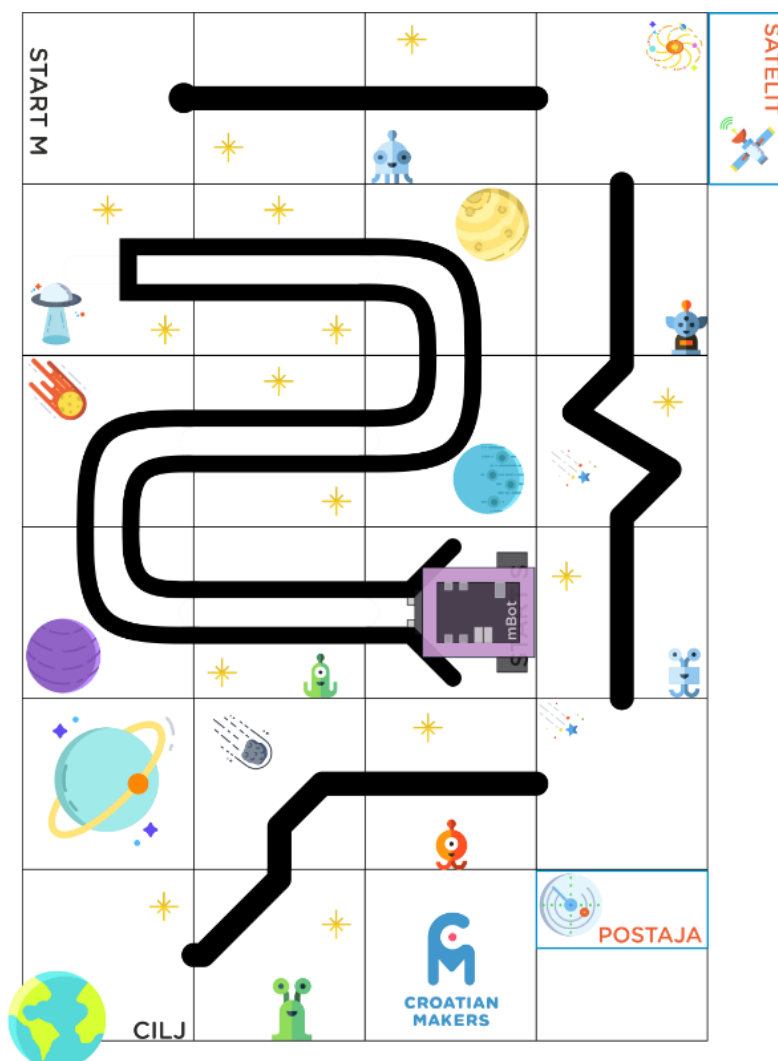


Pritiskom na tipkalo na robotu ili bilo koju tipku na daljinskom upravljaču robot završava kratku melodiju u trajanju od barem 2 sekunde te nakon toga krene s vožnjom. **Za ispravno pokretanje robota natjecatelj osvaja 12 bodova te za sviranje melodije 20 bodova.**



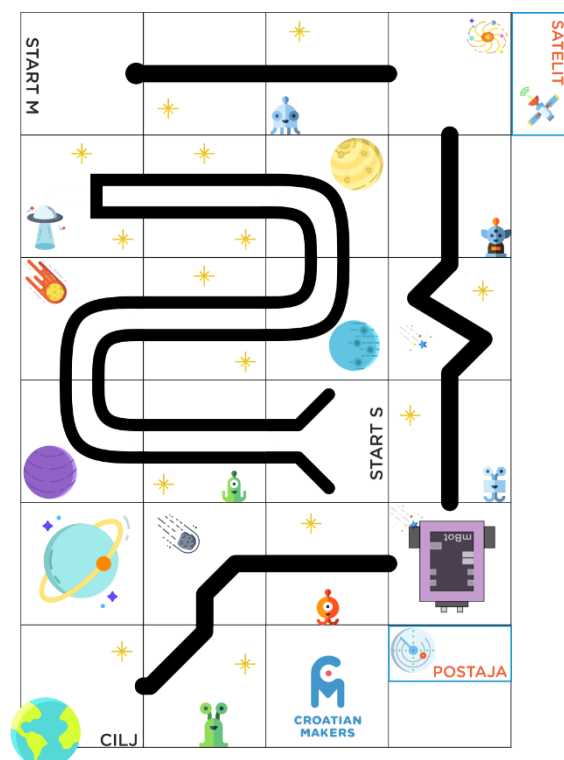
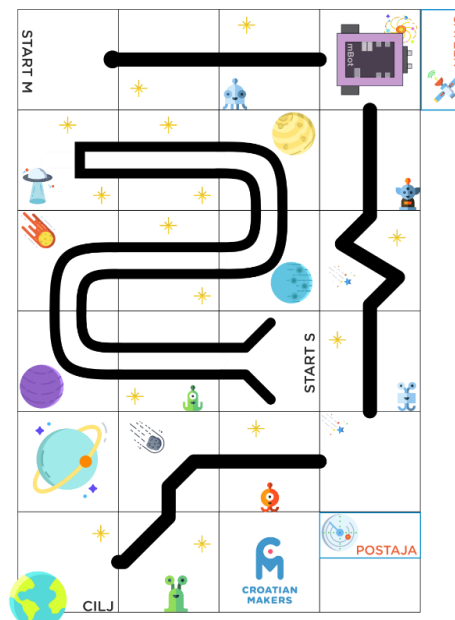
Robot prvo prati bijelu crtu (vozi između dvije crne crte) sve dok ne dođe do okomite crne crte. **Za uspješno praćenje bijele linije do crne okomite crte natjecatelj osvaja 45 bodova.**

Nakon toga skreće desno da dođe u kvadrat START M u kojem će zakretanjem udesno pronaći crnu liniju te nastaviti svoj put prema satelitu. **Za pronalazak crne crte u kvadratu START M natjecatelj osvaja 20 bodova.**

Robot zatim prati crnu crtu sve dok ultrazvučnim senzorom ne detektira satelit kod kojeg će preuzeti upute za dolazak na Zemlju. **Za uspješno praćenje crne crte do satelita natjecatelj osvaja 22 boda.**

Robot se mora zaustaviti ispred satelita kako je prikazano na slici (sa sva tri kotača unutar kvadrata). **Za ispravno zaustavljanje robota kod satelita natjecatelj osvaja 44 boda.**

Kad se robot zaustavi, pali plava svjetla na 2 sekunde čime signalizira da je preuzeo upute za dolazak na Zemlju te gasi svjetla i zakreće se udesno kako bi nastavio svoj put prema svemirskoj postaji. **Za uključivanje plavog svjetla natjecatelj osvaja 27 bodova, a za zakretanje udesno 10 bodova.**

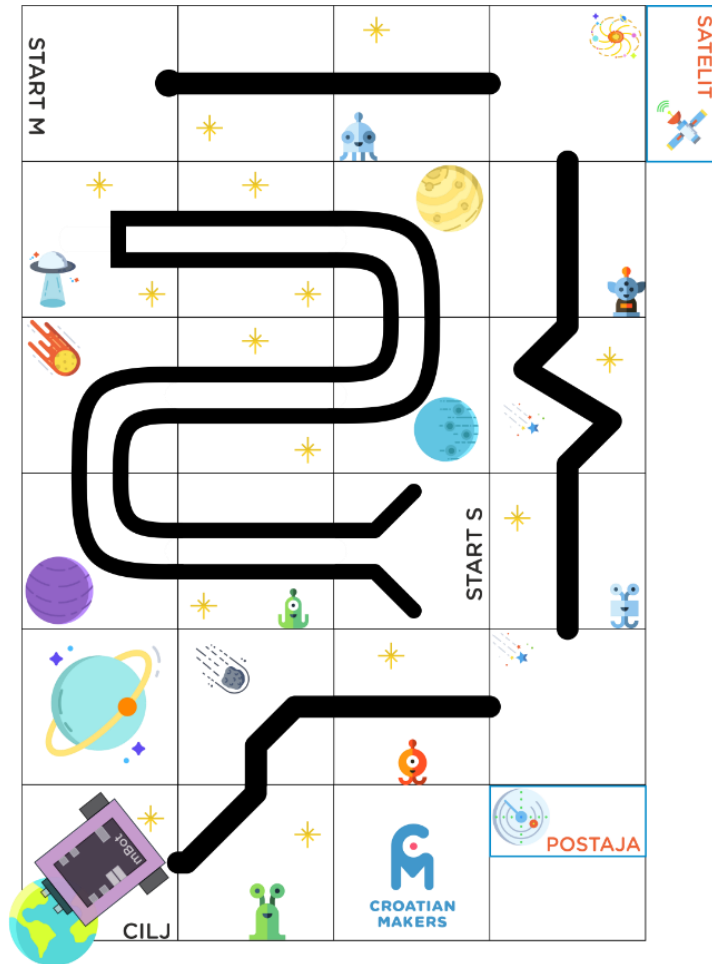


crne crte do CILJA 27 bodova.

Nakon zakretanja, robot nastavlja svoj put prateći crnu crtu sve do svemirske postaje. **Za uspješno praćenje crte do svemirske postaje natjecatelj osvaja 22 boda.**

Robot se mora zaustaviti ispred svemirske postaje kako je prikazano na slici (sa sva tri kotača unutar kvadrata) te mora uključiti crvena svjetla na 2 sekunde kako bi obavijestio svemirsku postaju da putuje prema Zemlji. **Za ispravno zaustavljanje robota kod svemirske postaje natjecatelj osvaja 44 boda te za uključivanje crvenog svjetla 33 boda.**

Nakon što je obavijestio svemirsku postaju robot isključuje svjetla te se zakreće udesno i nastavlja put prema Zemlji prateći crnu crtu. **Za zakretanje udesno natjecatelj osvaja 10 bodova, a za uspješno praćenje**



Maksimalan broj bodova u 2. kolu Lige ove školske godine iznosi **400**

Micronis vramens počinje palustrarnim rehatom i razvija se kod se rehat

Natjecatelii se rangiraju prema ukupnom broju bodova, a oni s istim brojem bodova prema