

## **Правила проведения очных соревнований в рамках «ИКаР-СТАРТ»**

### **Конкурсное испытание «Квадро-Гонки»**

Конкурсное испытание «Квадро-Гонки» заключается в умении работать с оборудованием: самостоятельное подключение робота к беспроводной связи, а также в управлении роботом.

Одновременно по команде судьи движение начинают 4 робота из зон Старта, указанных на поле. Задача робота за минимальное время доехать до флага и сбить его. Перед началом попытки робот ставится так, чтобы его проекция находилась в зоне Старта. Направление участник определяет самостоятельно. Траектория перемещения нанесена разметкой и представляет собой лабиринт, на черные линии (условные стены) заезжать нельзя, робот перемещается строго по белому полю.

В конкурсном задании предусмотрена 1 попытка.

Не допускается брать руками робота, а также прикасаться любыми частями тела к соревновательному полю. Оператор находится на расстоянии 500 мм от края соревновательной зоны и управляет роботом дистанционно.

Максимальный размер робота 200x200x200 мм. Во время попытки робот не может превышать максимально допустимые размеры. Робот управляется оператором дистанционно (с пульта, планшета, телефона и т.д.).

Команда приезжает на соревнования с **собранным роботом**. Количество используемых моторов – не более 2. К участию допускаются роботы, собранные из любых образовательных конструкторов.

Штрафные баллы начисляются оператору или любому другому участнику команды за нарушение правил (если оператор прикоснулся к роботу или полю, робот заехал на черные линии (условные стены лабиринта)), штрафные баллы также начисляются, если тренер или участники команды приближаются к соревновательному полю ближе, чем на 500 мм. Команда получает по 5 штрафных баллов за каждое нарушение.

### **Конкурсное испытание «Механика»**

Участникам предстоит проявить смекалку и применить знания в области механики.

Каждой команде необходимо осуществить ремонт инерционного автомобиля, добавить недостающие зубчатые колеса, натянуть ремни и **привести модель в движение**.

Победителем признаётся команда, которая быстрее и верно выполнит задание.

Тренеры во время выполнения конкурсного испытания находятся на расстоянии и не имеют права вмешиваться в процесс выполнения задания (ни словесно, ни движениями).

Время окончания выполнения задания конкурсного испытания фиксируется судьями.