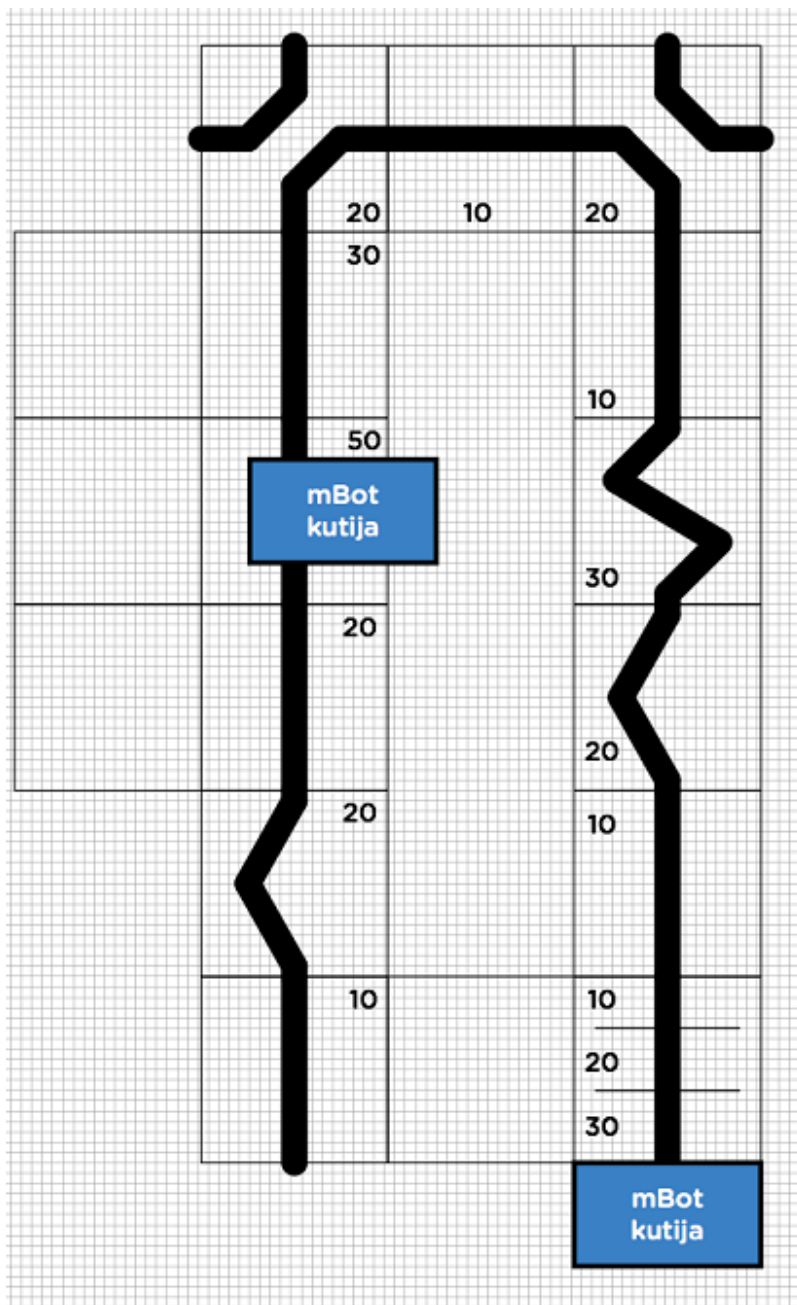


UPUTE ZA BODOVANJE 4. KOLA OBJE DOBNE SKUPINE CROATIAN MAKERS LIGA

Datum objave: 23.4.2017.



U ovom kolu natjecatelji se natječu pojedinačno. Za svaki uspješno prijeđeni element staze dobiju onoliko bodova koliko piše na njemu i koliko je upisano na odgovarajućem mjestu u tablici za bodovanje. Za uspješno zaobilaženje prepreke i ponovni dolazak na crtu dobiju ukupno 100 bodova tj:

- ako detektira prepreku i pocne skretati 20 bodova

- ako zaobiđe prepreku dobije 50 bodova (mora senzorima prijeći ravninu kutije)
- ako se vrati i opet uhvati stazu 30 bodova
- ako ne uhvati stazu na ovom ravnom segmentu već u zavoju ne dobiva tih 30 bodova, a za ispravne boje po 20 bodova (ukupno do 100 za boje).

Pokretanje robota mora se izvršiti pritiskom na tipkalo (*Button*) na robotu. Ako je robot pokrenut na taj način natjecatelj osvaja 50 bodova za tu radnju kako je naznačeno u tablici za bodovanje. Ako je robot pokrenut na bilo koji drugi način natjecatelj ne osvaja ovih 50 bodova ali može nastaviti natjecanje. Ako robot na kraju staze udari u kutiju, gubi 50 bodova.

Mjerenje vremena kreće kada natjecatelj pritisne tipkalo na robotu i robot krene **prvi put**, a završava kada robot stane na kraju staze. Mjerenje vremena se pokreće samo jednom i ne kreće ispočetka neovisno o tome što natjecatelj radi s robotom. Vrijeme teče tijekom vožnje robota, ali i tijekom pomicanja robota od strane natjecatelja –

bilo natrag na startnu poziciju bilo tijekom namještanja kod praćenja crne linije. Ukoliko robot ne savlada uspješno neki od elemenata staze, natjecatelj ga može do 3 puta vratiti na kraj zadnjeg elementa staze koji je uspješno savladan, za što ne gubi bodove, ali gubi vrijeme.

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