

Regulamin Konkurencja „Niespodzianka”

Artykuł 1 - Zawody

Podczas rejestracji w dniu zawodów, drużyny otrzymują informator w którym będzie szczegółowo opisane zadanie do wykonania. Zadaniem uczestników będzie zbudowanie robota, który wykona czynności określone w informatorze.

Przykładowe czynności:

- Podnoszenie, przesuwanie, przewożenie oraz ustawianie przedmiotu znajdującego się na arenie niespodzianki. Areną jest wyznaczony obszar do wykonania zadań zawartych w informatorze.
- Przejazd po linii.
- Ominięcie przeszkody.
- Przejazd z punktu A do punktu B.
- Wykrywanie przeszkód, kolorów.
- Sygnalizacja dźwięków, kolorów.
- Reakcja na otoczenie.
- Segregacja elementów.
- Operacje na wyświetlaczu kości programowalnej.
- Inne.

Organizator turnieju decyduje o wyborze czynności do wykonania przez robota, może również konsultować wybór czynności z Zarządem jak i partnerami OLR.

Za każdą poprawnie wykonaną przez robota czynność opisaną w informatorze, przyznawane są odpowiednie punkty. Również w zależności od zadań do wykonania, można zdobyć punkty karne, które będą odejmowane od wyniku końcowego.

Zwycięzcą konkurencji będzie drużyna, której robot zdobędzie największą ilość punktów w jak najkrótszym czasie opisanym w informatorze.

Robot musi spełniać regulamin OLR oraz wytyczne opisane w informatorze.

Zawodnicy będą mogli budować robota przez cały czas trwania turnieju od momentu otrzymania informatora.

Jednak testować robota będzie można dopiero wtedy, gdy pojawi się arena testowa.

Udostępniona dla wszystkich drużyn przez koordynatora turnieju. Zawodnicy będą mogli testować roboty bez ograniczeń, jednak w określonym czasie zawartym w informatorze.

Zawodnicy będą mieli 2 próby liczone do, których będzie wzywał sędzia (drużyna na własną prośbę może przystąpić do próby liczonej). Przerwa między próbami to ok 25min.

Uczestnik który się nie zjawi przy arenie utraci jedną możliwość zdobycia punktów, sędzia wpisuje „X”, co oznacza nieprzystąpienie do próby i osiąga wartość mniejszą od najgorszego wyniku. Wartość „X” otrzyma również drużyna, która nie spełni regulaminu OLR, regulaminu konkurencji lub jej robot nie ruszy się po upływie 15s podczas liczonej próby.

Artykuł 2 – Przejazd

Polega na wykonaniu wszystkich przewidzianych zadań określonych w informatorze konkurencji w maksymalnym czasie 2 minut. Drużyna wystawia jednego robota, który może

wykonać dwa przejazdy turniejowe za, które otrzyma punkty. Punkty zdobyte podczas dwóch przejazdów nie sumują się.

Artykuł 3 – Rozpoczęcie przejazdu

Po wywołaniu przez sędziego, uczestnik podchodzi wraz z robotem, ustawia robota zgodnie z wskazaniem sędziego i na jego znak uruchamia go. Nikt nie może ingerować w działanie robota.

Artykuł 4 – Przerwanie i wznowianie rundy

Przejazd zostanie przerwany w przypadku:

problemów z trasą

problemów z oświetleniem, włączając w to fakt zgubienia przez robota linii spowodowanego błyskiem lampy aparatu fotograficznego

problemów z sprzętem do pomiarów czasów

Wtargnięcie kogokolwiek na arenę.

Artykuł 5 – Zakończenie przejazdu

Przejazd kończy się, gdy robot wykona wszystkie zadania bądź upłynie czas przewidziany na przejazd.

Przykład konkurencji „Niespodzianka”:

Konkurencja „Niespodzianka”

Tytuł: „Mysz w pułapce”

Każda mysz lubi przekąsić serek. Lecz najpierw musi go znaleźć i zanieść do norki.

Zbuduj i zaprogramuj tak robota aby, znalazł on żółty klocek symbolizujący ser umieszczony w kwadratowej arenie z 4 wejściami. Klocek za każdym razem jest ustawiany w innym miejscu przez sędziego. Następnie robot musi odnaleźć ser i wywieść go do wejścia z której przyjechał do pomieszczenia.

Na wykonanie próby masz 2min.

Robot musi spełniać regulamin OLR oraz jego wymiary w poziomie przy pozycji startowej nie mogą być większe niż 15cm x 15cm.

	Czyność	czyność	czyność	czyność	czyność	czyność	Suma pt.
Próba 1							
Próba 2							

Przygotował Łukasz Jurek