

## **1. Etap I – Transport**

Zadanie polega na przetransportowaniu piłek golfowych z miejsc oznaczonych odpowiednim kolorem na ich miejsca docelowe.

### **1.1 Charakterystyka planszy**

Wszystkie ściany są nieruchome. Piłeczki to standardowe, białe piłki golfowe (na sesję testową drużyny przywożą własne piłki, podczas Konkursu używane będą piłki udostępnione przez Organizatora). Układ planszy konkursowej będzie odpowiadał schematowi (umiejscowienie ścian, rozmieszczenie oznaczonych elementów). Organizatorzy zastrzegają sobie, że plansze zostaną wykonane z dokładnością do  $\pm 0,5\text{cm}$ .

### **1.2 Przebieg zadania**

Kapitan drużyny ustawia robota na niebieskim polu startowym tak, aby całym obrysem znajdował się on na polu startowym. Na sygnał sędziego robot zostaje włączony. Zadaniem robota jest zabranie 2 piłeczek golfowych z pól oznaczonych kolorem zielonym i pozostawienie na miejscu piłeczki leżącej na polu oznaczonym kolorem czerwonym. Pola koloru czerwonego i zielonego to pierwsze 3 pola najbliżej pola startowego, położenie pola czerwonego zostanie wylosowane przez sędziego bezpośrednio przed przejazdem. Zabrane piłeczki należy przetransportować na pola żółte, jedną piłeczkę na jedno pole. Piłeczka powinna znajdować się na polu całym swoim obrysem. Po wykonaniu tego zadania robot powinien zakończyć przejazd na polu startowym znajdując się na nim całym obrysem. Punktowane jest wjechanie do każdego z 5 korytarzy rozpoczynających się białą linią a zakończonych kolorowym polem, przejazd przez granicę „stref” oznaczoną na planszy białą linią, ilość piłeczek przetransportowanych na żółte pola, pozostanie na miejscu piłeczki z pola czerwonego oraz miejsce zakończenia przez robota przejazdu. Przejazd przez granicę i wjazd do korytarza jest zaliczony tylko wtedy, gdy cały robot przejedzie przez linię. Przejazd każdej z tych linii punktowany jest tylko raz. Punkty za czas przyznawane są tylko w przypadku, gdy robot dojedzie na pole startowe po wjeździe do przynajmniej 3 korytarzy i pozostawieniu na żółtym polu przynajmniej jednej piłeczki z pola zielonego.

### 1.3 Punktacja

- Dostarczenie piłeczki na żółte pole **+50 pkt. za każdą piłeczkę** (w przypadku znajdowania się dwóch piłeczek na jednym żółtym polu punkty zostaną przyznane tylko za jedną z nich).
- Wjazd do korytarza (przekroczenie białej linii na początku) **+10 pkt. za każdy wjazd**
- Przekroczenie granicy „stref” **+20 pkt.**
- Zakończenie przejazdu na polu startowym **+30 pkt.**
- Znajdowanie się piłeczki z pola czerwonego poza tym polem w momencie zakończenia przejazdu **-30 pkt.**

Rejestrowany jest też czas każdego przejazdu. Za najlepsze czasy przejazdu będą przyznawane dodatkowe punkty dla 10 najszybszych drużyn. Pod uwagę będzie brany czas lepszego przejazdu.

- 100 pkt. dla pierwszej,
- 90 pkt. dla drugiej,
- 80 pkt. dla trzeciej,
- ...
- 10 pkt. dla dziesiątej.

Uwaga: dla pozostałych drużyn z wolniejszymi przejazdami nie będą przyznawane punkty za czas przejazdu.

Maksymalna liczba punktów do zdobycia za ten etap wynosi 300 pkt.