

TECH ROCKS HERE!



2020



ДНЕПР



BEST
ROBO
FEST

ROBO MAZE

ПРАВИЛА

1 Описание

- Команде участников необходимо подготовить автономного робота, способного как можно быстрее найти выход из лабиринта.

2 Команда

- 1–3 участника и тренер. Возраст участников команды не ограничен.

3 Кто становится победителем?

- Победителем становится команда или участник, робот которых преодолет лабиринт за самый короткий промежуток времени.

4 Какой приз получит победитель?

- Все участники соревнований будут награждены памятными грамотами.
- Победители получают ценные призы от организаторов и спонсоров BestRoboFest.

Технические требования

5.1. Требования к роботам

- роботы должны быть автономными;
- роботы не должны перепрыгивать, перешагивать или каким-либо другим способом преодолевать стенки лабиринта;
- допускается использование любой элементной базы;
- перед соревнованиями роботы проходят технический контроль;
- каждый робот получает регистрационный номер. Номер размещается на роботе для того, чтобы жюри и зрители могли идентифицировать его.

5.2. В конструкциях роботов запрещены

- детали, которые могут сломать, поцарапать или повредить стенки и настил лабиринта;
- любые огнеопасные устройства

5.3. Требования к лабиринту

- материал настила лабиринта — матовая баннерная ткань, материал стенок — твердый пластик;
- цвет поля — белый;
- область старта и выходы четко обозначены цветом: зеленый на старте, красный на выходах;

- минимальная ширина проходов лабиринта — 30 см (важно: убедитесь, что ваш робот помещается в проход лабиринта. Рекомендуем делать ширину робота хотя бы на 5 см уже ширины прохода);
- высота стенки — 10 см, ширина — до 2 см;
- стартовая точка лабиринта определяется судьейским комитетом в день проведения соревнований.

Порядок проведения соревнований

- количество попыток определяется в зависимости от количества участников;
- если робот не смог выбраться из лабиринта, то команде дается повторная попытка, в рамках определенного количества попыток;
- результаты (время, за которое робот участника вышел из лабиринта или максимально приблизился к выходу, в случае, если никакой из роботов не финишировал) всех попыток фиксируются. По времени наилучшей попытки прохождения лабиринта участникам присваиваются места: чем меньше время, тем выше место. Если у нескольких команд показатели одинаковы, то более высокое место занимает команда, которая использовала меньшее количество попыток;
- роботы участников размещаются в лабиринте только по указанию судьи;
- когда робот установлен на стартовую позицию, судья спрашивает о готовности оператора. По готовности оператора объявляется команда "Старт". Участник запускает робота. Во время проведения состязания участники команд не должны находиться в зоне ринга и касаться роботов;
- время заезда отсчитывается от момента начала движения робота до момента пересечения роботом линии выхода из лабиринта. Пересечение засчитывается, если самая передняя часть робота касается линии или полностью пересекает ее;

- участники имеют право на оперативное конструктивное изменение робота между попытками (в т. ч. ремонт, настройка, замена элементов питания, выбор программы и прочее), если внесенные изменения не противоречат требованиям, предъявляемым к конструкции робота, и не нарушают регламента соревнований;
- если во время попытки любая электрическая часть робота не закреплена жестко (оторвалась или висит на проводах), то этот робот считается проигравшим в попытке;
- в спорных моментах судья может назначить повторную попытку.

7 Участники могут быть дисквалифицированы в случае

- если робот загрязняет или повреждает соревновательное поле.

8 Техника безопасности

- Участники несут ответственность за сохранность своих роботов и несчастные случаи, вызванные ими. Организаторы соревнований не несут ответственности за нарушение правил безопасности и ущерб, вызванный таким нарушением.

Организаторы могут вносить изменения в правила не позднее, чем за 2 недели до начала соревнований. В этом случае оргкомитет обязан проинформировать участников не позднее, чем за 10 дней до начала соревнований.