مسابقه هستند. به این منظور، فقط اعضای تیم اجازه ورود به محوطه لیگ را دارند و اشخاص دیگر (مانند سرپرست، مربی و والدین) فقط با اجازه داور امکان ورود به محوطه لیگ را دارند. هیچ یک از افراد به جز اعضای تیم و داوران حق دست زدن به ربات‌ها، به ویژه برای تعمیرات، تغییرات و کنترل ربات را ندارد.

۲.۳.۴. تخلیفات

تیم‌هایی که مکرراً به شیوه‌ای غیرقابل قبول رفتار کنند ممکن است توسط کمیته برگزارکننده، از مسابقات حذف شده و ملزم به ترک محل مسابقات شوند.

۲.۳.۵. بازی جوانمردانه

ربات‌ها و افرادی که عمداً یا مکرراً به زمین آسیب برسانند، حذف خواهند شد. انتظار می‌رود همه تیم‌ها با هدف مشارکت عادلانه رفتار کنند.

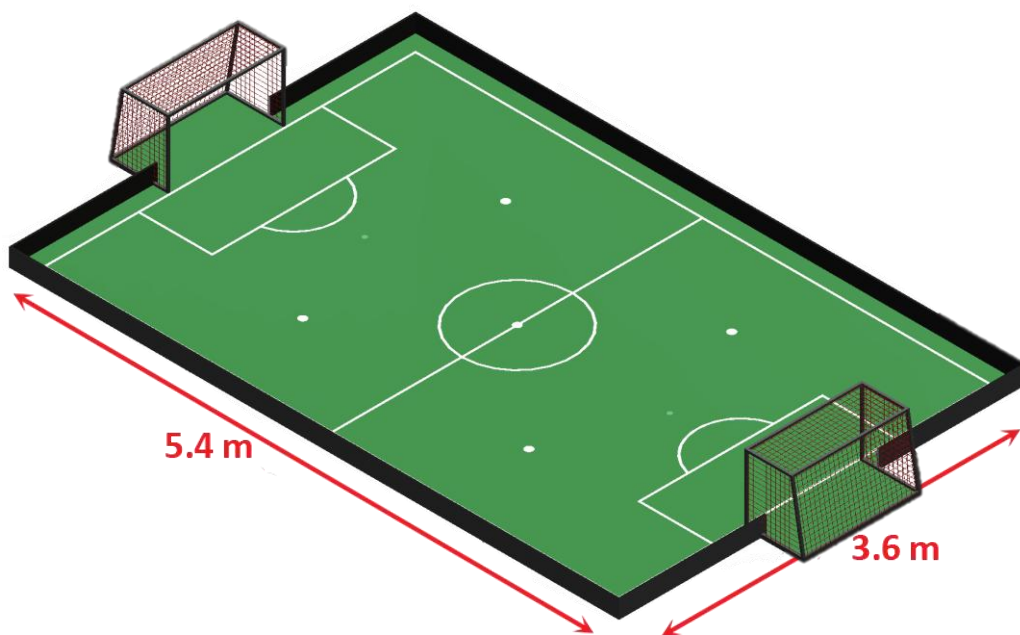
۳. زمین بازی

۳.۱. جنس زمین

موکت

۳.۲. ابعاد زمین

زمین مسابقه ربات فوتبالیست به ابعاد طول ۵/۴۰ متر و عرض ۳/۶۰ متر (با $\pm 10\%$ تلورانس)

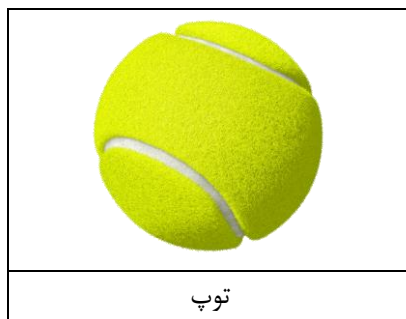


۳.۳. ابعاد دروازه

ابعاد دروازه ۱ متر طول و ارتفاع ۶۰ سانتی‌متر در عمق ۵۰ سانتی‌متر است. (با $\pm 10\%$ تلورانس)

۳.۴. ابعاد توپ

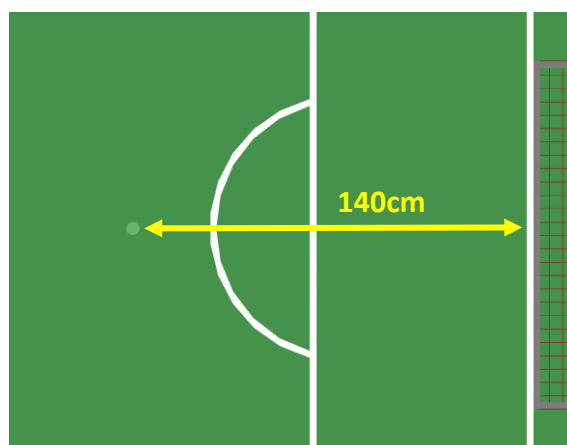
کره‌ای به قطر 6/5 سانتی‌متر و جرم 55 گرم



توپ

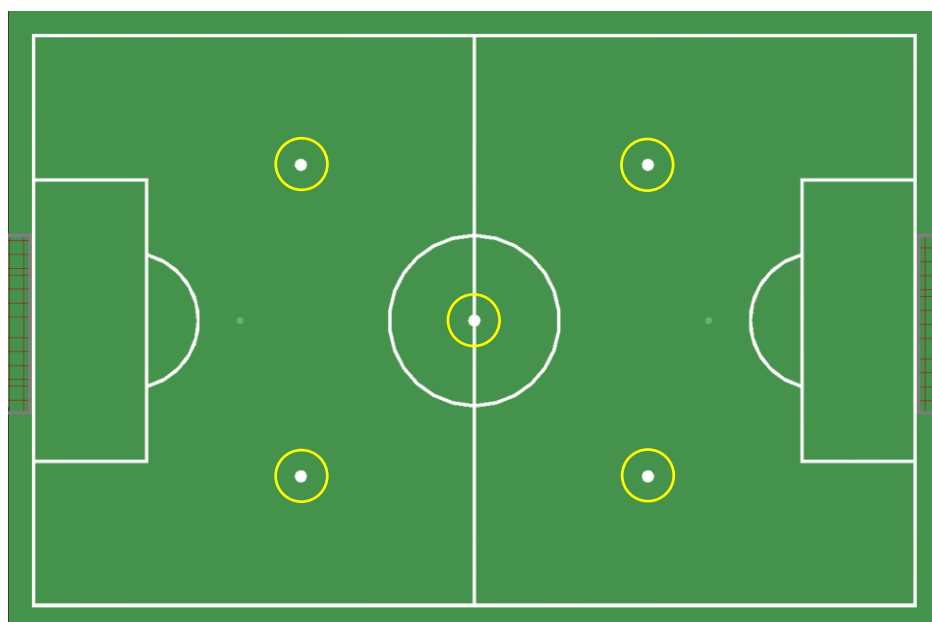
۳.۵. نقطه پنالتی

یک نقطه به فاصله 140 سانتی‌متری از خط دروازه قرار دارد.



۳.۶. نقاط شروع مجدد بازی

در زمین پنج نقطه به‌عنوان نقاط شروع مجدد مشخص شده است که یک نقطه در مرکز زمین و چهار نقطه دیگر در دو طرف نیمه‌ها قرار دارد.



۴. الزامات ربات

۴.۱. موتور

۴.۱.۱. نوع موتور

تنها استفاده از موتورهای DC مجاز است.

۴.۱.۲. مشخصات موتور

- استفاده از موتورهای با قطر بدنه 25 تا 28 میلی متر (مانند مدل های ZGA25R ، ZGS28R یا ETONM و...)
- استفاده از موتور 100 تا 1000 دور در دقیقه (RPM) مجاز است.
- امکان بررسی دور موتور ربات باید فراهم باشد. استفاده از حفاظ یا پوششی به منظور حفاظت از سیم های موتور مجاز است.



نمونه موتور

۴.۲. کنترلر

ربات ها باید توسط اپراتور کنترل شوند و استفاده از ریموت بی سیم الزامی است.

۴.۱. منبع تغذیه

- برای راه اندازی ربات باتری 3 سل بدون محدودیت جریان مجاز است. (نوع باتری استفاده شده می تواند gel cell ، Nicd ، lithium و dry cell باشد)
- امکان اضافه کردن باتری ها برای افزایش جریان مشکلی ندارد. (به طور مثال ولتاژ خروجی 12 ولت و جریان خروجی 4000 میلی آمپر که با باتری های 2000 میلی آمپر باشد و از 6 باتری تشکیل شده است)
- امکان افزایش ولتاژ باتری با مبدل های افزایش دهنده ولتاژ وجود ندارد.
- موارد ایمنی حتما در باتری لحاظ و رعایت شود.



۴.۲. ابعاد و اندازه

- حداکثر ابعاد ربات باید 30 سانتی متر (طول) * 30 سانتی متر (عرض) و حداقل ارتفاع 15 سانتی متر باشد.
- تغییر ابعاد ربات در حین مسابقه مجاز نیست.

۴.۳. وزن ربات

حداکثر وزن ربات به همراه باتری و گیرنده ریموت کنترل باید 4 کیلوگرم باشد. (با تلورانس $\pm 5\%$)

۴.۴. ساخت و ساز

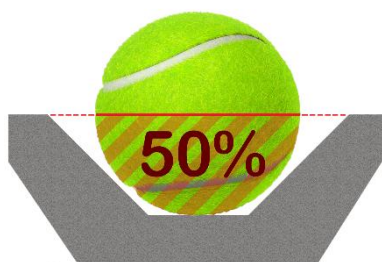
۴.۴.۱. مکانیزم‌ها

- ربات‌ها باید حتماً مکانیزم شوتر (ضربه زن) برای توپ را دارا باشند و از آن مکانیزم در طول اجرای مسابقه استفاده کنند. ربات‌های بدون مکانیزم، مجاز به حضور در زمین مسابقه نیستند.
- تست شوتر:

هر ربات موظف است پشت خط مشخص شده‌ای قرار گرفته و با اجرای مکانیزم شوتر، توانایی ضربه زدن به توپ و حرکت دادن آن به مسافت حداقل ۵۰ سانتی متر را به طور موفق نشان دهد.

۴.۴.۲. محدودیت نگهداری توپ

ربات‌ها نمی‌توانند قسمتی داشته باشند که توپ را به طور کامل در خود نگه دارد و باید زمانی که توپ توسط یکی از ربات‌ها حمل می‌شود بیش از 50 درصد توپ آزاد باشد.



۴.۴.۳. تعداد ربات

هر تیم باید شامل ۳ ربات باشد. یکی از ربات‌ها با نقش دروازه‌بان حضور دارد.

۴.۴.۴. شباهت

ربات‌های تیم‌های مختلف نباید مشابه هم ساخته شوند. ربات‌های مشابه از دور مسابقه حذف می‌شوند.

۴.۴.۵. تعویض ربات

تیم‌ها باید در طول مسابقات از سه ربات خود استفاده کنند و نمی‌توانند آن‌ها را با ربات‌های دیگر تعویض کنند. (تعمیر و تغییر در ربات‌ها مشکلی ندارد)

۴.۴.۶. نصب باتری و گیرنده ریموت

تیم‌ها باید بر روی ربات مکانی جهت نصب مجموعه باتری و گیرنده کنترل از راه دور خودشان در نظر گرفته باشند، تیم‌هایی که به این مورد توجه نداشته باشند تا زمانی که آن را برطرف نکرده‌اند قادر به مسابقه دادن نخواهند بود.

۵. نحوه اجرای لیگ

۵.۱. بررسی

کمیته داوران ربات‌ها را پیش از شروع مسابقه (و در طول مسابقه) بررسی خواهند کرد تا اطمینان حاصل کنند که محدودیت‌های توصیف شده در قوانین رعایت شده باشد.

۵.۲. شروع مسابقه

۵.۲.۱. راند

- زمان هر مسابقه ۱۰ دقیقه است که در دو نیمه‌ی ۵ دقیقه‌ای برگزار می‌شود.

۵.۲.۲. ترتیب مسابقه تیم‌ها

ترتیب شروع مسابقه و جدول رقابت تیم‌ها، پیش از آغاز مسابقه به صورت قرعه‌کشی انجام می‌شود.

۵.۲.۳. مشخص کردن ربات

- برچسب تیم:

پیش از شروع مسابقات از طرف کمیته دآوری برچسبی با شماره تیم، بر روی ربات‌ها چسبانده می‌شود و تا انتهای مسابقات باید بدون تغییر باقی بماند. در صورت مشاهده تغییر در برچسب، تیم از مسابقه حذف می‌شود.

- برچسب نقش:

ربات‌ها باید با شماره ۱، ۲ و ۳ شماره‌گذاری شوند. دروازه‌بان باید با شماره ۱ مشخص گردد. شماره‌ها باید به راحتی برای داور قابل تشخیص باشند.

۵.۲.۴. قرنطینه

قبل از شروع هر راند ربات‌ها توسط کمیته داوری قرنطینه می‌شوند و بعد از پایان کامل هر راند، ربات‌ها به تیم‌ها تحویل داده می‌شود.

۵.۲.۵. آماده‌سازی ربات

هر تیم بعد از اعلام زمان شروع راند خود، حداکثر 2 دقیقه زمان آماده‌سازی دارد و بعد از 2 دقیقه باید در زمین حاضر شود در غیر این صورت از آن راند حذف خواهد شد.

* تیم‌ها باید با باتری شارژ شده در مسابقات شرکت کنند. کمیته اجرایی مسابقات مسئولیتی در قبال باتری‌های کم‌شارژ یا بدون شارژ ندارد.

۵.۲.۶. تست ربات

پیش از شروع هر رکورد به تیم‌ها یک فرصت بسیار کوتاه برای تست کلی ربات در زمین مسابقه داده خواهد شد.

۵.۲.۷. تعیین اپراتور و کاپیتان

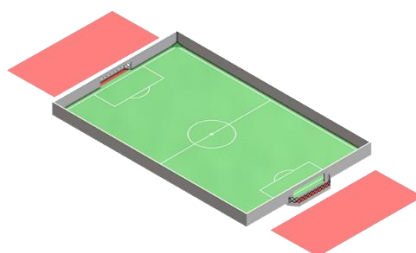
- در ابتدای هر رکورد از سوی اعضای تیم 1 نفر به عنوان کاپیتان تیم و 2 نفر هم به عنوان اپراتور معرفی شده. این افراد مسئولیت کنترل ربات‌ها در طی مسابقه را بر عهده دارند.
- تعویض اپراتورها فقط در زمان بین دو نیمه مسابقه مجاز است و در طول هر نیمه، تغییر اپراتور به هیچ عنوان امکان‌پذیر نیست.
- تعیین اپراتور و کاپیتان در اختیار تیم است و تیم‌ها می‌توانند در هر راند، نقش‌های خود را تغییر دهند.

۵.۲.۸. اعضای تیم و افراد دیگر

- غیر از اپراتورها، سایر افراد (سرپرست، والدین، تماشاگر و...) باید خارج از محوطه زمین مسابقه باشند.
- هیچ کس اجازه ندارد در طول راند عمداً زمین مسابقه را لمس کند.
- بدون اجازه کمیته داوری هیچ شخصی خارج از محوطه لیگ (تماشاگر، سرپرست، والدین و...) نمی‌تواند ابزار و وسیله‌ای به شرکت‌کنندگان تحویل دهد.

۵.۲.۹. تداخل فرکانسی و نویز

کمیته برگزاری مسابقات، تمامی تلاش خود را برای کاهش نویزها و تداخلات فرکانسی در محل برگزاری مسابقه به کار خواهد گرفت. با این حال، با توجه به ماهیت تجهیزات بی‌سیم، حضور هم‌زمان ربات‌ها، ریموت کنترل‌ها و سایر دستگاه‌های الکترونیکی، امکان بروز تداخلات فرکانسی جزئی به صورت محدود و مقطعی وجود دارد. تیم‌ها موظف‌اند طراحی و تنظیم سیستم‌های کنترلی ربات خود را به گونه‌ای انجام دهند که در برابر این تداخلات احتمالی، پایداری و عملکرد قابل قبولی داشته باشد. بروز تداخلات فرکانسی، دلیل موجه برای اعتراض یا توقف مسابقه نخواهد بود.



۵.۳. جریان مسابقه

۵.۳.۱. محل قرارگیری اپراتور

بازیکنان باید در پشت دروازه در یک محوطه مشخص شده ایستاده و ربات‌های خود را کنترل کنند و حق خروج از آن را ندارند. اپراتورها نباید از این محدوده خارج شوند؛ این عمل خطا محسوب می‌شود.

۵.۳.۲. چیدمان ربات‌ها درون زمین

در ابتدای هر مسابقه، داور یک موقعیت مکانی مشخص و یکسان را برای شروع ربات‌ها تعیین می‌کند و تمامی تیم‌ها موظفاند ربات‌های خود را دقیقاً در همان موقعیت تعیین شده مستقر نمایند. یکی از ربات‌ها به عنوان دروازه‌بان و دو ربات دیگر به عنوان مهاجم می‌باشد. ربات دروازه‌بان قابلیت حرکت در محدوده مشخص شده (نیمی از زمین بازی در سمت خود) و ربات‌های مهاجم قابلیت حرکت در تمام زمین دارند.

۵.۳.۳. فرمان‌های داور

فرمان‌های داور می‌تواند به طور کلامی و در صورت نیاز با سوت باشد.

- توقف (stop)

با دادن فرمان stop (توقف) ربات‌ها باید متوقف شده و حرکتی نکنند.

- شروع (run)

با دادن فرمان run (شروع) ربات‌ها می‌توانند به حرکت درآیند.

- سوت

زمانی که بازی در جریان است، سوت زدن داور به منزله فرمان توقف است.

زمانی که بازی متوقف بوده، سوت زدن داور به معنی فرمان شروع است.

۵.۳.۱. خروج توپ از زمین

در صورتی که توپ از زمین مسابقه خارج شود و ربات‌ها به آن دسترسی نداشته باشند داور توپ را در یکی از نقاط شروع مجدد بازی نزدیک خود قرار می‌دهد.

۵.۳.۲. گل

زمانی که توپ از خط دروازه عبور کند گل محسوب می‌شود.

۵.۳.۳. عدم حرکت مؤثر

در صورت گیرکردن دو ربات به یکدیگر و عدم حرکت مؤثر ربات‌ها به مدت 5 ثانیه، داور بدون متوقف کردن بازی، توپ را برداشته و در نزدیک‌ترین نقطه شروع مجدد به محل درگیری دو ربات قرار داده (این نقطه به صلاحدید داور مشخص می‌شود) و ادامه مسابقه بدون هیچ‌گونه توقفی ادامه می‌یابد.

۵.۳.۴. زمان استراحت

یک‌زمان استراحت بین دونیمه به مدت 2 دقیقه در نظر گرفته می‌شود.

۵.۳.۵. پنالتی

در صورت ادامه بازی تا پنالتی ربات‌ها باید شرایط زیر را رعایت کنند:

- ربات مهاجم

رباتی که به توپ ضربه می‌زند تنها می‌تواند تا قبل از ورود به محوطه جریمه با توپ حرکت کند و پس از آن باید توپ را شوت کند.

- دروازه‌بان

ربات دروازه‌بان باید در مرکز دروازه قرار گیرد و تا زمانی که ربات مهاجم حرکت نکرده امکان حرکت ندارد.

دروازه‌بان حین پنالتی حق خارج شدن از محوطه جریمه ندارد.

۵.۳.۶. رفع نقص فنی در ربات

- نقص فنی

در صورتی که رباتی در حین مسابقه دچار نقص فنی شود:

• خروج از زمین

ربات آسیب‌دیده با اجازه و فرمان توقف داور توسط عضو تیم از زمین خارج‌شده. زمان مسابقه بدون توقف ادامه پیدا می‌کند و تعمیر ربات خارج از زمین صورت می‌گیرد.

• ورود به زمین

پس از اتمام تعمیر، تیم درخواست ورود ربات را داده و داور در زمان مناسب (در حین توقف بازی) اجازه بازگشت ربات را به زمین می‌دهد.

- تعویض باتری

تعویض باتری در حین مسابقه مجاز نیست و تنها هنگام استراحت بین نیمه‌ها قابل انجام است.

۵.۴. خطاها

۵.۴.۱. خطای کارت زرد

- در صورت عبور کامل ربات دروازه‌بان از خط وسط نیمه یک خطای کارت زرد دریافت می‌کند.
- در صورتی که ربات‌ها به زمین مسابقه یا به ربات حریف آسیب برسانند، از سوی داور خطای کارت زرد دریافت می‌کنند.
- با خروج بازیکنان از محوطه مشخص‌شده پشت دروازه برای هدایت ربات از سوی داور، به بازیکن و ربات بازیکن کارت زرد داده می‌شود.

- در صورتی که ربات، بدون حضور توپ در میان، به ربات حریف برخورد کند با هدف دور کردن او از توپ یا هم تیمی خود، این اقدام به عنوان عدم رعایت بازی جوآنمردانه تلقی شده و منجر به دریافت یک اخطار (کارت زرد) خواهد شد.

- در صورتی که ربات از فرمان های داور تخطی کند، یک اخطار زرد دریافت می کند.

۵.۴.۲. اخطار کارت قرمز

- در صورت دریافت دو اخطار زرد توسط تیم، داور اخطار قرمز را به تیم می دهد.

- در صورت ورود بازیکن به زمین مسابقه بدون اجازه و توقف بازی از سوی داور، بازیکن خاطی کارت قرمز دریافت می کند.

۵.۴.۳. دریافت کارت قرمز

- در صورت دریافت کارت قرمز توسط هر ربات، آن ربات از زمین مسابقه اخراج می شود و اجازه ادامه بازی را نخواهد داشت. مسابقه بدون حضور ربات اخراج شده ادامه می یابد. ربات اخراج شده تا آغاز نیمه دوم مجاز به بازگشت به زمین نیست و تنها در ابتدای نیمه دوم می تواند مجدداً وارد زمین شود.

۵.۵. اتمام مسابقه

- در صورت تساوی تیم ها در پایان زمان اصلی، بعد از یک استراحت 2 دقیقه ای، بازی وارد وقت اضافه می شود و در دو نیمه 150 ثانیه ای ادامه پیدا می کند.

- در صورت تساوی تیم پایان وقت اضافه بازی به پنالتی کشیده می شود و هر تیم 3 پنالتی خواهد داشت.

- سه بازیکن باید به صورت مجزا پنالتی بزنند.

- در صورتی تساوی مجدد در پنالتی ها بعد از آن پنالتی به صورت تک به تک زده می شود.

- کاپیتان تیم باید بعد از اتمام مسابقه برگه امتیازدهی برگه امتیازدهی را امضا کند.

۵.۶. جدول امتیازدهی و نتایج

- روش برگزاری مسابقه، با توجه به تعداد تیم های شرکت کننده و شرایط اجرایی، توسط کمیته برگزاری تعیین می شود و ممکن است به یکی از شیوه های تک حذفی، دو حذفی، سوئیسی (Swiss System) یا سایر روش های استاندارد رقابتی برگزار گردد. نوع دقیق روش برگزاری، پیش از آغاز مسابقات (یک هفته قبل از شروع مسابقات) به اطلاع تیم ها خواهد رسید و ملاک عمل در طول رقابت ها خواهد بود.

نحوه برگزاری مسابقات وابسته به تعداد تیم های شرکت کننده می تواند به صورت یکی از حالات زیر برگزار شود:

- حذفی

در این روش، تیم ها به صورت دوه دو با هم مسابقه می دهند و بازنده هر بازی حذف می شود. این روند تا مشخص شدن قهرمان ادامه دارد.

- گروهی

تیم‌ها به چند گروه تقسیم می‌شوند و در هر گروه، همه تیم‌ها با هم بازی می‌کنند. سپس تیم‌های برتر هر گروه صعود می‌کنند.

- ترکیبی از مرحله گروهی و حذفی

ابتدا مسابقات به صورت گروهی برگزار می‌شود و سپس تیم‌های برتر وارد مرحله حذفی می‌شوند.

لیگ کامل

همه تیم‌ها با تمام تیم‌های دیگر مسابقه می‌دهند و در پایان، تیمی که بیشترین امتیاز را دارد قهرمان می‌شود.

۵.۶.۱. انتشار نتایج

- در پایان هر راند نتیجه کلی راند برگزار شده به نحو مقتضی اعلام می‌گردد.

۶. حل اختلاف

۶.۱. داور و کمک داور

- تمام تصمیمات در طول بازی توسط کمیته داوری (داور و کمک داور) گرفته می‌شود، که مسئول زمین و افراد هستند.
- تصمیمات گرفته شده توسط داور یا کمک داور در طول بازی نهایی هستند.
- پس از بازی، داور از اپراتورهای تیم می‌خواهد برگه امتیاز را امضا کند. به اپراتورها ۱ دقیقه فرصت داده می‌شود تا برگه امتیاز را بررسی و امضا کنند. با امضای برگه امتیاز، عضو تیم امتیاز نهایی را به نمایندگی از کل تیم می‌پذیرد. در صورت نیاز به شفاف‌سازی بیشتر، عضو تیم باید نظرات خود را روی برگه امتیاز بنویسد و آن را امضا کند.

۶.۲. شفاف‌سازی قوانین

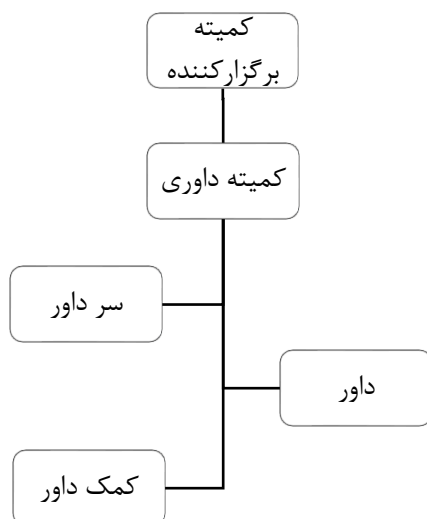
اگر هرگونه شفاف‌سازی قانون نیاز باشد، لطفاً با کمیته برگزارکننده مسابقه از طریق وبسایت رسمی مسابقات ربوکاپ آزاد ایران ارتباط بگیرید. در صورت لزوم، حتی در طول یک مسابقه، شفاف‌سازی قانون ممکن است توسط اعضای کمیته انجام شود.

۶.۳. شرایط خاص

اگر شرایط خاصی، مانند مشکلات پیش‌بینی نشده یا قابلیت‌های یک ربات رخ دهد، قوانین ممکن است توسط سرپرست در همراهی با اعضای کمیته، حتی در طول خود مسابقات اصلاح شود. در صورتی که سرپرست یا اعضای تیم (نمایندگی از تیم) در جلسات توضیح قوانین کمیته داوری شرکت نکنند، به منزله موافقت و آگاهی آنها در نظر گرفته می‌شود.

۷. تیم داوری

- در این مسابقات یک سر داور، دو داور اصلی و داور کمکی وجود دارد.
- یک داور در وسط زمین و دو داور دیگر در کنار خط به عنوان خطنگه دار وجود دارند.
- در مواقع اضطراری در صورت مصدوم شدن و موارد دیگر ... داور چهارم جایگزین می گردد.



۸. فرم داور

در تصویر زیر یک نمونه فرم داور قرار داده شده است: (فرم داور در روز مسابقات شامل تغییراتی خواهد بود)

تیم اول	شماره:	ابعاد	وزن	امتیاز	تعداد گل زده به حریف	تیم برنده	شماره:

تیم دوم	شماره:	ابعاد	وزن	امتیاز	تعداد گل زده به حریف

مسئولیت بررسی آخرین نسخه قوانین در وبسایت رسمی روبوکاپ ایران بر عهده هر تیم است.