

Молодежные робототехнические соревнования Свердловской области 2013 года

Открытый чемпионат школьников

ШАГАЮЩИЕ РОБОТЫ (МЛАДШАЯ ГРУППА)

Условия состязания

- Шагающий робот должен первым, раньше робота-соперника, пройти до линии финиша.
- Движение роботов начинается после команды судьи и нажатия оператором кнопки RUN робота (или другой).
- Соревнования проводятся по круговой системе.
- Во время проведения попытки операторы команд не должны касаться роботов и ринга.
- Победителем считается тот робот, который первым коснулся «финишной» ленты.

Игровое поле

- Поле представляет собой белое основание с черными линиями разметки.
- Цвет ринга – светлый.
- Зона старта и финиша отмечена черной линией шириной 2 см.
- Длина дистанции для шагающих роботов 200 см, ширина дорожки 50 см для каждого робота.
- Игровое поле имеет боковые стенки высотой от 10 см.
- На линии финиша закрепляется «финишная лента».

Робот

- Робот должен быть автономным.
- Во время соревнования **размеры робота должны оставаться неизменными** и не должны выходить за пределы 250×250×250 мм.
- В конструкции робота можно использовать только один микрокомпьютер NXT и максимум 3 мотора.
- Робот должен передвигаться только с помощью «ног».
- Робот не может касаться **вращающимися** колесами, гусеницами (др. деталями) поверхности, по которой движется.

Игра

- Робот помещается строго перед линией старта, никакая часть робота не должна выступать за линию.

- Цель робота состоит в том, чтобы осуществляя движение вперед «дойти» до финишной линии и коснуться «финишной» ленты.
- Робот должен быть включен или инициализирован вручную в начале состязания по команде судьи, после чего в его работу нельзя вмешиваться. Запрещено дистанционное управление или подача роботу любых команд.

Правила отбора победителя

- Длительность каждого раунда максимум 2 минуты.
- Если за 2 минуты роботы не достигли финиша, они останавливаются судьей. Победителем считается тот робот, который находится ближе к финишу.
- Если победитель не может быть определен способами, описанными выше, решение о победе или переигровке принимает судья состязания.
- Соревнование проходит по круговой системе. За каждую победу победитель получает 10 очков.
- Победителем объявляется команда, чей робот набрал наибольшее количество очков (большее число побед).
- В случае если несколько роботов получают одинаковое количество очков, будет организован финальный раунд для таких роботов, в результате которого и будет принято решение о победителе соревнований.