

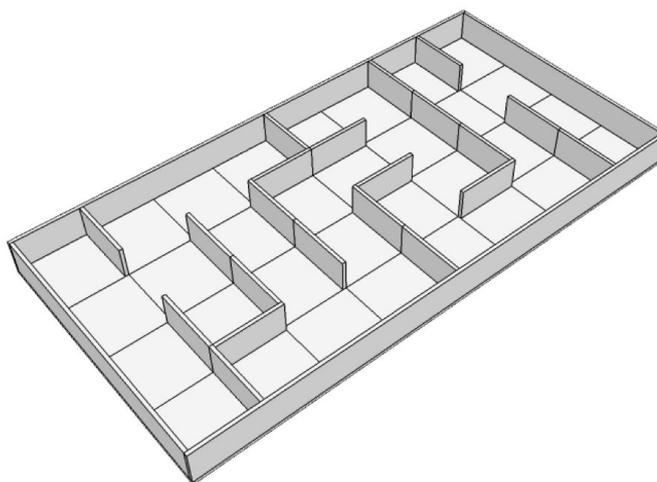
ПРАВИЛА
ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕТВЕРТОГО ЭТАПА
ОТКРЫТОГО ГОРОДСКОГО ТУРНИРА УЧАЩИХСЯ
ПО РОБОТОТЕХНИКЕ

1. Название этапа

«Лабиринт»

2. Условия состязания

В этом состязании участникам необходимо подготовить автономного робота, способного наиболее быстро проехать от зоны старта до зоны финиша по лабиринту, составленному из типовых элементов.



- Робот должен набрать максимальное количество очков, двигаясь по лабиринту от зоны старта до зоны финиша.
- Во время проведения попытки участники команд не должны касаться роботов.
- Роботу запрещено преодолевать стенки лабиринта сверху.
- Если во время попытки робот станет двигаться неконтролируемо или не сможет продолжить движение в течение 20 секунд, то получит очки, заработанные до этого момента.

3. Поле

- Поле состоит из основания с бортиками, с внутренними размерами 1200x2400 мм.
- Лабиринт составляется из секций размером 300 x 300 мм двух типов: со стенкой и без стенки. Вся конструкция лабиринта составлена из ЛДСП белого цвета толщиной 10-16 мм.
- Стенки лабиринта высотой 150 мм и толщиной 10-16 мм.

- Робот, по мнению судей, как либо повреждающий покрытие поля, будет дисквалифицирован на всё время состязаний.
- Перед началом раунда роботы проверяются на габариты.

5. Проведение соревнований

- Соревнования состоят не менее чем из двух раундов (точное число определяется оргкомитетом).
- Каждая попытка состоит из серии попыток всех роботов, допущенных к соревнованиям.
- Перед первым раундом и между раундами команды могут настраивать своего робота.
- До начала раунда команды должны поместить своих роботов в область «карантина». После подтверждения судьи, что роботы соответствуют всем требованиям, соревнования могут быть начаты.
- Если при осмотре будет найдено нарушение в конструкции робота, то судья дает 3 минуты на устранение нарушения. Однако, если нарушение не будет устранено в течение этого времени, команда не сможет участвовать в состязании.
- После помещения робота в «карантин» нельзя модифицировать или менять роботов (например: загрузить программу, поменять батарейки) до конца раунда.
- Перед началом попытки робот выставляется в зоне старта так, чтобы все касающиеся поля части робота находились внутри стартовой зоны.
- По команде судьи отдаётся сигнал на старт, при этом оператор должен запустить робота.
- Конфигурация поля будет одна и та же для всех роботов, участвующих в текущем раунде.
- Оператор может попросить судью о досрочной остановке времени, громко сказав: «СТОП» и подняв руку. В этом случае будут засчитаны те очки, который робот заработал до этого момента.
- Максимальная продолжительность попытки составляет 2 минуты, по истечении этого времени попытка останавливается и робот получит то количество очков, которое заработает за это время.

6. Судейство

- Оргкомитет оставляет за собой право вносить в правила состязаний любые изменения, если эти изменения не дают преимуществ одной из команд.
- Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.
- Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.
- Судья может использовать дополнительные попытки для разъяснения спорных ситуаций.
- Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в устном порядке обжаловать решение судей на поле у главного судьи или в Оргкомитете, не позднее окончания текущего раунда.
- Переигровка может быть проведена по решению судей в случае, если робот не смог закончить этап из-за постороннего вмешательства, либо когда

неисправность возникла по причине плохого состояния игрового поля, либо из-за ошибки, допущенной судейской коллегией.

- Члены команды и руководитель не должны вмешиваться в действия робота своей команды или робота соперника ни физически, ни на расстоянии. Вмешательство ведет к немедленной дисквалификации.
- Судья может закончить состязание по собственному усмотрению, если робот не сможет продолжить движение в течение 20 секунд.

7. Правила отбора победителя

- За проезд через секцию робот зарабатывает очки. Очки в попытке даются за приближение к финишу лабиринта. Как только останавливается время попытки, выбирается наиболее удаленная от финиша секция, поверхности которой касается робот. Далее, с учётом этой секции, судья подсчитывает количество секций (штрафных очков) до финиша и вычитает это из максимального количества очков.
- Очки за секцию начисляются только если она преодолена полностью.
- При ранжировании учитывается результат попытки с самым большим числом очков из всех попыток (не сумма). Если команды имеют одинаковое число очков, то будет приниматься во внимание количество очков всех других попыток. Если и в этом случае у команд будет одинаковое количество очков, то будет учитываться время, потребовавшееся команде для завершения лучшей попытки.
- Абсолютный победитель этапа определяется по сумме очков, набранных в двух категориях – «Лабиринт-LITE» и «Лабиринт-HARD». При равенстве очков будут учитываться лучшие временные показатели.