

Регламент полосы препятствий второй недели 2015 года.

Полоса препятствий включает в себя следующие элементы:

1. Артефакт (три банки на конце каждого пути)
2. Зона старта (имеет три старта: левый, центральный, правый)
3. Подземелье (коридор)
4. Сбежавшая мумия (банка на левом пути, которую необходимо вернуть на линию старта)
5. Идолы (передвигаемые банки до 5 шт.)
6. Иллюзии - инверсные участки (4 шт. Прохождение по инверсному участку засчитывается в случае, если линия во время движения все время находится между двумя ведущими колёсами)
7. Ключи (две банки, которые находятся перед коридором на центральном пути)
8. Призраки (две банки слалом на центральном пути)
9. Преграда (5 черных реек на центральном пути, высота рейки 1 см, ширина 2,5, расстояние между рейками не менее 5 см)
10. Пирамиды (две горки на правом пути)
11. Ловушки (три банки на правом пути с Т-образными перекрёстками).

Общая цель задания: запустив робота в зоне старта, пройти по всем трем путям и переместить артефакты в зону старта. У каждого участника есть возможность перезапустить робота с зоны старта три раза, если робот сошёл с пути или по решению оператора, в этом случае секундомер останавливается и запускается только после перезапуска. Перезапускать робота можно только по новому пути. На выполнение всего задания дается 4 минуты. Автономным прохождением пути считается путь, пройденный без перезапуска.

Подсчет баллов.

1. Первый старт и последующие старты, пройденные в автономном режиме, принесут по 10 баллов.
2. Любое задание может быть выполнено только единожды. Повторное выполнение или проезд по тому же участку не приведет к увеличению общего количества баллов.
3. Возвращение мумии в зону старта 20 баллов.
4. За сдвиг идола (никакая часть банки не касается квадрата, в котором она была расположена) 5 баллов.
5. За перенос идола на противоположную сторону пути (никакая часть банки не должна касаться линии пути) 5 баллов.
6. За установку банки в противоположный квадрат 10 баллов (т.е. за общее выполнение переноса одного идола в противоположный квадрат начисляется 20 баллов). Идолы располагаются в случайном порядке. Положение идолов определяется случайным образом перед стартом. Всего идолов 3 шт.
7. За прохождение каждого инверсного участка начисляется 5 баллов.
8. За прохождение через пещеру начисляется 10 баллов.

9. За перемещение ключа через пещеру и установку в соответствующий квадрат (левый ключ на центральный путь, правый ключ на правый путь) начисляется еще 30 баллов.
10. За обход призрака с нужной стороны (первая банка справа, вторая – слева) начисляется по 10 баллов. Обход банок с другой стороны добавит 5 баллов.
11. Успешное прохождение участка «преграда» 10 баллов.
12. Прохождение каждого участка «пирамида» по 10 баллов.
13. Сбить ловушку (сместить банку из квадрата, так чтобы ни одна часть банки не касалась квадрата) 10 баллов.
14. Сдвиг артефакта из квадрата 10 баллов. Захват артефакта (проезд с банкой по линии в обратном направлении) еще 10 баллов.
15. Возврат артефакта в зону старта еще 40 баллов. В общей сложности за возврат артефакта можно получить 60 баллов.
16. Возвращение робота в зону страта без артефакта после сдвига 10 баллов.
17. Следующий артефакт, возвращенный в зону старта, в автономном режиме, принесет на 30 баллов больше (90 баллов)
18. Третий артефакт, возвращенный в зону старта, в автономном режиме, принесет на 60 баллов больше (120 баллов).
19. Возврат элементов (артефактов и мумии) в зону старта засчитывается, если никакая часть банки не касается поля вне квадрата зоны старта.

