

GraboRoboty IV – ZADANIA KONKURSOWE

Zdobywanie punktów w konkursie odbywa się poprzez przewożenie, przenoszenie lub transportowanie w inny sposób ruchomych elementów stołu.

Na stole znajdują się cztery rodzaje ruchomych elementów: Pionki, piłeczki pingpongowe, bloki sześciennie oraz mini palety oraz dwa pole punktowe: baza oraz kontener.

Za dostarczenie pionków, piłeczek pingpongowych lub bloków sześciennych na pola punktowe drużyna otrzymuje punkty (za każdy rodzaj inną ilość punktów). Każdy element jest punktowany osobno. Dodatkowo jeżeli punktowane elementy są ułożone na palecie, która znajduje się w całości na polu punktowym liczba punktów jest zmożona przez dwa.

Im więcej elementów robot dostarczy na pole punktowe tym więcej punktów zdobędzie drużyna. Należy jedynie pamiętać że przejazd robota nie może być dłuższy niż 2 minuty.

Jeżeli przejazd robota zakończy się w bazie drużyna otrzymuje dodatkowe punkty. Końcowy wynik przejazdu jest wtedy podwyższany o 10% punktów zdobytych w danym przejeździe.

Dodatkowo sędzia będący przy stole może przydzielić punkty karne (ujemne) za działania niezgodne z regulaminem.

Każdy element ma nadany swój własny priorytet, który może zdecydować o zwycięstwie w pojedynku (opisane w regulaminie). Priorytet I jest traktowany jako najwyższy (najważniejszy) natomiast priorytet V jako najniższy (najmniej ważny).

Poniższa tabela przedstawia liczbę punktów za dany element.

Element	Punkty jeżeli znajduje się w bazie.	Punkty jeżeli znajduje się w kontenerze.	Priorytet
Pionek	10 punktów	20 punktów	I
Piłeczka pingpongowa	20 punktów	30 punktów	II
Blok sześcienny	10 punktów	25 punktów	III
Paleta	Punkty zdobyte za elementy znajdujące się na palecie pomnożone przez dwa	Punkty zdobyte za elementy znajdujące się na palecie pomnożone przez dwa	IV
Zakończenie ruchu robota w bazie.	+10% końcowej liczby punktów danego przejazdu	+10% końcowej liczby punktów danego przejazdu	V

UWAGI

Przez dwa zostaną pomnożone punkty tylko za elementy które znajdują się na palecie (nie dotykają poziomej części stołu) oraz jeżeli paleta w całości znajduje się w bazie (nie może dotykać nigdzie czarnej linii wyznaczającej granicę bazy).

Punkty dodatkowe przyznawane są jeżeli cały robot będzie mieścił się w bazie (nie może nigdzie przekraczać czarnej linii wyznaczającej granicę bazy) i doliczane są do końcowego wyniku drużyny (pierwsze punkty są mnożone przez dwa jeżeli znajdują się na palecie a dopiero potem dodawane jest 10% wyniku końcowego).

PUNKTY KARNE

Sędzia będący przy stole pilnuje prawidłowości przejazdu. Dlatego też może zdyskwalifikować drużynę podczas danej rundy, albo przyznać punkty ujemne za:

- a) Dotknięcie stołu – minus 10 punktów,
- b) Ingerencja w stół lub pracę robota – minus 50 punktów.

Uwaga.

Dyskwalifikacja drużyny skutkuje przyznaniem drużynie w danej rundzie zero małych punktów oraz automatyczną przegraną pojedynku.