

Otwarte Mistrzostwa Grabownicy II

ZADANIA KONKURSOWE

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

Na stole znajdują się różne rodzaje ruchomych elementów: sześcian, pompony, piłeczki pingpongowe oraz VIP

Zadanie 1.

Sześcian.

10 pkt. – blok został wyciągnięty w całości poza czarną linię.

+20 pkt. – blok znajduje się w całości w strefie bezpieczeństwa

Zadanie 2

VIP.

70 pkt. – ludzik znajduje się w całości w strefie bezpieczeństwa

Zadanie 1, 2 – BONUS

Jeżeli ludzik i sześcian znajdują się w strefie bezpieczeństwa oraz ludzik ustawiony jest na sześcianie punkty za zadanie 1 i 2 mnożone są przez 2.

Zadanie 3.

Piłeczka pingpongowa.

10 pkt. – piłeczka została strącona z podstawy i znajduje się na stole lub na elemencie który bezpośrednio dotyka stołu.

+ 40 pkt. – piłeczka znajduje się w kontenerze.

Zadanie 4.

Pompony.

5 pkt. – pompon został zebrany (nie znajduje się na szali a jest na stole lub na elemencie który bezpośrednio dotyka stołu)

+5 pkt. – pompon znajduje się w kontenerze

Zadanie 3, 4 – BONUS

W kontenerze znajdują się dwa pola – czerwone i czarne. Jeżeli elementy w kontenerze będą posegregowane (czerwone na czerwonym polu a czarne na czarnym polu) punkty za elementy w kontenerze będą pomnożone przez 3.

Zadanie 5

Baza.

Jeżeli na zakończenie rundy robot znajduje się w całości w bazie, to do wyniku końcowego drużyny doliczane jest 10% punktów zdobytych w danej rundzie.

Uwagi dodatkowe.

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

Każde zadanie ma nadany swój własny priorytet, który może zdecydować o zwycięstwie w pojedynku. Priorytet 1 jest traktowany jako najwyższy (najważniejszy) natomiast priorytet 5 jako najniższy (najmniej ważny). Numer zadanie to również priorytet zadania w konkursie.

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.