

Робостарт 2024 - Spike

Краткое описание соревнования

Соревнование Робостарт Доставка груза - автономный робот должен за минимальное время выполнить задания по доставке груза на игровом поле.

К участию в соревновании допускаются роботы собранные на базе конструкторов Lego Spike.

1. Общие положения соревнования

- 1.1. Состав команды и возрастные группы.
 - 1.1.1. Команда состоит из участников команды и тренера. Количество участников в команде 1-2 человека.
 - 1.1.2. Тренер - взрослый участник команды, старше 18 лет.
 - 1.1.3. К участию в соревновании допускаются участники в возрасте от 6-ти до 11-ти лет включительно.
- 1.2. К участию в соревновании допускаются роботы собранные на базе конструкторов **Lego Spike**.
- 1.3. Команды обеспечивают себя всем необходимым для участия в соревновании: робот, компьютер/планшет, элементы питания, зарядные устройства, удлинители и т.д..
- 1.4. Контактные данные организаторов: Юлия Исакова, ссылка на группу в телеграм https://t.me/robostart_perm.

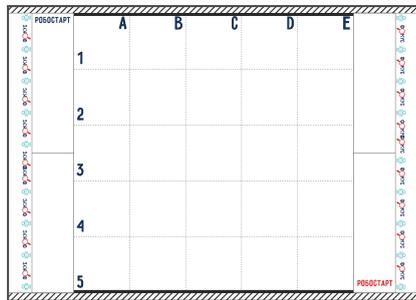
2. Описание задания “Доставка груза”

- 2.1. **Цель** - робот должен за минимальное время автономно выполнить доставку груза из зоны погрузки в зону разгрузки и вернуться в зону старта-финиша, а также отметить на контрольных точках (у игровых элементов).
- 2.2. Во время соревнования участники команды вносят изменения в конструкцию робота и программируют робота **самостоятельно**.
- 2.3. **Соревновательное задание объявляется в день проведения соревнования.**
- 2.4. Порядок выполнения задания
 - 2.4.1. Участникам команды необходимо выполнить задания на поле.
 - 2.4.2. На выполнение задания даётся две попытки.
 - 2.4.3. Время подготовки к первому заезду 40 минут.
 - 2.4.4. Время подготовки ко второму заезду не больше 30 минут
 - 2.4.5. Время одной попытки не больше 60 секунд согласно регламента
 - 2.4.6. Попытка начинается с запуска программы участниками команды, заканчивается прибытием робота в зону Финиша, или робот выходит за пределы поля.
- 2.5. **Робот**
 - 2.5.1. Робот - автономное транспортное средство.
 - 2.5.2. В конструкции робота допускается использовать только функциональные элементы соответствующих конструкторов;

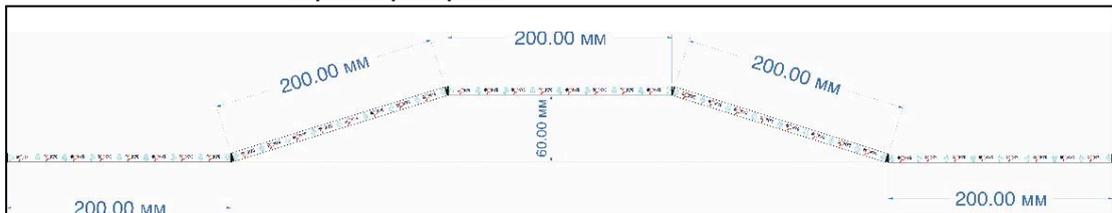
- 2.5.3. Максимальные размеры робота: робот должен помещаться в зону старта-финиша (200*200 мм);
- 2.5.4. В конструкции робота запрещается использовать любые элементы, которые могут привести к порче игрового поля или игровых элементов;

2.6. **Игровое поле:**

- 2.6.1. Игровое поле представляет из себя площадку, состоящую из плиток.
- 2.6.2. Материал поля: баннер/пластик.
- 2.6.3. Максимальные размеры игрового поля: 1400 х 300 мм;
- 2.6.4. Поле состоит из двух основных зон - Дорожка и Обочина;
- 2.6.5. Дорожка - зона для движения робота и размещения груза (разделена на клетки, с цифровой разметкой 1-5 и буквенной А, В, С, D, E);
- 2.6.6. Обочина - зона для размещения бордюра и груза;
- 2.6.7. Размер плитки: 300х200 мм;
- 2.6.8. Пример игровой плитки:



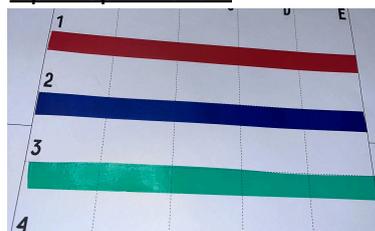
- 2.6.9. Габаритные размеры горки:
 - Длина подъема/спуска - 200 мм
 - Высота горки - 60 мм
 - Угол наклона ~ 17,2°
 - Пример горки:



- 2.6.10. На поле размещаются игровые элементы.

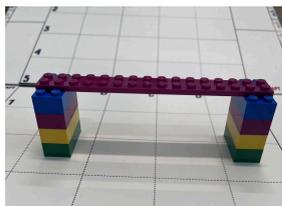
2.6.11. Цветная разметка:

- Материал меток - цветной скотч, изолента или самоклеящаяся бумага;
- Цвет меток - красный, синий, зеленый
- Ширина - 10-20 мм
- Длина - не больше 200 мм
- Примеры меток:



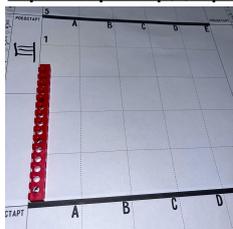
- 2.6.12. Груз - соединенные между собой кирпичики и пластины Lego.

- Высота - не более 6 модулей;
- Ширина - не более 16 модулей;
- Длина - не более 4 модулей
- Пример Груза:



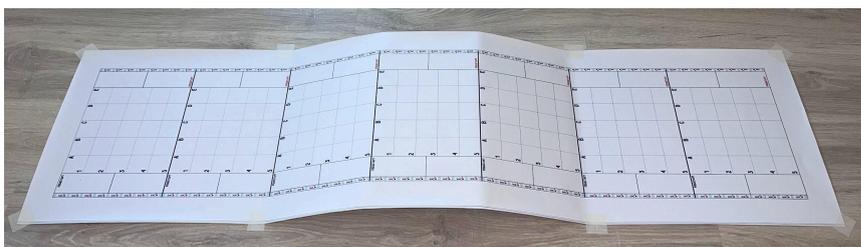
2.6.13. Бордюры - балка Lego, зафиксированная на поверхности поля скотчем или изолентой.

- Длина бордюра от 12 до 16 модулей;
- Пример бордюра:



2.6.14. Расположение некоторых элементов и зон на поле выбирается случайным образом перед началом каждого заезда при помощи приложения Генератор случайных чисел (<https://randstuff.ru/number/> - пример приложения).

2.6.15. Пример игрового поля:



3. Критерии оценивания испытания:

- 3.1. Если робот выходит за пределы Дорожки (оказывается хотя бы одним колесом на Обочине) - за попытку присуждается максимальное время (60 секунд) и баллы заработанные до этого момента.
- 3.2. Проезд плитки засчитывается, если робот покинул зону плитки всеми частями, касающимися поверхности поля.
- 3.3. Груз считается захваченным, если робот сдвинул груз с отметки груза более чем на 1 плитку.
- 3.4. В зачёт идёт сумма баллов за две попытки. Время является вторичным критерием. При одинаковом количестве баллов у команд, побеждает та команда, у которой время меньше.
- 3.5. Таблица с критериями:

Проезд плитки	5
Робот захватил груз	10
Робот доставил груз, груз находится в зоне разгрузки полностью	120
Робот доставил груз, груз находится в зоне разгрузки не	60

полностью	
Робот приехал в зону финиша	15
Робот отметил на контрольной точке (за каждую)	15
Робот выполнил подъем в горку (за каждый)	10
Робот выполнил спуск с горки (за каждый)	10