

GraboRoboty V – ZADANIA KONKURSOWE

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

Na stole znajdują się cztery rodzaje ruchomych elementów: sztaby materiałowe (kostki białe i czarne), mechanizmy dźwigu (piłeczki pingpongowe pomarańczowe i białe), pracownik (figurka człowieka) oraz bomba (wydruk 3D). Część elementów jest pozytywnych a część negatywnych oznacza to że będą przyznawane zarówno punkty dodatnie jak i punkty ujemne.

1. Pracownik

Każda figurka pracownika powinna być przetransportowana do bazy. Zliczone będą tylko te figurki które znajdują się w całości w bazie. Za każdego pracownika w bazie drużyna otrzyma 20 punktów. Jeżeli wszyscy pracownicy będą w bazie drużyna otrzyma dodatkowe 50 punktów.

2. Mechanizmy dźwigu.

Na stole znajdują się cztery mechanizmy dźwigu: dwa oryginalne (pomarańczowe piłeczki) oraz dwa zamienniki (białe piłeczki). Drużyna otrzymuje punkty za strącenie piłeczki ze swojego miejsca, umieszczenie piłeczki w bazie lub za umieszczenie piłeczki w kontenerze. Dokładną punktację pokazuje poniższa tabela.

Piłeczka	Strącenie ze swojego miejsca	Umieszczenie w bazie	Umieszczenie w kontenerze
pomarańczowa	20	50	75
biała	10	25	50

3. Sztaby materiałowe.

Na stole turniejowym znajdują się sztaby materiałowe w kolorze białym oraz czarnym. Dodatkowa sztaba zostanie umieszczona przez sędziego przy kontenerze po starcie robota. Kolor dodatkowej sztaby będzie losowy. Kolor ten będzie oznaczał które sztaby będą punktowane dodatnio a które ujemnie.

Przykład: Jeżeli dodatkowa sztaba będzie umieszczona w kolorze czarnym to za przewiezenie czarnych sztab do bazy lub kontenera przyznawane będą punkty dodatnie a za przewiezenie białych sztab do bazy lub kontenera przyznawane będą punkty ujemne.

Przyznawane punkty przedstawia poniższa tabela.

Sztaba materiałowa	W Bazie	W kontenerze
Prawidłowy kolor	20	50
Zły kolor	-20	-50

4. Bomba

Bomba jest elementem negatywnym którego nie można dotykać. Jeżeli podczas przejazdu bomba zostanie dotknięta drużyna otrzymuje minus sto (- 100) punktów. Jeżeli podczas jednego przejazdu bomba zostanie dotknięta 3 razy przejazd zostaje przerwany i drużyna otrzymuje minus trzysta punktów.

Uwaga. Bomba nie może być dotknięta przez jakikolwiek element. Oznacza to, że jeżeli piłeczka pingpongowa zostanie strącona i sama poleci w stronę bomby dotykając ją również będą przyznawane punkty ujemne.

5. Baza

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

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).

6. 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 minus trzysta małych punktów oraz automatyczną przegraną pojedynku.

7. Priorytety

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 III jako najniższy (najmniej ważny).

Priorytet I – Pracownicy

Priorytet II – Mechanizm dźwigu

Priorytet III – Sztaby materiałowe