

Регламент состязаний Полоса препятствий.

Версия TRIK-1.

1. Робот должен начать движение в зоне старта-1 и добраться до финиша, преодолев максимальное количество препятствий.
2. На выполнение задания роботу даётся 3 минуты (180 секунд).
 - 2.1. Возможно выполнение задания в два этапа на каждой части поля по отдельности:
1 этап – от старта-1 до старта-2;
2 этап – от старта-2 до финиша.
 - 2.2. Общее время учитывается ТОЛЬКО в случае автономного достижения роботом финиша. В случае съезда с линии до начала выполнения заданий второй половины поля разрешено запустить программу со старта-2.
 - 2.3. Время прохождения от старта-1 до старта-2 и от старта-2 до финиша может быть учтено дополнительно для участия в номинациях.
 - 2.4. Время прохождения определяется в момент, когда любая точка проекции робота достигла квадрата, ограниченного желтой линией. После этого робот может доделать действие поворота или остановки, но в пределах 180 с.
3. Размеры робота на старте не превышают 30х30х30 см, после старта они могут измениться.
4. За каждое выполненное задание робот получает очки единожды.
5. Результат попытки: количество набранных баллов и время попытки.
6. Побеждает робот, набравший наибольшее количество баллов в лучшей попытке. При равенстве баллов сравнивается время лучшей попытки.
7. При старте робот должен находиться полностью внутри зоны старта так, чтобы никакая часть робота или его проекция не касались желтой линии.
8. Подсчет очков:
 - 8.1. Выезд из зоны старта-1 на линию – 5 очков.
 - 8.2. За объезд препятствий — 10 очков за каждое, за объезд зеленой банки справа и красной банки слева еще — 10 за каждую. Данное препятствие можно убрать по требованию участников. (в данном случае очки не начисляются). Данное препятствие считается не пройденным, если препятствие было опрокинуто или сдвинуто.
 - 8.3. Положение цветов банок определяется перед началом попытки жеребьевкой.
 - 8.4. Преодоление первого (второго, третьего, четвертого) поворота — 5 очков.
 - 8.5. Преодоление прямого угла — 10 очков (робот выполнил поворот и продолжил движение по линии).
 - 8.6. Забитый мяч в ворота — 20 очков.
 - 8.7. За каждую верно перемещенную зеленую кеглю — 15 очков. Кегля считается перемещенной, если ее проекция любой точкой касается квадрата, включая его черную границу, с противоположной стороны линии.
 - 8.8. За перемещение красной кегли на противоположную сторону линии снимается 5 очков.

- 8.9. За перемещение синей кегли до плохого участка дороги — 15 очков, до зоны финиша еще 15 очков. Кегля считается достигшей зоны финиша, если любая точка ее проекции коснулась квадрата, ограниченного желтой линией.
- 8.10. За преодоление «плохого участка дороги» с возвратом на линию — 30 очков.
- 8.11. За сдвиг «кегли в «петле»» со своего места очки за «плохой участок» не начисляются.
- 8.12. За заезд в квадрат финиша любой частью робота или его проекцией через линию финиша начисляется 5 очков.
- 8.13. Остановка в зоне финиша на 5 секунд любой частью робота или его проекцией – 10 очков.
- 8.14. В случае автономного достижения роботом финиша при запуске из зоны старта-1, начисляется 40 бонусных очков.

9. Ширина линии перекрестка около 30 мм.

Задание	Количество баллов	Зачислено
Выезд из зоны старта-1 на линию	+5 очков	
Объезд препятствия 1-5	+10 очков	
Объезд препятствия 1-5 с нужной стороны (зеленые справа, красные слева)	+10 очков	
Поворот 1	+5 очков	
Поворот 2	+5 очков	
Прямой угол	+10 очков	
Мяч в воротах	+20 очков	
Поворот 3	+5 очков	
Перемещенная зеленая кегля 1-2	+15 очков	
Перемещенная красная кегля 3-4	-5 очков	
Поворот 4	+5 очков	
Синяя кегля доставлена до плохого участка дороги	+15 очков	
Плохой участок дороги (контрольная кегля не сбита)	+30 очков	
Заезд в финиш	+5 очков	
Остановка в зоне финиша	+10 очков	
Синяя кегля доставлена до финиша	+15 очков	
Автономное достижение финиша	+40 очков	
	ИТОГО: 300 очков	

