

Игра-соревнование «Кто быстрее!»

Условия игры-соревнования

Цель соревнования – за минимальное время преодолеть расстояние на поле от Старта до Финиша.

Игровое поле

1. Размеры игрового поля 2400x1200 мм.
2. Поле представляет собой белое основание с черными линиями с зонами Старта и Финиша.
3. Толщина черных линий 20 мм.
4. Зона СТАРТ размером 350x1200 мм, Зона ФИНИШ размером 350x1200 мм.



Рисунок 1. Поле для соревнования «Кто быстрее!»

Робот

1. К началу соревнования робот должен быть собран и готов к работе.
2. Робот может быть любой конструкции, на любой платформе.
3. Максимальный размер робота 250x250x250 мм, габариты робота не меняются во время соревнования.
4. Робот должен быть автономным.
5. Робот должен быть безопасен. Конструкция робота не должна портить поле для соревнования.
6. Движение роботов начинается после команды судьи.

Правила проведения игры-соревнования

1. В соревновании участвуют одновременно 2 команды.
2. В каждой команде школьников 1-4 классов может быть от 1 до 3 человек.
3. В заезде на поле участвуют одновременно два робота (по 1 роботу от каждой команды).
4. В соревновании робот может участвовать только один раз.
5. Участники для каждого заезда определяются с помощью жеребьевки.
6. Роботы устанавливаются у линий старта в одинаковом направлении.
7. Если во время заезда робот не может продолжить движение в течении 10 секунд, то заезд останавливается судьей. При этом судья однократно назначает переигровку, а роботы меняются местами в зоне Старта.
8. Во время заезда участники команд не должны касаться роботов.

9. В случае столкновения роботов виновник столкновения снимается с состязания, и победителем объявляется пострадавшая сторона после повторного старта в одиночном заезде.
10. В случае столкновения роботов, когда невозможно определить виновника столкновения, судья однократно назначает переигровку, при этом роботы меняются местами в зоне Старта.
11. Финиш робота фиксируется только после того, как робот пересек своей проекцией линию Финиша.
12. Окончание заезда фиксируется судьёй состязания в протоколе (Приложение 1).

Определение победителя

1. Победители заезда выявляются в каждой паре участников.
2. Победителем заезда объявляется команда, чей робот потратил на преодоление дистанции наименьшее время. Если таких команд несколько, то победителями заезда объявляются все команды, чьи роботы потратили на выполнение задания наименьшее время.
3. Победителем всей игры-состязания объявляется команда, чей робот в общем зачете потратил на преодоление дистанции наименьшее время.

Награждение

1. Победитель заезда награждается памятным призом.
2. Победитель всей игры-состязания награждается памятным призом.

Общая информация

1. Игра-состязание предназначена для школьников **1-4** 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.

