

## **1. Etap II – Przeprowa**

Zadanie polega na pobraniu, a następnie przetransportowaniu przez „rzekę” przy użyciu „mostu” jak największej ilości piłeczek golfowych.

### **1.1 Charakterystyka planszy**

Dokładny schemat budowy planszy wraz z wymiarami znajdują się stronie konkursu. 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  $\pm 0,5\text{cm}$ . **Most** znajduje się w losowej odległości od krawędzi planszy.

### **1.2 Przebieg zadania**

Kapitan drużyny ustawia robota na polu startowym tak, aby całym obwodem znajdował się na polu startowym. Na sygnał sędziego robot zostaje włączony. Zadaniem robota jest dojechanie do niebieskiego pola w drugim rogu planszy, gdzie musi pobrać jak najwięcej piłeczek golfowych. Nie gubiąc ich po drodze powinien odnaleźć most i przejechać po nim wszystkimi kołami/gąsienicami. Następnie powinien dojechać do pola końcowego znajdującego się w rogu, na tej samej wysokości na jakiej było pole z piłeczkami. Robot musi wjechać na pole końcowe tak, aby piłki znalazły się w jego obrębie. Punktowany jest sposób przejazdu przez most (wszystkimi kołami/gąsienicami, częścią lub wcale), ilość piłeczek zgubionych oraz dotransportowanych na pole końcowe. Punkty za czas przyznawane są tylko w przypadku, gdy robot dojedzie na pole końcowe z przynajmniej jedną piłeczką pokonując most przynajmniej częścią kół/gąsienic.

### 1.3 **Punktacja**

- Pokonanie mostu wszystkimi kołami/gąsienicami **50 pkt.**
- Pokonanie mostu częścią kół/gąsienic **30 pkt.**
- Zgubienie 1 piłeczki (piłeczkę uważa się za zgubioną, kiedy nie znajduje się ani na błękitnym polu, ani na polu końcowym)  
**-10 pkt.**
- Dowieszenie piłeczki na pole końcowe **30 pkt. – za każdą**

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.