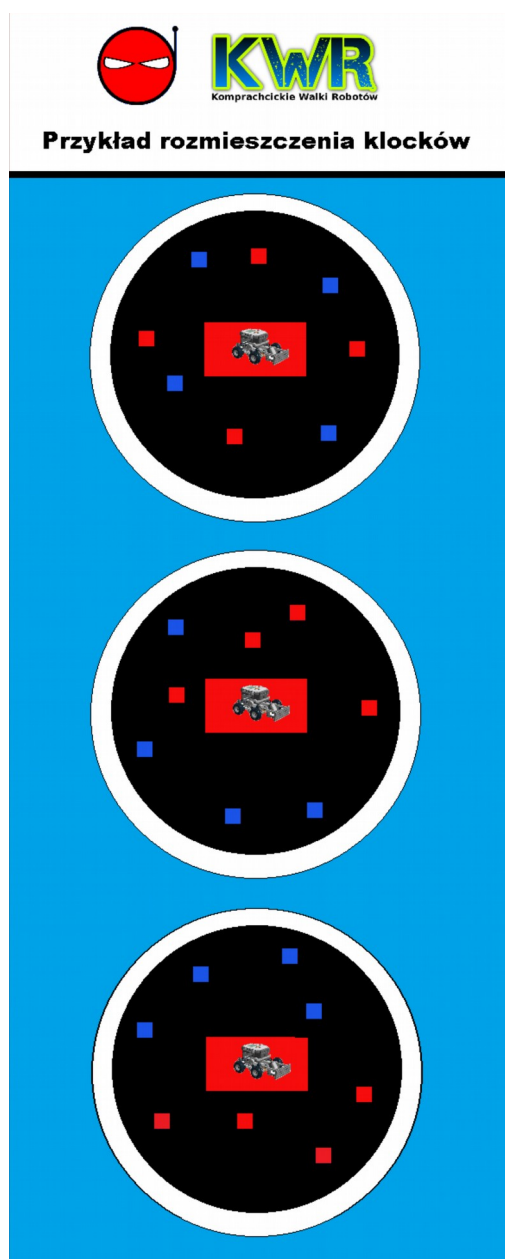


Ramowy regulamin konkurencji Konstruktor KWR 2017

Robot startuje z czerwonego pola (żadna część nie może wystawać poza krawędź czerwonego pola), robot może być ustawiony w dowolny sposób. Po komendzie „Start” zawodnik uruchamia program, robot może zmieniać kształty (po komendzie Start robot nie musi czekać 3 sekund.) Sędzia uruchamia stoper gdy robot się ruszy. W ciągu 120 sekund robot musi wypchać wszystkie klocki poza ring lub umieścić je w czerwonym polu, zadanie również zostaje zaliczone, gdy część klocków znajdzie się poza areną a reszta w czerwonym polu. Robot może opuszczać ring. Każda drużyna bierze udział dwa razy w konkurencji, wynik ostateczny to suma dwóch przejazdów.

Niektóre z możliwości ustawienia klocków na pozycji startowej:



Robot:

Regulamin OLR Lego Sumo.

Punktacja

Gdy robot wykona zadanie przed ukończeniem 120s, każda pozostała sekunda to 1 dodatkowy punkt. (pozostało 32,2s=32pt; 12,5s=13pt)

Klocek umieszczony poza ringiem to 1pt. (musi dotykać podłogi poza ringiem dowolną częścią).

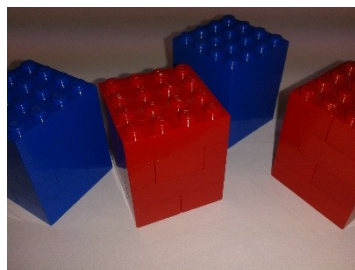
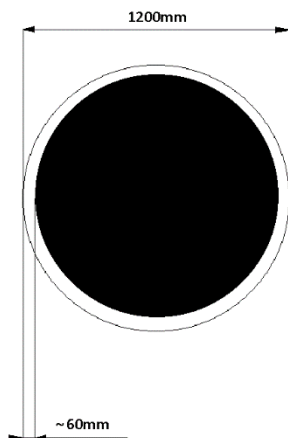
Klocek umieszczony w czerwonym polu to 5pt. (wystarczy, że dotyka dowolną częścią pola).

Ułożenie klocków:

Klocki zostają ułożone losowo przez sędziów, jednak nie mogą być skupione w jednym miejscu i w identycznych odległościach od krawędzi pola czerwonego oraz ringu. Nad sprawiedliwym ułożeniem klocków będzie czuwał koordynator turnieju.

Klocki i arena doyo:

4 piętra po dwa klasyczne klocki lego 2x4 piny (niebieskie i czerwone) x 8szt.

Wymiary pola czerwonego = A4

Pole „czerwone” to przyklejona przezroczystą, taśmą, klejącą, czerwona kartka A4, Gdyby do tej konkurencji zawodnik użył robota np. z pługiem, który mógłby uszkodzić/zerwać „pole” czerwone, to na życzenie zawodnika sędziego można powtórzyć przejazd. Przed przejazdem arena zostanie naprawiona, bez względu na wynik sędziog zapisuje punkty z poprawionego przejazdu. Jednak celowe uszkodzenie pola czerwonego będzie karane dyskwalifikacją, Wszelkie spory rozwiązuje komisja sędziowska w porozumieniu z koordynatorem turnieju.

Zawodnik w każdym momencie może przerwać przejazd, i zostają mu dodane punkty z aktualnego ułożenia klocków, jednak traci punkty za ukończenie przejazdu przed czasem.

Regulamin może ulec drobnym zmianom potrzebnym do sprawiedliwego przebiegu konkurencji.