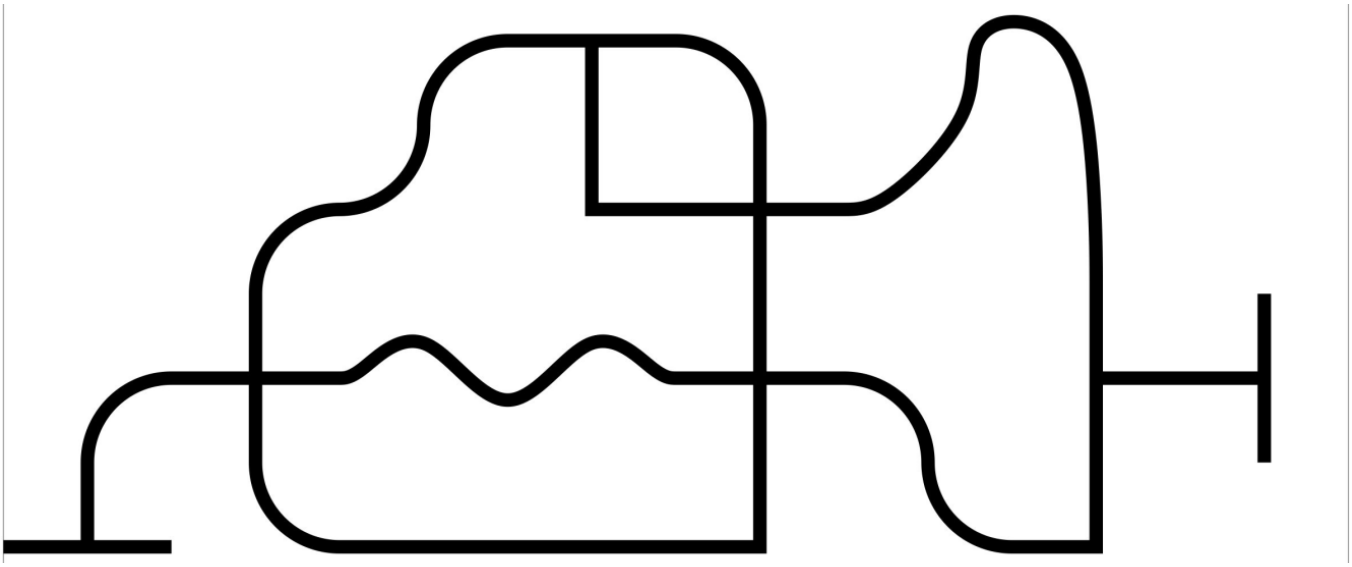
Траектория. Правила

Полигон и робот

1. Цвет полигона белый
2. Размер полигона 1х2 м
3. Ширина черной линии 18-25 мм



4. Робот не должен содержать устройств дистанционного управления. Если устройства являются неотъемлемой частью контроллера робота, на время проведения соревнования они должны быть выключены

Правила прохождения состязания

1. За час до начала состязания командам участников выдаются распечатки траектории с указанием направлений поворотов, по которым нужно пройти траекторию от старта до финиша
2. Команды должны самостоятельно, без помощи тренера, написать программу прохождения траектории (можно пользоваться заготовками, сделанными заранее). В течение этого часа можно изменять конструкцию робота (с условием ограничения размеров 25 см), делать пробные попытки по траектории (для пробных попыток допускается использовать свое принесенное поле)
3. Во время состязания участникам запрещено касаться робота
4. Робот ставится на старте так, чтобы все опорные детали были перед линией старта
5. Участник команды включает робота
6. Судья начинает отсчет времени на секундомере в момент касания любой опорной детали робота линии старта

7. Робот считается сошедшим с линии, если все его опорные детали окажутся по одну сторону линии, по которой он двигался
8. Если во время попытки робот сойдет с линии, то в зачет принимается:
    8.1. Время до съезда с линии
    8.2. Очки, заработанные за прохождение перекрестков (10 очков за каждый)
9. Судья заканчивает отсчет времени на секундомере после пересечения линии финиша всех опорных деталей робота
10. На прохождение траектории дается максимум 2 минуты
11. Соревнования состоят из двух попыток: первая попытка – все команды по списку, затем перерыв 30 минут (сразу после первой попытки можно взять робота, сделать пробные попытки, изменить конструкцию с условием ограничения размеров 25 см, изменить программу), затем вторая попытка команд по списку
12. До начала каждой попытки все роботы по требованию судьи помещаются в карантин. Команда, вызванная судьей, забирает робота из карантина, помещает его на трассу и запускает по команде судьи
13. За каждый пройденный перекресток команде начисляется 10 баллов
14. Результаты обоих попыток суммируются
15. Победителем является команда, набравшая больше всех баллов
16. В случае равного количества баллов победителем является команда, затратившая на прохождение траектории меньшее время (учитывается сумма времен обоих попыток)