



RBA

Robotický Battle na Alejovej 2016

Racing

Súťaž pozostáva z kvalifikačných jazd a z ostatných kategórií. V kvalifikačných jazdách budú súťažiaci jazdiť určenú trať na čas. Podľa času sa potom určí ich poradie na štarte v jednotlivých kategóriách.

Kategórie:

PRETEK - Úlohou je čo najrýchlejšie prejsť celú trať, teda prísť ako prvý do cieľa. Počet kôl sa určí priamo na súťaži.

KNOCK-OUT - Súťažiaci budú jazdiť neobmedzený počet kôl. Posledný súťažiaci v danom kole vypadáva. Roboty sa môžu snažiť znehybniť protivníkov. Posledný pojazdný robot vyhráva. V tejto kategórii **neplatí** pravidlo č.2.

Tento rok budú súťažiaci rozdelení do dvoch skupín, ktoré sa budú hodnotiť samostatne:

LEGO - Všetky elektronické súčiastky musia byť z LEGO stavebnice. Výnimkou je ovládacie zariadenie a prijímač pre ovládacie zariadenie.

ELEKTRONIKA - Môže sa použiť čokoľvek, no v rámci pravidiel.

Podkategórie:

Tím, ktorý bude mať najlepšie technické prevedenie svojho modelu, získa cenu za „**Najlepšie technické prevedenie**“. Do tejto podkategórie ste prihlásení automaticky, keď sa prihlásite do kategórie Racing. Bude sa hodnotiť počas celého trvania súťaže.

Popis trate:

Na trati sa budú nachádzať roviny rôznych dĺžok, zákruty, rôzne stúpania a klesania a mierne náklony trate.

Šírka trate - trať bude široká minimálne 40cm.

Prekážky - na trati sa môžu nachádzať prekážky, ktoré budú uložené tak, že medzi aspoň jednou vodiacou stenou a prekážkou bude minimálne 35-centimetrová medzera. Prekážky môžu byť fixne pripevnené k povrchu.

Skokanský mostík - takýto prvok sa môže nachádzať na skratke (dá sa obísť okľukou), pôjde o naklonenú rovinu výšky maximálne 10 cm a s maximálnym sklonom 20°.

Boxy - na trati sa nachádzajú boxy, v ktorých počas jazdy môžete svojho robota opraviť bez toho,

Dátum poslednej úpravy: 24.3.2016



RBA

aby sa Robotický Battle na Alejovej 2016
nanovo.

musel vrátiť na štartovnú pozíciu a štartovať
Boxy sa budú sa nachádzať pri štarte.

Pravidlá:

1. Kontakt robota s robotom je povolený, ale zasiahnutý robot nesmie byť materiálne poškodený (zlomené alebo inak poškodené súčasti). Vážnosť situácie posúdia rozhodcovia. Diaľkové ovládanie robota je povolené a odporúčané.
2. Ak sa model počas jazdy technicky poškodí, je možné ho vrátiť na štart, opraviť a nanovo spustiť. Stopovaný čas sa ale nepozastavuje. V prípade zablokovania trate (napr. hromadnou zrážkou) sa rozhodcovia pokúsia čo najskôr upraviť roboty do polôh, z ktorých sú schopné ďalšieho pohybu. Ak sa model technicky poškodí, vracia sa na štart (viď. hore). V prípade zakliesnenia dvoch alebo viacerých robotov, rozhodca po krátkom časovom úseku oddelí modely od seba, aby mohli pokračovať v jazde.
3. Počas hlavných kategórií nesmú súťažiaci vstupovať na trať. Vážnosť situácie posúdia rozhodcovia.

V prípade porušenia pravidiel bude tím vylúčený z danej kategórie.

Obmedzenia:

1. Robot môže obsahovať najviac 5 motorov.
2. Maximálne rozmery robota sú 40x30x40 centimetrov (dĺžka x šírka x výška).
3. Maximálna hmotnosť je 3 kg.
4. Roboty nesmú byť zakúpené. Musí to byť práca žiakov.

Za prípadné škody na robotoch nezodpovedá organizátor.