Приложение № 1

**РобоФишки**

**(младшая группа)**

1. **Условия состязания**

Робот за минимальное время должен расставить фишки на заданные метки.

1. **Игровое поле**
	1. Размеры игрового поля 1200х1200 мм.
	2. Поле представляет белую ровную поверхность.
	3. Зона СТАРТ размером 200х200 мм.
	4. Метка − чёрный̆ круг (диаметр 40 мм), вокруг которого нарисована окружность (диаметр 100 мм).
	5. Фишка − деталь цилиндрической̆ формы (размер: диаметр − 30±2мм, высота – 20±2мм), например, ступица из конструктора Lego с номером 4297210. Количество фишек, используемых на поле - 5. На поле все фишки размещаются в специальных зонах, отмеченных серым цветом.
	6. Количество точек, их расположение и порядок расстановки фишек объявляется в день соревнований Главным судьёй̆ до начала сборки, но не менее, чем за 2 часа до начала заездов.



**3. Робот**

* 1. Максимальный̆ размер робота 200х200х200 мм. Во время попытки робот может превышать максимально допустимые размеры.
	2. Робот должен быть полностью автономным.
	3. На микрокомпьютере робота ​должны быть отключены модули беспроводной передачи данных (Bluetooth, Wi-Fi), загружать программы следует через кабель USB.
	4. Сборка робота осуществляется в день соревнований на базе конструкторов LEGO Mindstorms (наборы 45544, 45560, 9797, 9695). До начала времени сборки робота все части робота должны находиться в начальном состоянии (все детали отдельно). При сборке робота запрещено использовать инструкции, как в письменном виде, так и в виде иллюстраций.
	5. Количество используемых моторов – не более 2.
	6. В конструкции робота запрещено использовать датчики, за исключением датчика поворота мотора, встроенного в сервопривод. Пользоваться датчиками запрещено в том числе и в процессе отладки робота, а также запрещено использование любых электронных приспособлений для позиционирования.

**4. Правила проведения состязаний**

* 1. Количество попыток определяет главный̆ судья соревнований в день заездов.
	2. Перед начало попытки робот ставится так, чтобы проекция робота находилась в зоне
	3. СТАРТ. Направление участник определяет самостоятельно.
	4. Движение роботов начинается после команды судьи и нажатия оператором кнопки RUN.
	5. После начала попытки робот должен по очереди (по одной) разместить все фишки на заданных метках и в заданном порядке.
	6. Фишка считается размещённой̆ на метке, если ее проекция находится в заданной̆ окружности (диаметром 100 мм) и не касается чёрной̆ линии, которой̆ она нарисована.
	7. Окончание попытки фиксируется либо в момент полной̆ остановки робота, либо по истечении 90 секунд, либо при выходе робота за границы поля. Досрочная остановка попытки участником – запрещена. При выходе робота за границы поля в зачет принимается результат по баллам и фиксирование времени в 90 секунд.
	8. Заездом называется совокупность попыток всех команд.
	9. Операторы могут настраивать робота только во время подготовки и отладки, после окончания этого времени нельзя модифицировать или менять робота (например: поменять батарейки) и заменять программу. Также команды не могут просить дополнительного времени.
	10. После окончания времени отладки, перед заездом, команды должны поместить робота в инспекционную область. После подтверждения судьи, что роботы соответствуют всем требованиям, соревнования могут быть начаты, если при осмотре будет найдено нарушение в конструкции робота, то судья даст 3 минуты на устранение нарушения. Однако, если нарушение не будет устранено в течение этого времени, команда не сможет участвовать в попытке.
	11. В инспекционной̆ области робот может находится в выключенном состоянии. Зарядка и замена элементов питания робота в инспекционной̆ области не допускается.
1. **Подсчет баллов**
	1. Существуют баллы за задания, а также штрафные баллы, которые в сумме дают итоговые баллы.
	2. Баллы за задания
		1. 20 баллов − за каждую фишку размещенную на метке в правильном порядке и при этом фишка находится в черном круге (диаметром 40 мм);
		2. 10 баллов − за каждую фишку, размещенную на метке в правильном порядке и при этом фишка находится в окружности (диаметром 100 мм);
		3. 0 баллов − за каждую фишку, размещенную на метку в неправильном порядке.
	3. Штрафные баллы
		1. 5 баллов − если в процессе попытки робот не сдвинул с места ни одной̆ фишки.

**6. Определение победителя**

* 1. В зачет принимаются суммарные результаты попыток: сумма баллов и сумма времени.
	2. Победителем будет объявлена команда, получившая наибольшее количество очков.
	3. Если таких команд несколько, то победителем объявляется команда, потратившая на выполнение заданий наименьшее время.