

Игра-сорязание «Шорт-трек»

Условия игры-сорязания

Цель сорязания – за минимальное время проехать по линии 2 полных круга. Движение осуществляется в направлении по часовой стрелке. На прохождение дистанции дается максимум 180 секунд (3 минуты).

Круг – траектория, по которой робот полностью проезжает трассу и возвращается в место старта, пересекая при этом линию старта-финиша.

Игровое поле

1. Размеры игрового поля 3100*2300 мм.
2. Поле представляет собой белое основание с черной линией траектории.
3. Толщина черной линии 20 мм.

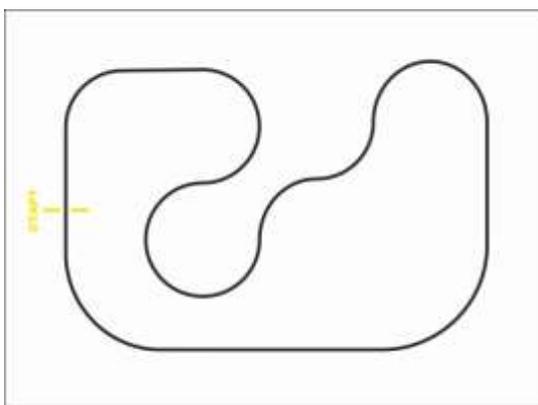


Рисунок 1. Поле для сорязания «Шорт-трек»

Робот

1. К началу сорязания робот должен быть собран и готов к работе.
2. Робот может быть собран на любой платформе и иметь любую конструкцию.
3. Максимальный размер робота 250x250x250 мм, габариты робота не меняются во время сорязания.
4. Робот должен быть автономным.
5. Робот должен быть безопасен. Конструкция робота не должна портить поле для сорязания.

Правила проведения игры-сорязания

1. В заезде участвует 1 команда.
2. В каждой команде школьников **5-8** классов может быть от 1 до 3 человек.
3. В сорязании робот может участвовать только один раз.
4. Робот устанавливается у линий старта в направлении по часовой стрелке.
5. Движение роботов начинается после команды судьи.
6. Во время заезда робот должен двигаться по черной линии.
7. Если робот потеряет линию более чем на 5 секунд и/или «срежет» траекторию движения, он будет дисквалифицирован и время заезда не будет учитываться.
8. Если во время заезда робот не может продолжить движение в течение 10 секунд, то заезд останавливается судьей, робот дисквалифицируется и время заезда не будет учитываться.

9. Если время движения робота по линии превышает 180 секунд (3 мин), то он снимается с заезда, при этом роботу записываются время, равное 180 секунд (3 мин).
10. Финиш робота фиксируется только после того, как робот пересек своей проекцией линию Старта-Финиша.
11. Окончание заезда фиксируется судьёй состязания в протоколе (Приложение 1).

Определение победителя

1. Победителем всей игры-состязания объявляется команда, чей робот потратил на преодоление дистанции наименьшее время.
2. Если таких команд несколько, то победителями игры-состязания объявляются все команды, чьи роботы потратили на выполнение задания наименьшее время.

Награждение

1. Победитель всей игры-состязания награждается памятным призом.

Общая информация

1. Игра-состязание предназначена для школьников **5-8** классов.
2. Игра-состязание проводится в день Робототехнического форума.
3. Для участия в игре-состязании требуется предварительная регистрация, которая осуществляется по заявке (Приложение 2).
Отправить заявку необходимо до 5 апреля 2019 г. по e-mail: fdp.sakhgu@mail.ru
4. Подготовка и отладка роботов состоится в специально отведенном месте (техническая зона) на территории проведения Форума.
5. К игре-состязанию на каждого робота команда должна подготовить все необходимые материалы, такие как: комплект необходимых деталей и компонентов наборов конструктора, запасные батарейки или аккумуляторы и т.д., а также необходимые ноутбуки с установленным программным обеспечением.

