

PREIĻU ROBOTIKAS ČEMPIONĀTS

2019. gada 26. janvārī

VEX sacensību NOLIKUMS



Disciplīna – vadīšanas prasmes

BEZ iepriekšējas sagatavotības un BEZ sava personīgā robota – atnāc un piedalies!

Apraksts:

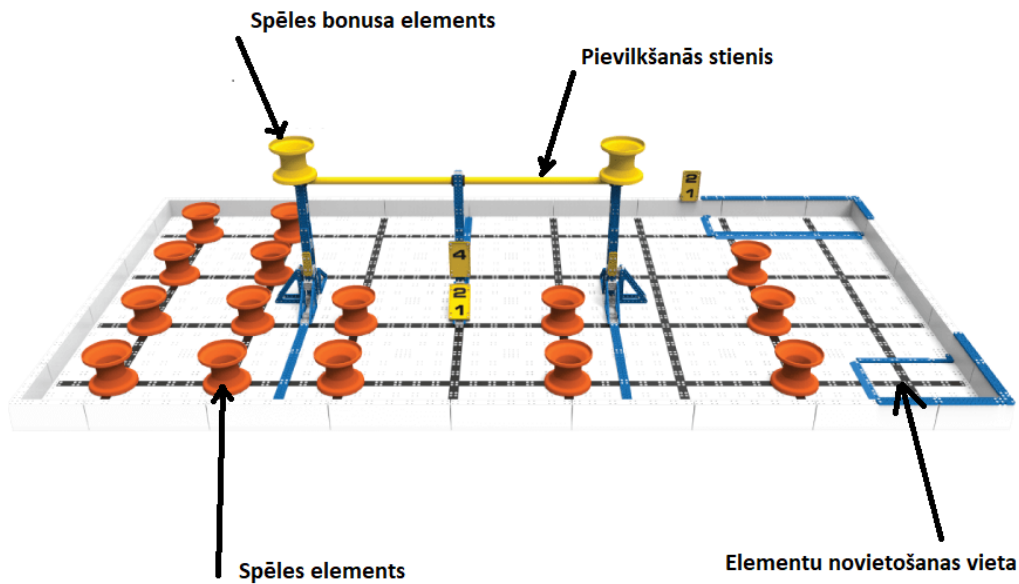
Sacensību mērķis, ir parādīt dalībnieku veiklību VEX robotu vadīšanā ar pulti. Sacensībās piedalās komandas, kuras sastāv no diviem dalībniekiem. Abi dalībnieki atrodas pie cīņas laukuma, un sadarbojas, lai sasniegtu pēc iespējas lielāku punktu skaitu.

Sacensību noteikumi:

- Katram dalībniekam viena raunda laiks ir 60 sekundes, komandas kopējas laiks 120 sekundes. Dalībniekiem jānodod vadības pulsts otram dalībniekam no 55 sekundes līdz 65 sekundei.
- Ja komandā startē tikai viens dalībnieks, komandas rezultāts netiek ieskaitīts.
- Sacensību laikā ir aizliegts pieskarties laukuma elementiem vai robotam.
- Pēc raunda beigām vadības pulsts jānovieto zemē.
- Dalībniekiem ir iespēja piedalīties ar savu VEX IQ FLEX robotu. (Sacensību rīkotājs neuzņemas atbildību par tehniskām kļūmēm, kas radušās startējot ar savu VEX IQ FLEX robotu.)
- Sacensību zonā atrodas tikai spēles dalībnieki.

Laukums un spēles elementi:

VEX sacensību laukums ir 2510 mm garš un 1290 mm plats. Laukumā ir izvietoti 15 spēles elementi, 2 spēles bonusa elementi. Laukumā ir izvietotas divas zonas, kur novietot spēles elementus un pievilksnās stienis robota novietošanai.



Punktu skaitīšana:

Katrs elements nolikts zemākajā līmenī	1 punkts
Katrs elements nolikts augstākajā līmenī	2 punkti
Katrs bonusa elements noņemts no statīva	1 punkts
Katrs bonusa elements nolikts zemākajā līmenī	2 punkti
Katrs bonusa elements nolikts augstākajā līmenī	4 punkti
Robots novietots zem pievilkšanās stieņa	1 punkts
Robots pievilcies pie stieņa (zemā pozīcija)	2 punkti
Robots pievilcies pie stieņa (augstā pozīcija)	4 punkti

Sacensību norise:

Sacensībās piedalās komandas no Latvijas skolām (arī robotikas skolām, un jauniešu izglītības centriem). Katra komanda sastāv no diviem dalībniekiem, kuri sacensību laikā secīgi kontrolē robotu.

Sacensības ilgst 120 sekundes, pēc raunda beigām tiek saskaitīti komandas iegūtie punkti.

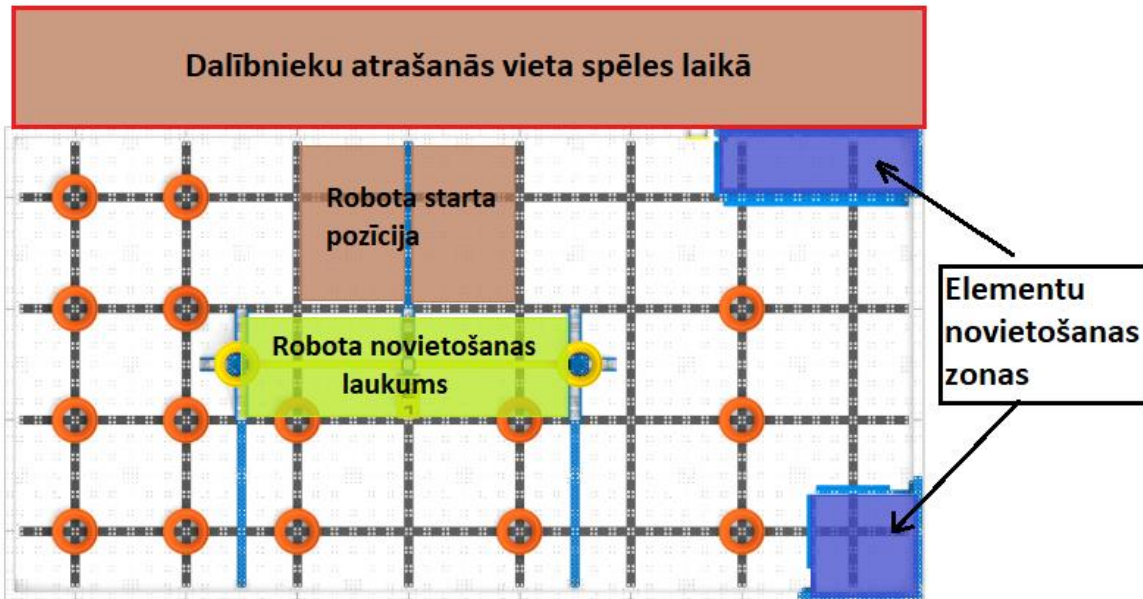
Sacensības ir viena apļa turnīrs.

Vienāda rezultāta gadījumā, galvenais tiesnesis nosaka pārspēli starp šiem dalībniekiem.

Sacensību dienā galvenais tiesnesis var pieņemt lēmumu, par izmaiņām sacensību norisē, ja dalībnieku skaits ir ļoti liels, pirms sacensībām informējot sacensību dalībniekus!

Papildus informācija:

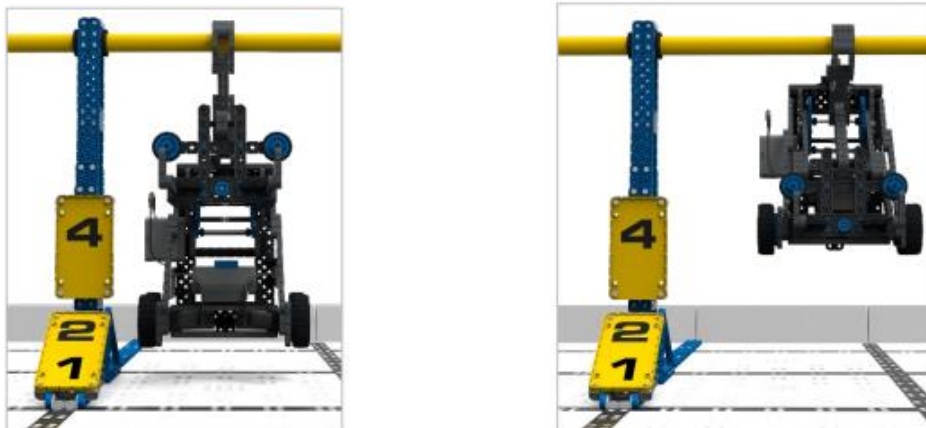
1. Dalībnieku atrašanās vieta spēles laikā, elementu izvietojums, elementu un robota novietošanas zonas, lai tiktu pie ieskaites punktiem. Robota starta pozīcija.



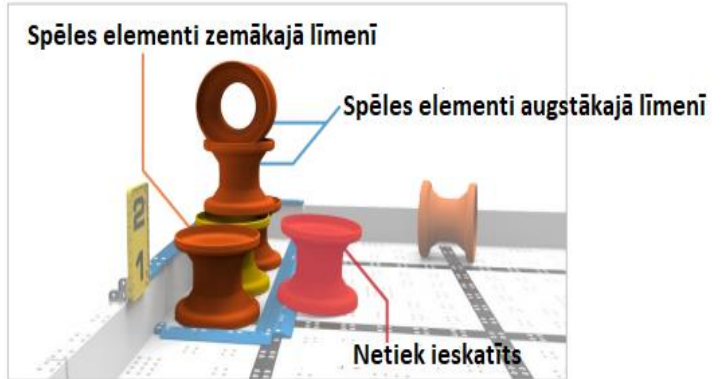
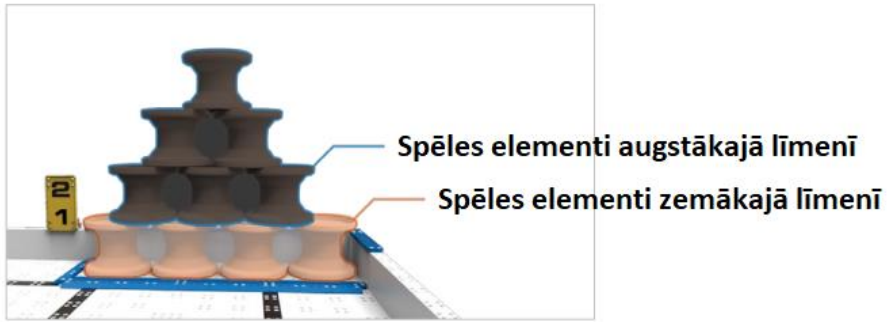
2. Vienlaicīgi robots paceltu drīkst pārvietot tikai vienu spēles elementu, bet nav aizliegts vienlaicīgi stumt vairākus spēles elementus.



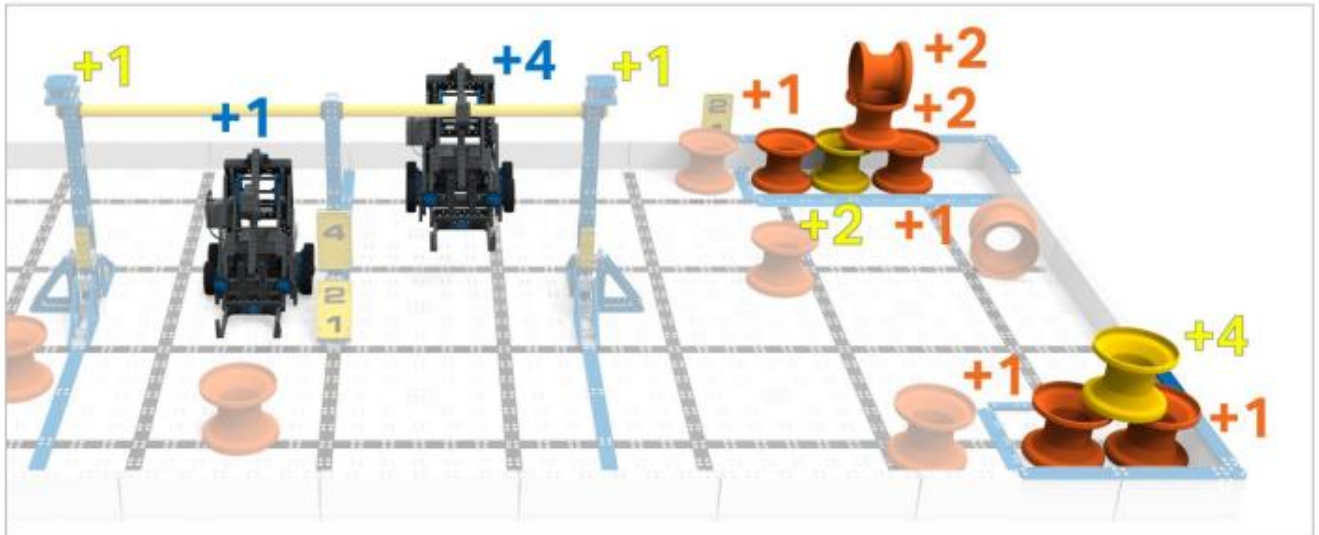
3. Turpmākajā attēlā parādītas robota pozīcijas pie pievilkšanās stienā, un attiecīgais punktu skaits.



4. Elementu novietojums, lai ieskaitītu (zemākajā un augstākajā līmenī) un elementi, kas netiek ieskaitīti



5. Punktu skaitīšanas piemērs



Robots:

Sacensībās startē ar VEX IQ FLEX un vadība notiek ar VEX IQ vadības pulti.



Kreisās puses
riteņu kustību
kontrolē uz
priekšu un atpakaļ



Labās puses
riteņu kustību
kontrolē uz
priekšu un atpakaļ



Pacelt mehānismu

Nolaist mehānismu