

Приложение В - Соревнования роботов

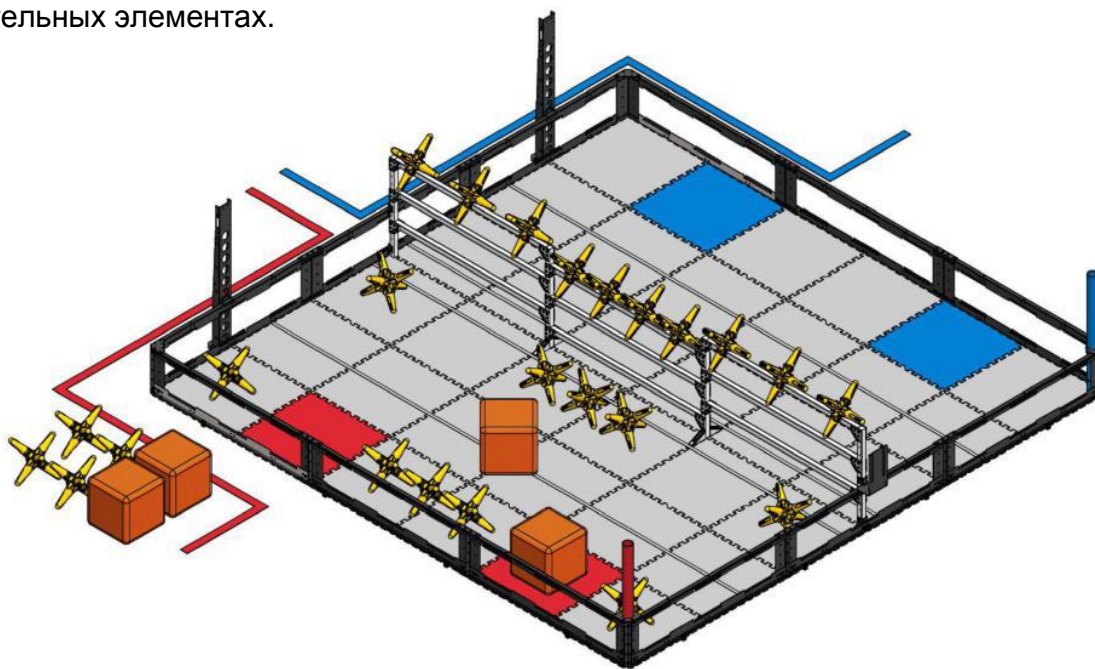
Обзор

В этом разделе описываются новые соревнования *VEX Robotics Competition Starstruck*.

Примечание. Соревнования на проверку умений роботов не обязательны для проведения на всех турнирах. *Ознакомьтесь с регламентом местного организатора соревнований или посетите сайт www.robotevents.com для более подробной информации.*

Обзор соревнований роботов

На этих соревнованиях команды соревнуются в матчах продолжительностью шестьдесят (60), стараясь заработать как можно больше очков. Эти матчи состоят из *Матчей навыков управления*, в которых роботом управляет оператор, и *Матчи навыков программирования*, в которых роботы набирают очки без помощи человека. Очки суммируются по результатам участия в обеих номинациях. Поле для участия аналогично полям с предыдущих соревнований *VEX Robotics Competition Starstruck*. Отличия заключаются в способах набора очков и соревновательных элементах.



Примечание: соревнования на проверку умений оператора и автономных роботов используют одну и ту же конфигурации поля.



Соревнования VEX Robotics Starstruck - приложение В

Термины, используемые в соревнованиях

Обратите внимание, что все определения из раздела «Игра» применимы к Матчам на испытание навыков программирования, если не указано иное.

Матчи навыков управления – Матч навыков управления содержит шестьдесят (60) секунд управляемого периода. В ходе данного периода робот управляется с пульта. Команды могут закончить матч раньше.

Матчи навыков программирования – Матчи навыков программирования длятся шестьдесят (60) секунд. Во время такого матча управление роботом с пульта запрещено. Команды могут закончить матч раньше.

Нагрузка – Участники могут поместить три (3) звезды и два (2) куба в зону Альянса или на робота. Кроме того, они могут добавить данную нагрузку в любую точку поля на протяжении всего матча.

Преднагрузка – одна (1) звезда, которую команды могут поместить на поле, не касаясь плит;

Матч – Матчи навыков управления и Матчи навыков программирования.

Правила соревнований

Обратите внимание, что все правила из раздела «Игра» применимы к Матчам на испытание навыков программирования, если не указано иное.

<RSC1> В начале каждого матча робот помещается в специальную стартовую зону, при этом не касаясь элементов для набора очков, что запрещено **<RSC2>**, и не касаясь каких-либо серых плит.

<RSC2> Перед началом матча на робота может быть загружена только одна (1) звезда в качестве *Преднагрузки*. Звезда считается правильно установленной, если касается робота, не касается серых плит и находится в пределах периметра поля.

<RSC3> *Нагрузка* может быть добавлена в любую точку поля на протяжении *Матча*.

Соревнования VEX Robotics Starstruck - приложение В

Набор очков

Набор очков ведется на протяжении всех матчей соревнований VEX Robotics Starstruck.

Звезда, занесенная в Ближнюю противоположную зону стоит одно (1) очко.

Звезда, занесенная в Дальнюю противоположную зону стоит два (2) очка.

Куб, занесенный в Ближнюю противоположную зону стоит два (2) очка.

Куб, занесенный в Дальнюю противоположную зону стоит четыре (4) очка.

Низко висящий робот стоит четыре (4) очка.

Высоко висящий робот стоит двенадцать (12) очков.

Формат соревнований

Соревнования по испытаниям Навыков роботов являются дополнительными. В случае отказа от участия, на команды не налагаются штрафные санкции.

Команды участвуют в матчах по принципу “первый пришел, первый обслужен”, или по другому методу, определенному организаторами.

Команды гарантировано участвуют в двух типах Матчей, определенных организаторами мероприятия.

Количество каждого из типов матчей может быть ограничено организаторами мероприятия.

Категории соревнований

За каждый Матч команды получают определенное количество очков.

Очки суммируются, исходя из максимального количества очков, полученных в Матчах навыков программирования и Матчах навыков управления. Команда, набравшая наибольшее суммарное количество очков объявляется победителем турнира.

В случае если команды набрали одинаковое суммарное количество очков, решение о победе принимается, исходя из максимального количества очков, полученного в Матчах на испытание навыков программирования. В случае равенства очков и в этой категории, решение о победе принимается исходя из количества очков, полученного за Матчи навыков управления. Если команды имеют одинаковое количество очков за Матчи навыков программирования и Матчи навыков управления, то далее просматриваются следующие параметры в Матчах навыков программирования:

- Количество очков за высоко висящего робота;
- Количество очков за низко висящего робота;
- Количество очков, полученное за кубы.

Если команды имеют одинаковое количество очков и в этом случае, то происходит аналогичная оценка для Матчей навыков управления.

Если команды имеют одинаковое количество очков и в этом случае, то назначаются дополнительные матчи для выявления победителя.