TECH ROCKS HERE!

2020

ДНІПРО

BEST ROBO FEST

ROBO MAZE

ПРАВИЛА

1 Опис змагання

- Команді учасників необхідно підготувати автономного робота, здатного якнайшвидше знайти вихід із лабіринту. Робот стартує з одного з кутів лабіринту.

2 Команда

- 1–3 учасники та тренер. Вікові обмеження відсутні. Кожній зареєстрованій команді відповідає один робот.

3 Хто стає переможцем?

- Переможцем стає команда або учасник, робот яких знаходить вихід з лабіринту за найкоротший час.

4 Який приз отримає переможець?

- Усіх учасників змагань буде нагороджено пам’ятними грамотами. Переможці отримають цінні призи від організаторів та спонсорів BestRoboFest.

5 Технічні вимоги

5.1. Вимоги до роботів

- роботи повинні бути автономними;
- роботи не повинні перестрибувати, крокувати через стінки лабіринту або будь-яким іншим шляхом долати стінки лабіринту;
- допускається застосування будь-якої елементної бази;
- перед змаганнями роботи повинні пройти технічний контроль;
- кожен робот отримає реєстраційний номер. Цей номер треба буде розмістити на роботі, аби журі та глядачі могли ідентифікувати його.

5.2. У конструкціях роботів заборонено мати

- деталі, які можуть зламати, подряпати або пошкодити стінки чи настил лабіринту будь-яким іншим шляхом;
- будь-які вогненебезпечні пристрої.

5.3. Вимоги до лабіринту

- матеріал настилу лабіринту — матова біла тканина, матеріал стінок — твердий пластик;
- колір поля – білий;
- зона старту та фінішу чітко позначені зеленим та червоним кольорами відповідно;

- мінімальна ширина проходів лабіринту — 30 см. (Важливо: учасникам слід переконатися у тому, що робот може розміщуватись у проході лабіринту. Рекомендовано аби ширина робота була хоча б на 5 см меншою за ширину проходу);
- висота стінки — 10 см, ширина — до 2 см;
- стартова точка лабіринту обирається суддівським комітетом у день проведення змагань.

6 Порядок проведення змагань

- Кількість спроб встановлюється в залежності від кількості учасників.
- Якщо робот не зміг вибратися із лабіринту, то команді надається повторна спроба, у рамках встановленої кількості спроб.
- Результати усіх спроб фіксуються. Результатом вважається час, за який робот учасника вийшов із лабіринту або максимально наблизився до виходу (якщо жоден з роботів не фінішував). Місця у турнірній сітці присвоюються відповідно до часу найкращої спроби: що менше часу, то вище місце. Якщо декілька учасників мають однакові показники часу, то вище місце займає команда, яка використала найменшу кількість спроб.
- Роботи учасників розміщуються у лабіринті за вказівкою судді.
- Коли робота встановлено на стартову позицію, суддя запитує оператора про готовність. За готовністю оператора оголошується команда “Старт“. Учасник запускає робота. Під час проведення спроби учасники команд не повинні знаходитися у зоні лабіринту або торкатися роботів.
- Час заїзду відраховується від моменту початку руху робота до моменту перетину роботом лінії виходу з лабіринту. Перетин лінії роботом зараховується коли остання його частина торкається лінії або повністю перетинає її.

- Учасники мають право на оперативні конструктивні вдосконалення робота між спробами, якщо внесені зміни не суперечать вимогам до конструкції робота та не порушують регламенту змагань.
- Якщо під час спроби будь-яку електричну частину робота належно не закріплено, то такому роботу призначається технічна поразка у спробі.
- У випадку неоднозначних моментів суддя має право надати повторну спробу.

7 Учасника може бути дискваліфіковано

- Якщо робот пошкоджує або забруднює лабіринт.

8 Техніка безпеки

- Учасники несуть відповідальність за збереження своїх роботів та нещасні випадки, пов’язані із ними. Організатори змагань не несуть відповідальності за порушення правил безпеки та шкоду, спричинену такими порушеннями.

Організатори можуть вносити корективи до правил не пізніще двох тижнів до дати початку змагань. В такому випадку організатори зобов’язані проінформувати учасників не пізніше ніж за 10 діб до початку фестивалю.