

Racing

Súťaž pozostáva z dvoch častí. V prvej časti budú tímy jazdiť kvalifikačné jazdy na základe ktorých sa určí ich poradie pri štarte v ostrých jazdách a rozdelenie do skupín. Úlohou v kvalifikácii je čo najrýchlejšie prejsť traťou a vybojovať si tak čo najlepšiu pozíciu a kategóriu. Úlohou v ostrých jazdách je prísť prvý do cieľa. Počet kôl sa určí priamo na súťaži.

Rozdelenie

Súťažiaci budú rozdelení do dvoch kategórií, ktoré sa budú hodnotiť samostatne:

Lego – všetky elektronické súčiastky, podvozok a vytáčanie musí byť z LEGO stavebnice. Výnimkou je ovládacie zariadenie a prijímač.

Elektronika – môže sa použiť čokoľvek v rámci pravidiel. Motory, servá, regulátory, karoséria, kolesá, ovládanie (prijímač, vysielateľ) a batérie môžu byť kúpené. Podvozok, vytáčanie a všetko ostatné musí byť vyrobené súťažiacimi.

Najlepšie technické prevedenie

V rámci oboch kategórií bude navyše udelené ocenenie za „Najlepšie technické prevedenie“. Hodnotenie tímov bude prebiehať počas celej súťaže.

Kvalifikácia a skupiny

Pred hlavnými jazdami budú tímy rozdelené do skupín A až F na základe času v kvalifikačnom kole. To sa bude odohrávať na skrátenej trati s časovým obmedzením 5 minút. Ostré jazdy začnú od poslednej skupiny (F), pričom najlepšie dva roboty postupujú do vyššej skupiny.

Popis trate

Trať je vyznačená mantinelmi o výške aspoň 3 cm. Na trati sa budú nachádzať rovné úseky rôznych dĺžok, oblúky, mierny náklon trate a rôzne stúpania, či klesania.

Šírka trate – trať bude široká minimálne 40 cm.

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 pripnuté k povrchu.

Skokanský mostík – takýto prvok sa môže nachádzať na skratke (dá sa obísť okľukou), pôjde o naklonenú rovinu výšky maximálne 15 cm a s maximálnym sklonom 20°.

Boxy – na trati sa nachádzajú boxy, v ktorých počas jazdy môžete svojho robota opraviť bez toho, aby sa musel vrátiť na štartovnú pozíciu a opakovať kolo. Budú sa nachádzať pri štarte.

Povrch – jazdiť sa bude na palubovke. Najmä v kategórii elektronika si treba dať pozor na vhodne zvolené pneumatiky a dostatočne citlivú reguláciu motorov.

Pravidlá

1. Kontakt robota s robotom je povolený, ale zasiahnutý robot nesmie byť materiálne poškodený (zlomené alebo inak poškodené súčiastky). Vážnosť situácie posúdia rozhodcovia.

2. Diaľkové ovládanie robota je nutné (ideálne nie IR).
3. Ak sa model počas jazdy technicky poškodí, je možné ho vrátiť na štart, opraviť a nanovo spustiť. Počet celých odjazdených kôl sa zachováva.
4. V prípade zakliesnenia dvoch alebo viacerých robotov (napr. hromadnou zrážkou) sa rozhodcovia pokúsia čo najskôr upraviť roboty do polôh, z ktorých sú schopné ďalšieho pohybu. Ak sa niektorý z modelov technicky poškodí, vracia sa na štart (viď hore).
5. Počas hlavných kategórií nesmú súťažiaci vstupovať na trať.
6. Každý robot na sebe počas súťažnej jazdy musí mať vlajku s číslom. Vlajku dostane pri štarte, pripevnená bude pomocou spojovacej Lego kocky.

V prípade porušenia pravidiel rozhodcovia majú právo vylúčiť tím z danej kategórie.

Obmedzenia

1. Robot môže obsahovať najviac 5 motorov.
2. Maximálne rozmery robota sú 40×30×40 cm (dĺžka × šírka × výška).
3. Maximálna hmotnosť robota sú 3 kg.
4. Roboty nesmú byť zakúpené. Musí to byť práca žiakov.

Za prípadné škody na robotoch nezodpovedá organizátor.