



РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

«Гонки в гору»

1. Требования к участникам

К участию допускаются все зарегистрировавшиеся и соответствующие своей возрастной категории.

Участие в состязании командное, максимальное количество участников два человека, при этом возраст самого старшего участника не должен превышать 11 лет на момент проведения соревнования

При большом количестве заявок организаторы могут разбить состязание на несколько потоков с одинаковыми условиями.

2. Требования к оборудованию

Модель для участия должна быть собрана заранее исключительно из одного набора заявленной номинации, **иметь размеры не более 15 на 15 см** и работать автономно. Дистанционное управление разрешено только для запуска программы и ее остановки.

При необходимости программирования модели, участники используют свое оборудование.

Организаторы обеспечивают рабочей поверхностью с подведенным электропитанием.

Описание полигона:

Горка изготовлена из листа фанеры длиной 150 см и шириной 74 см, ограниченного бортами, для предотвращения падения. В начале и в конце горки расположены горизонтальные стартовая и финишная площадки длиной 43 см ограниченные – стартовая – стенкой сзади, а финишная – стенкой

спереди . Высота горки может варьироваться от 70 до 80 см, при этом она общая для всех участников.

3.Порядок проведения состязаний

Участникам предстоит подготовить заранее модель из своих наборов и, если это требуется, запрограммировать её для максимально быстрого преодоления горки.

По команде судьи участник команды устанавливает свою соревновательную модель на стартовую площадку, так чтобы она касалась задней стенки площадки.

После старта запускается секундомер, который останавливается по факту касания моделью передней стенки финишной площадки.

Максимальное время для попытки ограничено 1 минутой.

Участникам дается не менее двух зачетных попыток.

Между попытками команды самостоятельно могут модифицировать свои модели используя оставшиеся элементы своих наборов.

Любое вмешательство из вне запрещено.

4.Порядок отбора победителя

Победители определяются по лучшему времени любой одной из своих попыток.