

Водные гонки

1. Общие положения

1.1. Бассейн

1.1.1. Длина – 25 м, ширина – не менее 5 м. Два буя расположены на расстоянии 15 м. Гарантируется свободное пространство в 2 м вокруг этих буйев.

1.1.2. Траектория движения судоходного средства описывает восьмерку вокруг буйев (см. рис. 1).

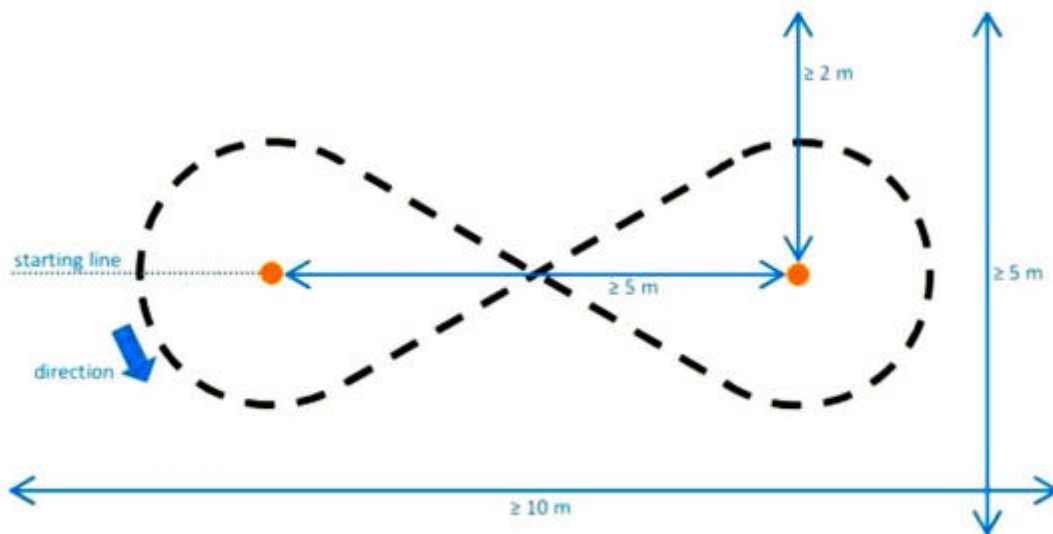


Рис. 1. Поле

2. Требования к судоходным средствам

2.1. Основные спецификации

2.1.1. Вес средства не должен превышать 1000 г.

2.1.2. Запрещено превышать скорость в 5 м/с.

2.1.3. Конструкции должны помещаться в куб со стороной 50 см.

2.1.4. Судоходное средство не должно загрязнять бассейн никакими смазочными и другими средствами.

2.2. Управление

2.2.1. Судоходное средство должно быть управляемым человеком. Разрешены любые средства контроля судоходного средства человеком.

2.3. Безопасность

2.3.1. Несоблюдение требований безопасности ведет к дисквалификации.

2.3.2. Разрешены только электрические двигатели.

2.3.3. Каждое судоходное средство может участвовать в соревновании только один раз.

2.3.4. У судоходного средства должны отсутствовать потенциально опасные части (кроме винтов).

2.3.5. Судья может прервать любой заезд.

2.4. Проверка

2.4.1. Судоходное средство может участвовать в соревновании только после прохождения проверки. Проверка включает в себя требования к средству, перечисленные выше.

2.4.2. Пилот должен показать свою способность управлять средством в ручном режиме.

2.4.3. Судоходное средство должно удовлетворять всем требованиям безопасности.

3. Игра

3.1. Цель игры

3.1.1. Судоходное средство должно пройти столько восьмерок вокруг буев, сколько успеет за 90 секунд.

3.2. Старт

3.2.1. Каждой команде дается 1 минута на подготовку.

3.2.2. По окончании подготовки или по истечении 1 минуты судья начинает отсчет 90 секунд времени заезда, а пилот может запускать судоходное средство.

3.2.3. Запуск должен быть произведен со стартовой линии.

3.3. Перезапуск

3.3.1. Если судоходное средство касается ограждения, то данная «восьмерка» не засчитывается.

3.3.2. Разрешены повторные старты с разрешения судьи.

3.3.3. При повторном старте секундомер судьи не останавливается.

3.4. Финиш

3.4.1. Попытка заканчивается по истечении 90 секунд времени пилотирования или по команде судьи.

4. Подсчет очков

4.1.1. Судоходное средство должно пройти «восьмерку» в правильном направлении, как показано на рисунке.

4.1.2. Судоходному средству засчитывается 1 очко за каждую правильно пройденную восьмерку.

4.1.3. Очки складываются за один запуск. Если запусков было несколько, то считается общая сумма.