

Правила проведения образовательных мероприятий в номинации «Шорт-трек»

1. Условия состязания

1.1. Заезд проходит между двумя роботами.

1.2. Цель состязания – за минимальное время проехать по линии N полных кругов (количество кругов определяет судья в день соревнований). Движение по треку осуществляется против часовой стрелки. Круг – робот полностью проезжает трассу и возвращается в место старта, полностью пересекая при этом линию старта-финиша.

2. Игровое поле

2.1. Размеры игрового поля 1200x2400 мм (рисунок И.1).

2.2. Поле представляет собой белое основание с черной линией траектории.

2.3. Линии на поле могут быть прямыми, дугообразными, пересекаться под прямым углом.

2.4. Толщина черной линии 18 – 25 мм.

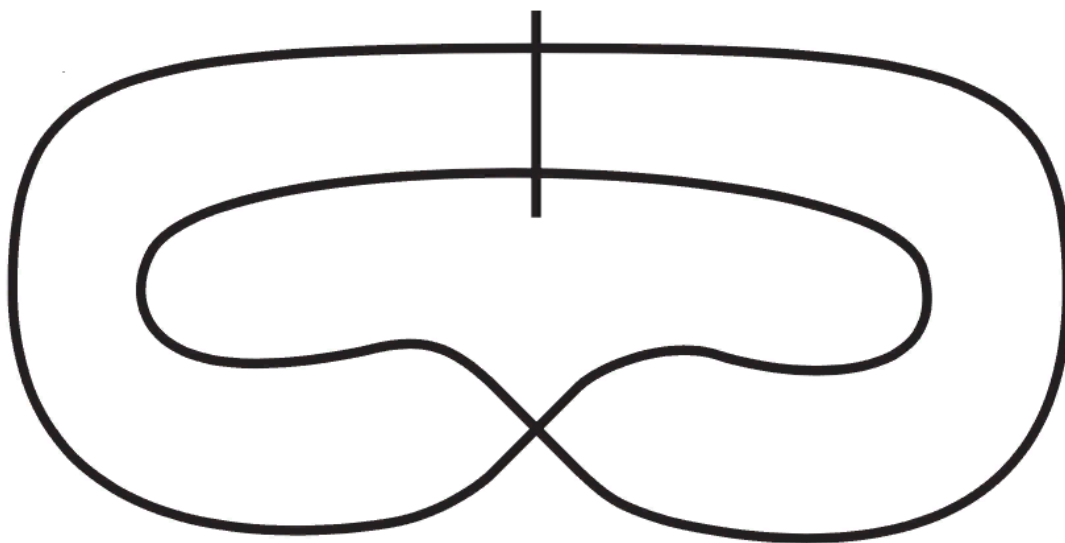


Рисунок К.1 – Игровое поле конкурса в номинации «Шорт-трек»

3. Робот

3.1. Максимальные размеры робота 200x200x200 мм. Во время заезда робот не может изменять свои размеры.

3.2. Допускается использование только одного контроллера (только контроллеры LEGO) в конструкции робота.

3.3. На стартовой позиции робот устанавливается колесами перед линией старта, датчики света (цвета) могут выступать за стартовую линию.

3.4. Заезд роботов начинается после команды судьи и нажатия оператором кнопки RUN робота (или другой) или с помощью датчика.

4. Правила проведения состязания

4.1. В заезде участвуют одновременно два робота.

4.2. Роботы устанавливаются у линии старта в одинаковом направлении, дорожки для роботов выбираются с помощью жеребьевки. Для облегчения идентификации к роботам прикрепляются флажки разного цвета. Флажки предоставляются организаторами состязания.

4.3. Если робот сходит с дистанции (оказывается всеми колесами с одной стороны линии), то он снимается с заезда.

4.4. В ходе заезда действует правило «перекресток проезжает первый». Робот, пришедший к перекрестку вторым, обязан пропустить первого, в случае столкновения следует дисквалификация участника, совершившего наезд на соперника.

4.5. В случае, когда невозможно определить виновника столкновения, судья вправе назначить переигровку, при этом роботы меняются дорожками.

5. Правила отбора победителя

5.1. Пары формирует судья путем жеребьевки.

5.2. Состязание проходит по схеме «на выбывание».

5.3. Из каждой пары в следующий круг выходит победитель заезда.

5.4. Победителем соревнования становится робот, победивший в финальном заезде. Второе место присуждается роботу, проигравшему в финальном заезде.