



راهنمای مسابقه هاورکرافت

قوانین

تیم‌های حاضر در مسابقات تنها می‌توانند از یک هاورکرافت و همچنین هر هاورکرافت فقط برای یک تیم شرکت کننده قابل معرفی می‌باشد.

در صورت عدم حضور تیم شرکت کننده در زمان مشخص در محل مسابقات، نوبتشان حذف شده و بعد از اتمام آن دور از مسابقات، نوبت دهی مجدد انجام می‌شود.

فردی که برای کنترل هاور در نظر گرفته شده است، باید دانش آموز باشد.

هر هاورکرافتی که به مسابقات معرفی می‌شود، توسط تیم داوری بررسی می‌شود و داوران باید هویت وسیله ی ساخته شده را تایید کنند. هاورکرافت مورد تایید می‌بایست از بدنه، بالشتک، سیستم رانش و سطوح کنترل ساخته شده باشد و استفاده از چرخ و امثال آن در هاورکرافت مجاز نمی‌باشد.

هاورکرافت ساخته شده باید توانایی عملکرد مناسب در موانع، پیچ و خم ها، شیب، سطوح ناصاف یا تیز، حوضچه آب و وگل، شن ریزه و سنگ و غیره را داشته باشد.

به منظور داشتن فضای کافی در پیست، حداکثر ابعاد هاورکرافت -بدون در نظر گرفتن ابعاد بالشتک- 50×70 سانتی متر است. تیم های شرکت کننده قادر به استفاده از هرگونه پارچه، نایلون، پلاستیک سبک یا مشتقات آن در ساخت بالشتک هستند. در نظر داشته باشید که برای جلوگیری از هرگونه آسیب دیدگی و صدمه دیدن بالشتک حین عبور از موانع، بالشتک باید دارای مقاومت الزام و کافی باشد.

با توجه به این که شرکت کنندگان در حین انجام ماموریت مجاز به تعویض باتری نیستند، توصیه می‌شود قبل از انجام ماموریت باتری خود را برای حداقل ۱۵ دقیقه شارژ کنند.

استفاده از هاورکرافت های آماده و تجاری مجاز نیست و هاورکرافت باید حاصل طراحی و ساخت دانش آموزان باشد.

در طول برگزاری مسابقات ورود سرپرست تیم‌های هاورکرافت به داخل محدوده ی پیست مسابقه ممنوع می‌باشد.

این دوره از مسابقات هاورکرافت در دو بخش مانور و سرعت به صورت متوالی برگزار می‌شود؛ بدین صورت که شرکت کنندگان به صورت انتخابی یکی از دو پیست سرعت یا مانور را می‌پیمایند و سپس در مرحله ی بعد باید پیست دوم را طی کنند.



پیست سرعت و پایداری

در این پیست، سرعت و پایداری هاورکرافت در مسیر آزاد و در سرعت بالا سنجیده می‌شود. پیست سرعت مسیری مستقیم و همگرا و بدون دیوار است که هاورکرافت باید آن را در کمترین زمان ممکن طی کند. هاورکرافتی که در حال انجام ماموریت در پیست سرعت است نباید از پیست خارج شود و خارج شدن آن به منزله‌ی انصراف از ادامه‌ی انجام ماموریت در این پیست است. دست زدن به هاورکرافت در این پیست به هیچ وجه مجاز نمی‌باشد.

پیست مانور

در این پیست عملکرد، مانور و پایداری هاورکرافت در انجام ماموریت‌ها سنجیده می‌شود. پیست مانور شامل موارد زیر می‌باشد:

- پیچ و خم در مسیر
- سطح شیبدار
- مسیر مارپیچ
- دست انداز سه سانتی متری

بخش‌هایی شامل چمن مصنوعی، سنگ و حوضچه‌ی گل (به صورت انتخابی)

حوضچه‌ی آب

شرکت کنندگان می‌بایست در مدت سه دقیقه و سی ثانیه ماموریت خود را به پایان برسانند تا بتوانند امتیاز زمان را بگیرند. در صورتی که در زمان تعیین شده نتوانند ماموریت خود را به انجام دهند، امتیاز زمان را از دست می‌دهند و تنها یک دقیقه‌ی دیگر مهلت دارند تا با به پایان رساندن ماموریت خود، امتیازات بخش‌های دیگر را اخذ کنند.

حداقل عرض پیست مانور یک متر در نظر گرفته شده است. دست زدن به هاورکرافت به منظور قرار دادن آن در مسیر مستقیم امتیاز منفی خواهد داشت. این عمل، دو بار در هر دور مجاز است.

هاورکرافتی که در حال انجام ماموریت است به هیچ عنوان نباید از پیست خارج شود و خارج شدن آن به منزله‌ی انصراف است. شرکت کنندگان در حین انجام ماموریت تنها یک مرتبه با کسر امتیاز مجاز به تعمیر هاورکرافت خود می‌باشند و مدت زمان تعمیر نیز حداکثر دو دقیقه می‌باشد. در صورت بیشتر شدن زمان تعمیرات، امتیاز بخش مانور را از دست خواهند داد.



تمامی شرکت کنندگان باید آمادگی پاسخ به سوالات داوران در زمینه‌ی اطلاعات مربوط به اصول اولیه‌ی طراحی و ساخت هاورکرافت را داشته باشند.

ارائه‌ی اطلاعات تخصصی در رابطه با طراحی و ساخت هاورکرافت، شامل محاسبات انجام شده برای انتخاب سیستم رانش، شناوری، کنترل و همچنین ارائه‌ی نقشه‌ی وسیله دارای امتیاز مثبت است.

- هرگونه تغییر در قوانین مسابقات در سایت جشنواره به نشانی asrf.aut.ac.ir اعلام خواهد شد.
- **مسئولیت عدم آگاهی از قوانین جدید برعهده تیم های شرکت کننده می باشد.**