

Робот

1. Робот должен быть автономным, то есть управляться самостоятельно, без воздействия из вне.
2. На размеры робота в процессе выполнения им задачи не накладываются никаких ограничений, однако в момент старта робот своей проекцией должен полностью уместиться в зону старта.
3. При конструировании робота следует учитывать тот факт, что поле не имеет дополнительных бортиков. Поэтому в процессе перемещения робот может выехать за пределы крайних секций и покинуть поле.

Условия проведения состязания

1. Состязание состоит из двух раундов. В каждом раунде у робота есть одна попытка.
2. Перед каждым раундом (до начала периода отладки) определяется секция Старта, секция Финиша, контрольные точки – секции, которые робот должен обязательно посетить.
3. **Задача робота:** двигаясь из секции Старта в секцию Финиша посетить все контрольные точки за наименьшее время.
4. Максимальное время на одну попытку – 120 секунд.
5. В зачёте учитывается количество контрольных точек, которые преодолел робот и время завершения попытки.
6. В зоне Старта робот своей проекцией должен полностью находиться в этой секции.
7. Считается, что робот посетил контрольную точку, если он коснулся этой секции любой своей частью, касающейся поверхности поля.
8. Считается, что робот финишировал, если он коснулся секции Финиша любой своей частью, касающейся поверхности поля.
9. Порядок обхода контрольных точек и маршрут следования в целом определяется командой самостоятельно.

Условия завершения попытки

Попытка завершается, если:

1. Робот побывал во всех контрольных точках и финишировал в секции Финиша.
2. Истекло время испытания – 120 сек.
3. Участник громко сказал «СТОП». При этом учитывается количество контрольных точек, пройденных роботом к этому моменту и время команды «СТОП».
4. Робот полностью покинул поле состязания. При этом учитывается количество контрольных точек, пройденных роботом к этому моменту и время, когда был зафиксирован данный факт.
5. Робот покинул чёрную линию. Считается, что робот покинул чёрную линию, если он всеми, касающимися поверхности поля частями оказался по одну сторону от чёрной линии.

6. Во время попытки участник команды коснулся поля или робота. При этом команда дисквалифицируется в текущем раунде.
7. Произошло нарушение правил.

Определение победителя

Итоговый результат формируется по лучшей попытке, команды ранжируются по лучшему времени.