

Краткий регламент «БаскетБот»

В течении заезда роботу необходимо двигаться от зоны старта до линии бросков и обратно. Роботу необходимо сделать бросок мячом от линии бросков и попасть в баскетбольную корзину. После этого роботу необходимо вернуться в зону старта где участник загружает еще один мяч в робота, и робот снова едет бросать мяч. За каждое точное попадание роботом в кольцо команде начисляются очки. Время выполнения задания 2 минуты. Команда, набравшая наибольшее кол-во очков объявляется победителем.

Робот

1. Максимальные размеры робота на старте: 25 см x 25 см x 25 см
2. В процессе движения робот может превышать указанные размеры.
3. Робот должен быть автономным. Дистанционное управление роботом не допускается.
4. Робот должен быть собран только из деталей, моторов и датчиков LEGO.

Поле для соревнований.

1. Зона старт: квадрат 30x30 см. Мяч можно загружать в робота только в зоне старт.
2. Баскетбольное кольцо диаметром 17 см располагается на высоте 30 см от пола.
3. Расстояние от края кольца до черной линии 20 см., до красной линии 30 см.
4. За точный бросок от черной линии начисляется 2 очка, от красной линии 3 очка. Участники сами выбирают, от какой линии бросать мяч.

Мяч:

Мяч стандартный пластиковый из наборов NXT-1, WRO set красный либо синий диаметром 45 мм

Условие состязания.

1. Каждый участник приходит с предварительно собранным роботом. На подготовку к соревнованиям и тренировку дается 60 мин.
3. Каждому участнику даются две попытки, лучшая попытка идет в зачет.
4. Максимальное время на выполнение одной попытки 2 минуты. Если в робота уже был загружен мяч, то по окончании отведенного времени он может завершить бросок. Если робот не двигается в течении 20 секунд, заезд останавливается.
5. Места распределяются согласно наибольшему кол-ву очков, полученных в лучшей попытке. При равенстве очков в качестве дополнительного показателя используется кол-во очков, полученных в другой попытке.
6. Робот должен совершить бросок не выезжая колесами или гусеницами за линию. Если робот выехал за линию броска, то очки за попадание засчитаны не будут. Другие части робота (датчики, механизм для броска) могут пересекать линию.