

# GraboRoboty VI – ZADANIA KONKURSOWE

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

Na stole znajdują się trzy rodzaje ruchomych elementów: bloki sześciennie, szalki z pomponami oraz figurki ludzików.

## 1. Bloki sześciennie.

Na stole turniejowym znajdują się cztery bloki sześciennie. Każdy blok powinien być przetransportowany do bazy. Zaliczone będą tylko te bloki które znajdują się w całości w bazie (są w całości za czarną linią oraz dotykają podłoża bezpośrednio lub przez inny punktowany element). Za każdy blok przetransportowany do bazy drużyna otrzyma 25 punktów. Jeżeli drużyna ułoży bloki jeden na drugim wynik za ułożone bloki zostanie pomnożony przez ilość ułożonych na sobie. Np. dwa bloki jeden na drugim:  $(25 + 25) * 2 = 100$  punktów; trzy bloki ułożone na sobie jeden na drugim na trzecim:  $(25 + 25 + 25) * 3 = 225$  punktów.

## 2. Figurka ludzika

Na stole znajduje się pięć figurek. Każda figurka ludzika powinna być przetransportowana do bazy. Zliczone będą tylko te figurki które znajdują się w całości w bazie (są w całości za czarną linią oraz dotykają podłoża bezpośrednio lub przez inny punktowany element). Za każdego pracownika w bazie drużyna otrzyma 20 punktów. Jeżeli wszyscy pracownicy będą w bazie drużyna otrzyma dodatkowe 50 punktów.

## 3. Szale z pomponami.

Na każdej szali znajduje się 10 pomponów.

Pompony należy przetransportować do kontenera. Za każdy pompon wewnątrz kontenera (dotyka podłoża lub jest na innym pomponie który jest w kontenerze) drużyna otrzyma 5 punktów.

Jeżeli pompony będą rozsypane na stole w innym miejscu niż kontener drużyna otrzymuje -2 punkty (minus dwa) za każdy pompon.

Uwaga - w zasięgu drużyny będą także pompony z przeciwnego stołu. Będą one punktowane zarówno na jednym i drugim stole. Oznacza to, że obydwie drużyny będą miały w zasięgu 40 pomponów.

## 4. 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).

#### 5. 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.

#### 6. 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 – Bloki sześciennie

Priorytet II – Figurka ludzika

Priorytet III – Szalki z pomponami