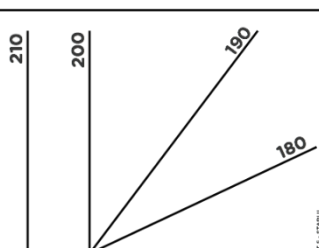
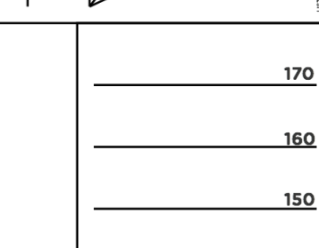
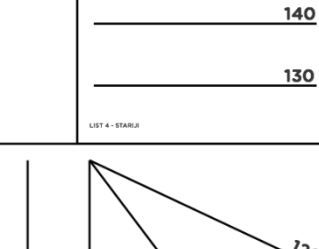
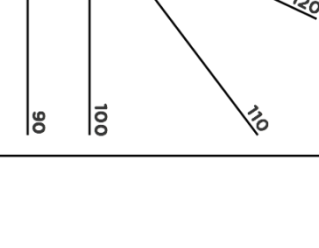

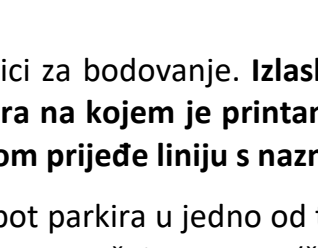
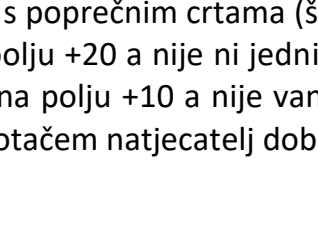



01+		210	200	190	180		
02+			170	160	150	140	130
03+				120	110	100	90
04+					80	70	60
01+		40	30		20	10	START
02+			06	100	110	120	
03+				08	70	80	90
04+					06	100	110

Natjecatelji dolaze na natjecanje sa sastavljenim robotima.

Prolazak staze za vožnju robota boduje se kako je prikazano na slici lijevo i na samoj stazi po kojoj robot vozi. Svi sudionici utrkuju se na istoj stazi koju možete svi zajedno složiti na samom početku natjecanja. Papire koji čine stazu isprintajte i učvrstite međusobno i za podlogu selotejpom.

Robot mora prijeći stazu u što kraćem vremenu, ali da ni u kojem trenutku ne izađe sa staze bilo kojim svojim **kotačem**.

Robot se na početku postavlja na startnu liniju tako da vrhom bude poravnat s linijom.

Pokretanje robota mora se izvršiti pritiskom na tipkalo (Button) na robotu. Ako je robot pokrenut na taj način natjecatelj osvaja 20 bodova za tu radnju kako je naznačeno u tablici za bodovanje. Ako je robot pokrenut na bilo koji drugi način natjecatelj ne osvaja ovih 20 bodova ali može nastaviti natjecanje.

Mjerenje vremena kreće kada natjecatelj pritisne tipkalo na robotu, a završava kada robot stane na kraju staze. Ukoliko robot izađe sa staze prije kraja natjecatelj osvaja određen broj bodova kako je napisano na

stazi i to se evidentira u tablici za bodovanje. **Izlaskom sa staze smatra se kada robot bilo kojim svojim kotačem izađe s papira na kojem je printana staza. Bodovi se smatraju osvojenima kada robot bilo kojim svojim dijelom prijeđe liniju s naznačenim bodovima na stazi.**

Na kraju staze cilj je da se robot parkira u jedno od tri naznačena područja na zadnjem listu. Ako je robot sa sva 3 kotača u polju s poprečnim crtama (šrafurama) natjecatelj dobiva 30 bodova. Ako je robot bilo kojim kotačem u polju +20 a nije ni jednim kotačem u polju +10 dobiva 20 bodova. Ako je robot bilo kojim kotačem na polju +10 a nije vani ni jednim kotačem dobiva 10 bodova. Ako je robot van papira bilo kojim kotačem natjecatelj dobiva 0 bodova.

Prije pritiska na tipkalo za početak vožnje RGB diode na robotu moraju biti isključene. Ukoliko RGB diode nisu isključene natjecatelj ne osvaja bodove za tu radnju kako je naznačeno u tablici za bodovanje ali može nastaviti natjecanje.

Tijekom vožnje robot mora mijenjati boju svjetlosti RGB diode ovisnosti vozi li naprijed ili skreće. Tijekom vožnje naprijed (u bilo kojem dijelu staze) RGB diode moraju svijetliti ljubičastom bojom, dok robot skreće u desno RGB diode moraju svijetliti crvenom bojom, a dok robot skreće lijevo RGB diode moraju svijetliti zelenom bojom. Usklađenost boja na RGB diodama boduje se za svaki dio kretanja zasebno kako je naznačeno u tablici za bodovanje. Ukoliko RGB diode nisu usklađene u pojedinom dijelu natjecatelj ne osvaja bodove za tu radnju ali može nastaviti natjecanje.

Natjecatelji se rangiraju prema ukupnom broju bodova, a oni s istim brojem bodova, prema vremenu za koje su došli do kraja staze. Za natjecatelje koji nisu došli do kraja staze upisuje se vrijeme do izlaska robota sa staze. Maksimalan broj bodova koji natjecatelj može osvojiti je 370.