# РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ «ТРАЕКТОРИЯ: ПРОТИВОСТОЯНИЕ»

Версия **1.0** от 30 апреля 2015 г. На основе версии <u>robolymp.ru</u>

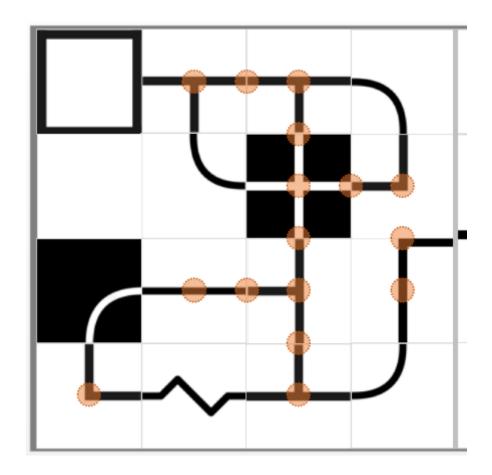
#### 1. Условия проведения

- 1.1. Подготовительный этап
- 1.1.1. Команды могут осуществлять отладку робота только в течение периода отладки.
- 1.1.2. После периода отладки до начала поединков команды должны поместить своих роботов в зону карантина. После помещения робота в зону карантина на нельзя модифицировать или менять роботов (например: загрузить программу, поменять батарейки) до объявления следующего периода отладки.
- 1.1.3. Если при осмотре в течение периода карантина будет выявлено несоблюдение командой требований к роботу, то судья дает 3 минуты на устранение нарушения. Однако, если нарушение не будет устранено в течение этого времени, команда не будет допущена до поединков.
- 1.1.4. После подтверждения судей, что роботы соответствуют всем требованиям, поединки могут быть начаты.
- 1.2. Период «Перед поединком»
- 1.2.1. Перед поединком участники каждой команды могут провести процедуру калибровки на своей половине поля в течение 30 секунд.
- 1.2.2. Для начала поединка робот должен находиться полностью в зоне «Базовый лагерь».
- 1.2.3. Далее судья дает сигнал для начала поединка, при этом участники команд должны запустить роботов.
- 1.3. Период «Во время поединка»
- 1.3.1. Время, отводимое на поединок, 2 мин.
- 1.3.2. Робот может привозить Личные банки в зону «Базовый лагерь» в любом порядке. Общую банку необходимо привезти последней. За вытолкнутые со своих мест банки также начисляются баллы.
- 1.3.3. Поединок завершается для одной из команд в следующих случаях:
- 1.3.3.1. Закончилось время, отводимое на поединок (2 мин.);
- 1.3.3.2. Участник данной команды сказал «СТОП»;
- 1.3.3.3. Робот данной команды сошел с траектории;
- 1.3.3.4. Участник данной команды коснулся робота, поля или банок.
- 1.3.3.5. В случае 1 п. 1.3.3 поединок завершается для обеих команд сразу.
- 1.4. Период «После поединка»

- 1.4.1. По завершении всего поединка судья фиксирует в протоколе результаты обеих команд.
- 1.4.2. Если произошел один из случаев 2-4 пункта 2.3.3, то в качестве времени выполнения задания судья зафиксирует 120 секунд (вместо фактического значения времени). Исключение составляет ситуация, в которой участник сказал «СТОП», когда робот находился в зоне «Базовый лагерь».
- 1.4.3. Если произошел случай 5 пункта 2.3.3, то команда будет немедленно дисквалифицирована.

#### 2. Требования к полю состязания

- 2.1. Внешний вид поля приведён на рис. 1 (см. приложение).
- 2.2. Внешний вид реквизитов состязания приведён на рис. 2 (см. приложение).
- 2.3. Требования к расположению элементов поля
- 2.3.1. Поперек поля располагается центральный борт, предотвращающий проникновение робота на сторону противника.
- 2.3.2. Секции располагаются так, чтобы образовать замкнутую траекторию движения. Исключение составляют выход к зоне «Базовый лагерь» и к месту расположения Общей банки.
- 2.3.3. Расположение секций симметрично относительно центра поля.
- 2.3.4. Перед каждым периодом отладки объявляются следующие условия состязания:
- 2.3.4.1. расположение секций на поле состязания;
- 2.3.4.2. количество Личных банок;
- 2.3.4.3. участки траектории, на которых могут быть расположены Личные банки.
- 2.3.5. В младшей возрастной группе секции «Инверсная прямая», «Инверсный гладкий поворот», «Инверсный перекресток» использоваться не будут.
- 2.3.6. Расположение Личных банок на указанных участках траектории объявляется перед каждым поединком. Расположение Личных банок определяется посредством жеребьевки.
- 2.3.7. Личная банка может находиться на любой секции за исключением секций «Базовый лагерь», «Кривая», «Гладкий поворот», «Инверсный гладкий поворот». Личная банка может находиться в строго определенном месте указанного участка траектории: в центре секции или на стыке двух секций (см. пример на рисунке ниже).



- 2.3.8. По мере прохождения по турнирной сетке будут изменяться следующие условия состязания:
- 2.3.8.1. расположение секций на поле состязания будет изменяться в сторону усложнения траектории;
- 2.3.8.2. количество Личных банок на каждой половине поля будет увеличиваться с 3 до 4 штук.

# 3. Требования к роботу

- 3.1. Максимальные размеры робота до начала поединка 250х250х250 мм.
- 3.2. Во время поединка робот может изменять свои размеры, но исключительно без вмешательства человека.
- 3.3. Робот должен быть автономным.
- 3.4. В роботе не должны использоваться материалы, которые как-либо повреждают поверхность поля.
- 3.5. Робот может быть запрограммирован на любом языке программирования.

#### 4. Оценивание

4.1. Оценивание производится в соответствии со следующей таблицей:

Nº	Критерий	Балл	Примечание

1.	Личная банка вы- толкнута или опроки- нута	10	Личная банка вытолкнута, если расположена вертикально, но при этом не касается траектории или не находится полностью в зоне «Базовый лагерь». Например, поднята над поверхностью поля или сдвинута за пределы траектории.  Личная банка опрокинута, если расположена не вертикально на половине поля команды. В этом случае Личная банка может касаться траектории или секции «Базовый лагерь».
2.	Личная банка полно- стью в зоне «Базо- вый лагерь»	30	Личная банка расположена вертикально и касается только секции «Базовый лагерь» и никакой другой
3.	Общая банка вы- толкнута	10	Общая банка касается половины поля, принадлежащей данной команде, и не касается секции «Базовый лагерь»
4.	Общая банка полно- стью в зоне «Базо- вый лагерь»	30	Общая банка расположена вертикально и касается только секции «Базовый лагерь» и никакой другой
5.	Общая банка не по- следняя	-10	Робот коснулся Общей банки до того момента, как сдвинул со своих мест Личные банки

- 4.1.1. Если робот заработал штраф за случай «Общая банка не последняя» (п. 5.1, критерий 5), то при этом баллы по критериям 3-4 п. 5.1 начислены не будут.
- 4.1.2. Если робот вытолкнул Общую банку на половину поля соперника, то команда соперника зарабатывает баллы согласно таблице оценивания (п. 5.1).
- 4.1.3. Результат поединка для каждой команды оценивается отдельно и только на момент завершения поединка для определенной команды.
- 4.1.4. Если по завершению поединка у обеих команд одинаковое количество баллов, то победитель поединка определяется по наименьшему времени выполнения задания.
- 4.1.5. Если по завершению поединка у обеих команд одинаковое количество баллов и одинаковое значение времени, то будет назначена переигровка.

#### 5. Определение победителя состязания

5.1. Соревнования проходят по системе с выбыванием после двух поражений. Турнирная сетка разделена на две части — верхнюю и нижнюю сетку (сетку победителей и сетку проигравших). Все участники проходят поединки в верхней сетке. Команды распределяются по парам, которые проводят вначале первой серии поединки между собой. Порядок отбора пар определяется случайным образом (по жребию).

# 6. Определения понятий и ситуаций

- 6.1. Траектория это черная линия шириной 25 мм на белой области секции, а также белая линия шириной 25 мм на черной области секции.
- 6.2. Участок траектории часть траектории, располагающийся между двумя точками пересечения траекторий включительно.
- 6.3. Отладка робота изменение конструкции или программы робота, зарядка аккумулятора, тестирование робота на поле состязания.
- 6.4. Зона карантина часть зоны состязания, в которой временно размещаются роботы перед серией поединков.
- 6.5. Период карантина период состязания, в течение которого роботы находятся в зоне карантина и проходят процедуру проверки на соответствие требованиям к роботу, которую проводят судьи.
- 6.6. Личная банка банка, размещаемая в указанном участке траектории на половине поля определенной команды вначале поединка.
- 6.7. Общая банка банка, размещаемая в центре поля вначале поединка.
- 6.8. Робот находится в зоне «Базовый лагерь». Некоторые части робота, которые касаются поверхности поля, находятся в пределах секции «Базовый лагерь».

- 6.9. Робот находится полностью в зоне «Базовый лагерь». Все части робота, которые касаются поверхности поля, находятся в пределах секции «Базовый лагерь».
- 6.10. Робот сошел с траектории. Все части робота, которые касаются поверхности поля, находятся с одной стороны от траектории.

### 7. История изменений регламента

7.1. Версия 1.0 настоящего регламента создана 30 апреля 2015 на основе соответствующего регламента на сайте <u>robolymp.ru</u>.

# 8. Приложение

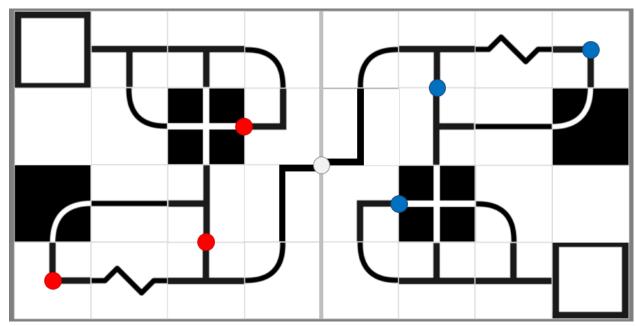


Рис. 1. Схема поля

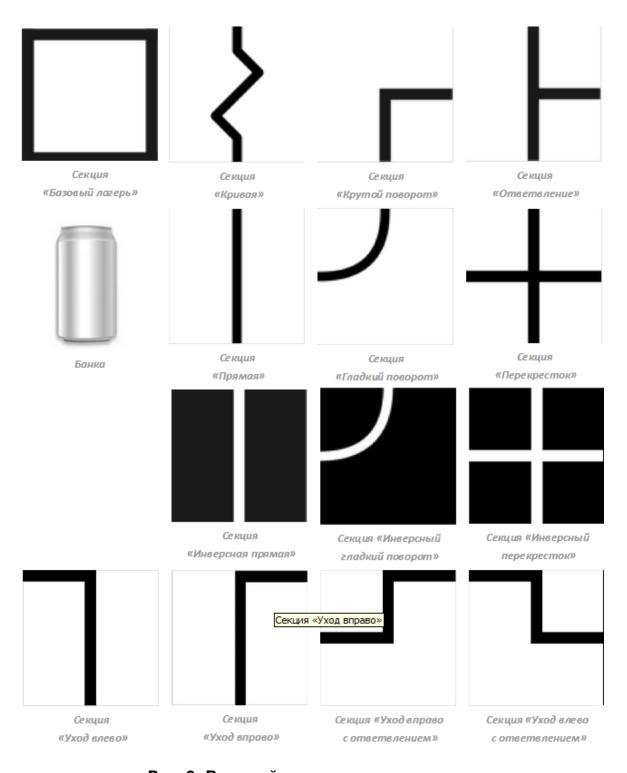


Рис. 2. Внешний вид реквизитов состязания