

Траектория

Условия состязания

За наиболее короткое время робот должен, двигаясь по черной линии траектории добраться от места старта до места финиша. **Порядок прохождения траектории будет определен главным судьей соревнований в момент старта тренировок команд (не менее чем за час до состязания).**

На прохождение дистанции дается максимум 2 минуты.

Соревнования в категории «Траектория» будут проводиться для двух возрастных категорий:

- 1) Младшая – участники в возрасте до 11 лет включительно;
- 2) Старшая – участники от 12 до 15 лет.

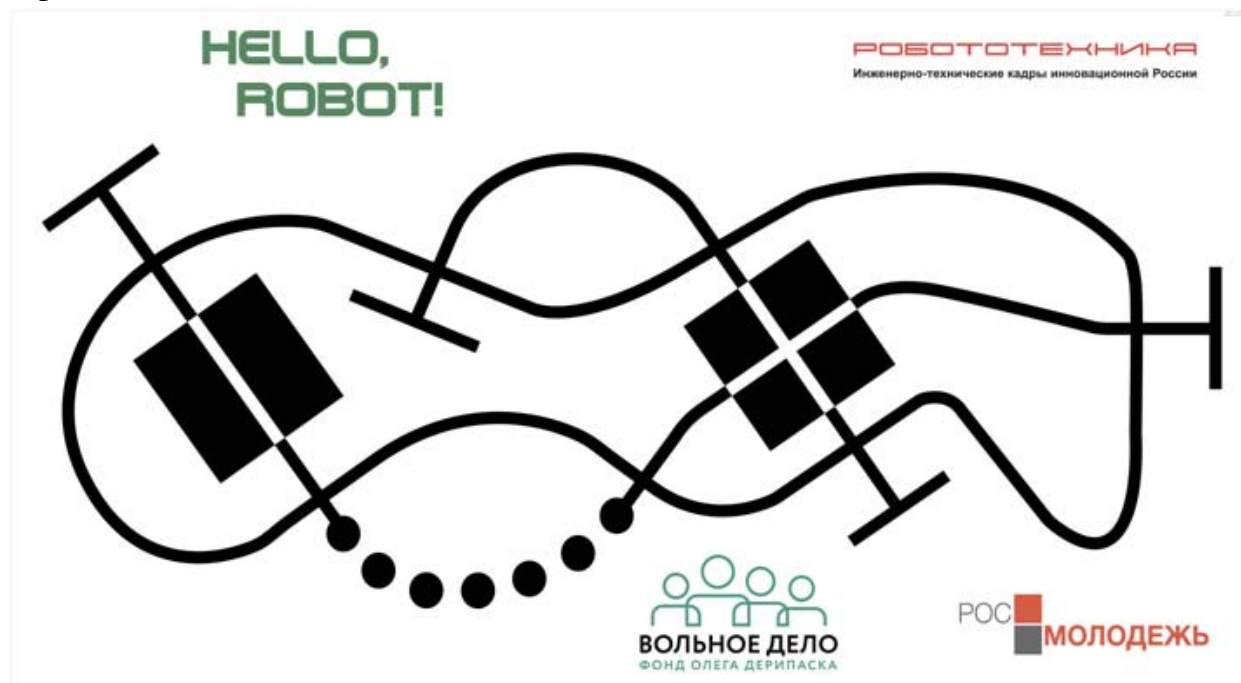
В категории «Траектория» младшая участникам не нужно будет преодолевать препятствия, кроме преодоления перекрестков и поворотов на определенных судьями перекрестках.

Возможные препятствия на пути для старшей категории

- Черный квадрат с белой линией на нем – 40 баллов за прохождение;
- Черный квадрат с белым перекрестком – 50 баллов за прохождение;
- Прерывистая линия из кружков – 50 баллов за прохождение.

Для обеих категорий, если робот не преодолеет всю траекторию, то ему за прохождение каждого перекрестка и поворота на 90 градусов будет присуждаться по 10 баллов.

Игровое поле



- Размеры игрового поля 1200x2000 мм.
- Поле представляет собой белое основание с черной линией траектории.
- Линии на поле могут быть прямыми, дугообразными. Линии могут пересекаться и при этом образовывать прямой угол. На линии встречаются черные квадраты с нанесенной на них белой линией и белым перекрестком.
- Толщина черной линии 18-25 мм.

Робот

- Максимальный размер робота на старте 25 x 25 x 25 см.
- Во время попытки робот может менять свои размеры, но исключительно без вмешательства человека.
- Робот должен быть автономным.

Правила отбора победителя

- В зачет принимается лучший результат (время или очки) из двух попыток.
- Если во время попытки робот съедет с черной линии, т.е. окажется всеми колесами с одной стороны линии, то робот будет снят с попытки.
- Победителем будет объявлена команда, потратившая на преодоление объявленной судьей дистанции наименьшее время.
- Если такие команды не определяться, то победителем будет выбрана команда, получившая максимум очков.