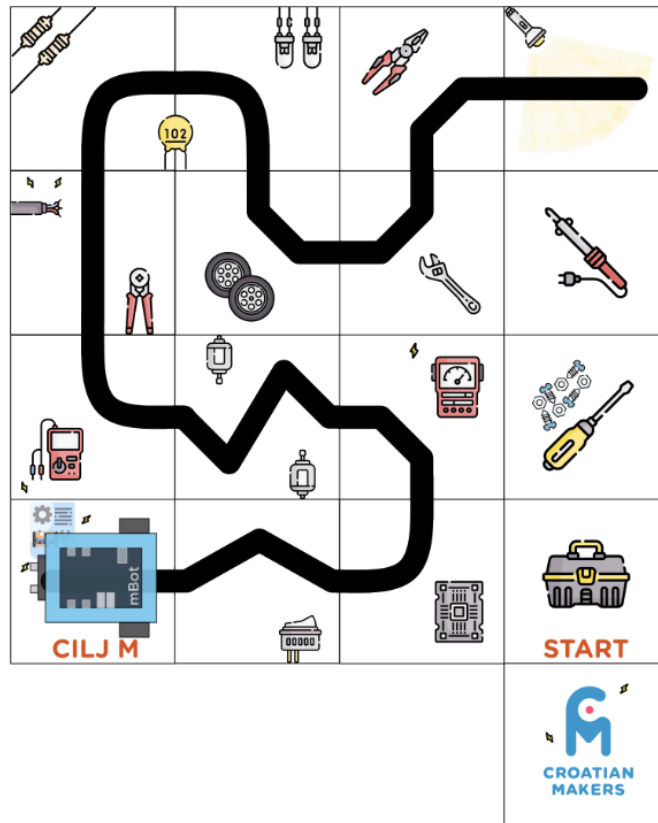


Na svom putu pronalazi dva alata – ODVIJAČ i LEMILICU. Na svakom od tih alata robot se mora zaustaviti na 1 sekundu kako je prikazano na slikama, sa sva tri kotača unutar kvadrata. **Za uspješno zaustavljanje na svakom kvadratu, natjecatelj osvaja po 53 boda.**

Nakon toga nastavlja vožnju ravno te pronalazi crnu liniju u kvadratu sa svjetiljkom. U trenutku kada pronade crnu liniju, robot uključuje žuta svjetla. **Za uspješan pronalazak crne linije senzorom za praćenje linije unutar kvadrata te uključivanje žutih svjetala, natjecatelj osvaja 65 bodova.**

Robot nastavlja pratiti crnu liniju do njenog kraja. **Za uspješno praćenje linije do njenog kraja, natjecatelj osvaja 55 bodova.**

Kada dođe do kraja crne linije, robot se zaustavlja na **CILJU M** kako je prikazano na slici (sa sva tri kotača unutar kvadrata) te uključuje zelene svjetleće diode kako bi skenirao upute za sklapanje novih robota. **Za ispravno zaustavljanje na CILJU M te uključivanju zelenih svjetala, natjecatelj osvaja 51 bod.**



Putem, dok se robot kreće natjecatelj skuplja bodove. Dopušteno je da robot za vrijeme vožnje izađe sa staze samo s jednim kotačem (robot ima 3 kotača). U slučaju da robot izađe sa staze sa 2 ili 3 kotača, vožnja se prekida.

Maksimalan broj bodova u 1. kolu Lige ove školske godine iznosi **400**.

Mjerenje vremena počinje pokretanjem robota, a završava kad se robot zaustavi na **CILJU M**.

Natjecatelji se rangiraju prema ukupnom broju bodova, a oni s istim brojem bodova prema vremenu u kojem su došli do kraja staze.