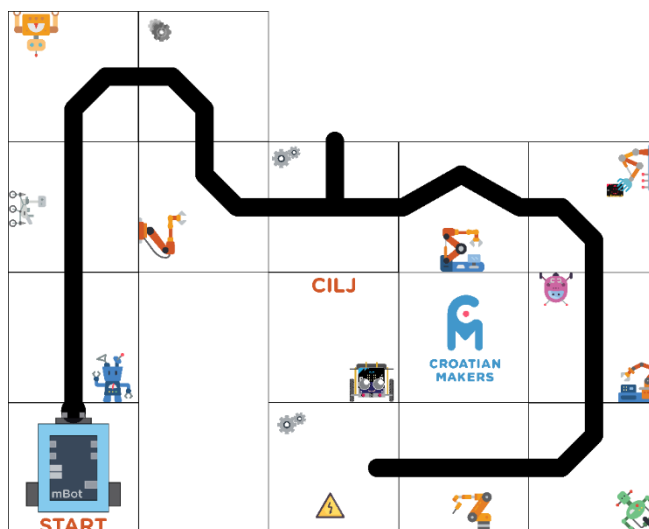


U pretkolu Lige natjecatelji rješavaju zadatak pojedinačno. Za rješavanje ovoga zadatka potreban je 1 robot. Svi natjecatelji mlađe dobne skupine programiraju kretanje robota na pripremljenoj stazi koju možete svi zajedno složiti na samom početku natjecanja. Papire koji čine stazu isprintajte i učvrstite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

Robot na početku treba biti postavljen na poziciju **START** kako je prikazano na slici. **Za ispravno postavljanje robota na START i isključene svjetleće diode natjecatelj osvaja 19 bodova.** Robot mora, praćenjem linije obići tvornicu i robote te uspješno doći do **CILJA**.

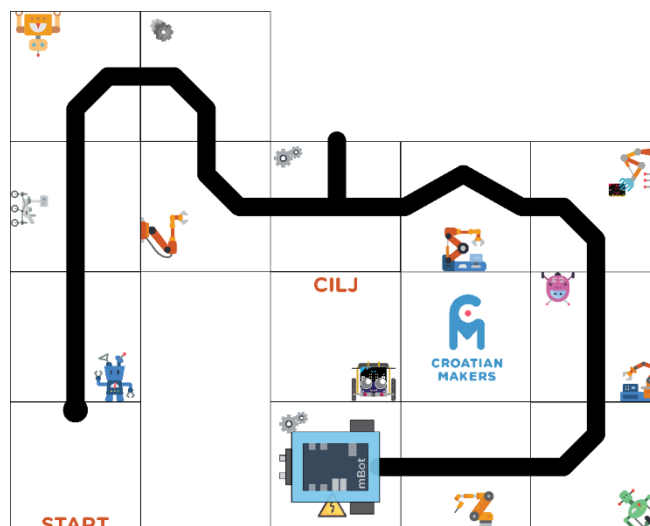
Pritiskom na tipkalo na robotu ili bilo koju tipku na daljinskom upravljaču robot neka uključi crvena svjetla te zasvira kratku melodiju u trajanju od barem 2 sekunde te nakon toga krene s vožnjom. Robot ima uključena crvena svjetla sve do prvog zaustavljanja. **Za ispravno pokretanje robota natjecatelj osvaja 25 bodova, a za ispravno uključene svjetleće diode 32 boda. Za sviranje melodije osvaja 42 boda.**



Tijekom vožnje robot će sa svoje lijeve strane naići na skretanje s glavnog puta, no ne smije tamo skrenuti. **Za uspješno praćenje linije do križanja i ne skretanje na križanju natjecatelj dobiva 51 bod.**

Robot prati liniju do njenog kraja, odnosno do kvadrata s oznakom upozorenja. **Za uspješno praćenje linije do njenog kraja, natjecatelj osvaja 51 bod.**

Kad dođe do kraja linije, robot se zaustavlja u kvadratu sa znakom upozorenja sa sva tri kotača unutar kvadrata kako je prikazano na slici i uključuje žuta svjetla na 1 sekundu. **Za ispravno zaustavljanje unutar kvadrata, natjecatelj osvaja 35 bodova, a za promjenu boje svjetlećih dioda u žutu na 1 sekundu, natjecatelj osvaja 31 bod.**



Nakon što isključi svjetla, zakreće se udesno i parkira na **CILJU** sa sva tri kotača unutar kvadrata kako je prikazano na slici. Za ispravno isključivanje svjetala i zakretanje robota udesno tako da je okrenut prema CILJU, natjecatelj osvaja 42 boda. Za uspješno parkiranje na CILJU tako da je sa sva tri kotača unutar kvadrata, natjecatelj osvaja 37 bodova.

Nakon zaustavljanja, robot svjetlosnom signalizacijom pozdravlja robota na **CILJU**. To će učiniti tako da 2 puta uključi i isključi svjetleće diode zelenom bojom tako da pola sekunde svjetla budu uključena te pola sekunde isključena. Na kraju se nalazi na **CILJU** sa isključenim svjetlima. Za ispravno uključivanje i isključivanje svjetala na kraju vožnje, natjecatelj osvaja 35 bodova.



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 pretkolu 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.