

U prvom kolu Lige robot je vozio po planeti do baze. U ovom kolu, njegova je zadaća doći do planeta Zemlje.

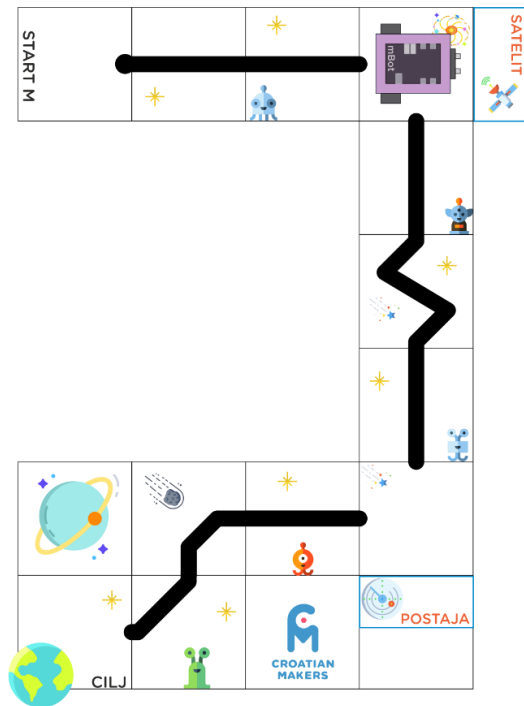
U 2. kolu Lige natjecatelji rješavaju zadatak pojedinačno. Za rješavanje ovoga zadatka potreban je 1 robot. Svi natjecatelji mlađe dobne skupine programiraju kretanje robota na pripremljenoj stazi koju možete svi zajedno složiti na samom početku natjecanja. Papire koji čine stazu isprintajte i učvrstite međusobno i za podlogu selotejpom.

Robot na početku treba biti postavljen na poziciju **START M** kako je prikazano na slici tako da s oba senzora za praćenje linije bude na crnoj podlozi. **Za ispravno postavljanje robota na START M i ugašene svjetleće diode natjecatelj osvaja 16 bodova.**

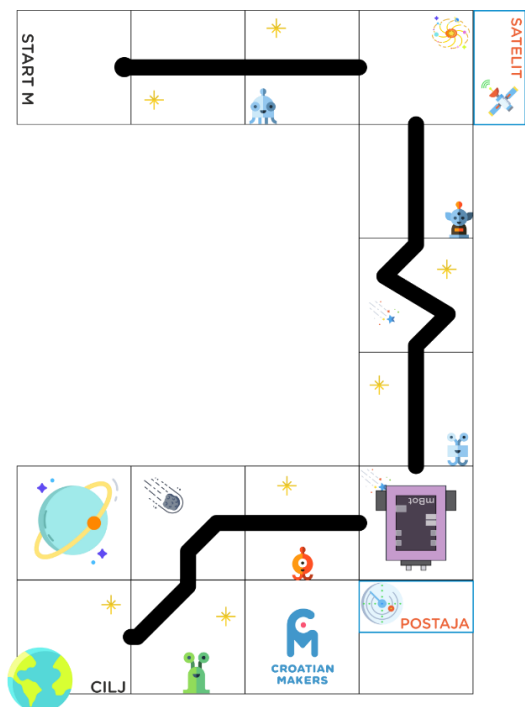
Pritiskom na tipkalo na robotu ili bilo koju tipku na daljinskom upravljaču robot završi kratku melodiju u trajanju od barem 2 sekunde te nakon toga krene s vožnjom. **Za ispravno pokretanje robota natjecatelj osvaja 20 bodova te za sviranje melodije 26 bodova.**



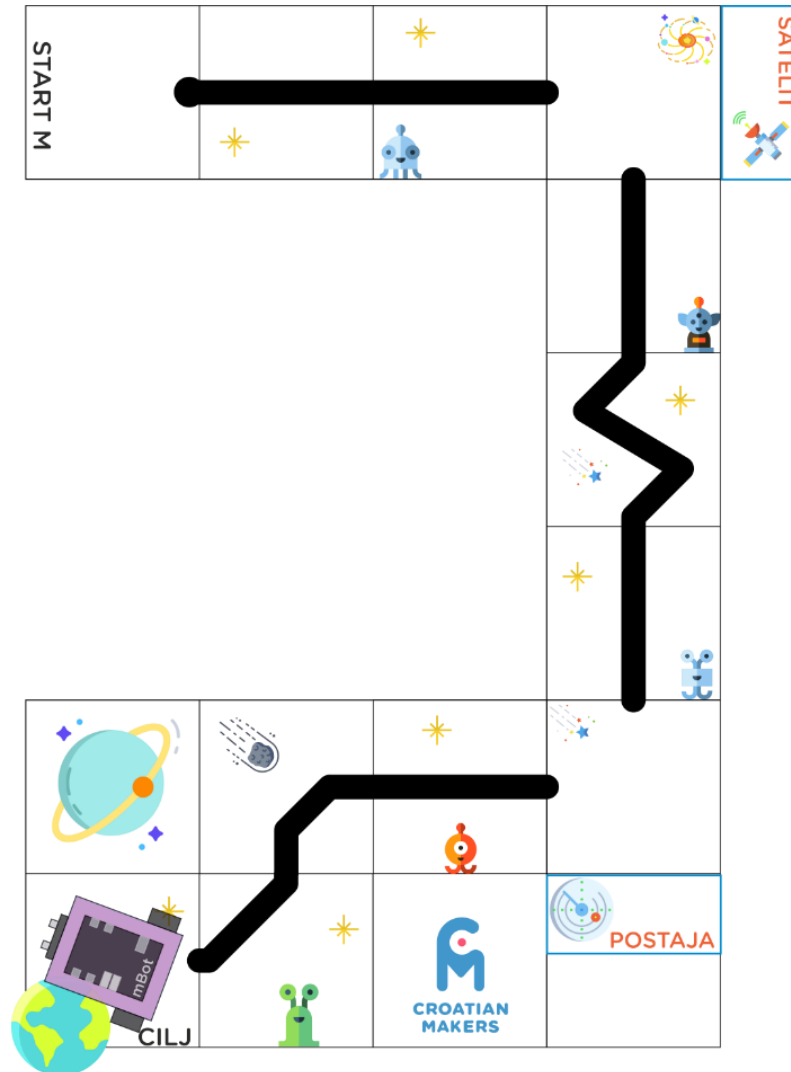
Kad se robot zaustavi, pali plava svjetla na 2 sekunde čime signalizira da je preuzeo upute za dolazak na Zemlju te gasi svjetla i zakreće se udesno kako bi nastavio svoj put prema svemirskoj postaji. **Za uključivanje plavog svjetla natjecatelj osvaja 27 bodova, a za zakretanje udesno 10 bodova.**



Nakon što je obavijestio svemirsku postaju, ispljučuje svjetla i robot se zakreće udesno te nastavlja put prema Zemlji prateći crnu crtu. **Za zakretanje udesno natjecatelj osvaja 10 boova, a za uspješno praćenje crne crte do CILJA 27 bodova.**



uključivanje zelenog svjetla 20 bodova.



izađe sa staze samo s jednim kotačem (robot ima 3 kotača).

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

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

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