

# LEGO kiirendusvõistlus

## 1. Ülesande kirjeldus

Ülesandeks on valmistada robot, mis sõidaks ühest väljaku otsast teise võimalikult kiiresti.

## 2. Platsi kirjeldus

- Võistlus toimub tartaankattega kergejõustiku jooksuradele



- Võistlusraja ühes otsas on stardijoon ja teises otsas finišijoon.
- Stardi- ja finišijoone vaheline pikkus teatakse võistluspäeval.

## 3. Nõuded robotile

- Robot peab olema autonoomne.
- Roboti ehitamiseks tohib kasutada ainult LEGO poolt valmistatud detaile ja mootoreid.
- Keelatud on kasutada "ülestõmmatavaid" mootoreid.
- Robot peab suutma liikuda ilma välise jõu abita - robotit ei tohi käivitada tõuke- ega tõmbemehhanismiga.
- Roboti mõõtmed ei ole piiratud.
- Roboti kaal ei ole piiratud.
- Roboti mootorite arv ei ole piiratud.

#### **4. Võistluse reeglid**

- Võistlusel läheb vaja kahte meeskonna liiget.
- Üks meeskonna liige on stardialas, teine meeskonna liige on finišis.
- Stardialas olev meeskonna liige peab kohtuniku märguande peale käivitama roboti.
- Finišis olev meeskonna liige peab roboti peale joone ületamist kinni püüdma ja välja lülitama.
- Võistluskatsete arv sõltub võistlevate robotite arvust. Korraga võistleb 4 robotit. Eelsõitude võitjad liiguvad edasi. Finaali pääseb neli kiiremat.
- Roboti koht on hetkest, mil robot ületas osaliselt finišijoone, kuid robot peab tervenisti ületama finišijoone, et tulemus arvesse läheks.
- Robot ei tohi tahtlikult juppe eraldada teiste robotite segamiseks.

#### **5. Organiseerimine**

- Võistlusel tekkivaid küsimusi ja probleeme lahendab kohtunik.
- Proteste saab esitada võistkonna esimesena registreeritud liige.
- Korraldajal on õigus vastavalt vajadusele viia reeglitesse sisse muudatusi.