



HARIDUS- JA
TEADUSMINISTEERIUM



Robomiku Lahing 2019 võistlus kasulik informatsioon

Ajakava:

10:00-11:00 Saabumine
11:00-11:15 Avamine
11:45-14:30 Lõuna
10:00-11:00 Sumo robotite tehniline kontroll
11:30-13:00 LEGO Sumo (kuni 12 aastased)
11:30-13:00 LEGO SUMO (13 ja vanemad)
14:00-15:00 LEGO Juhendajate SUMO
14:00-15:00 LEGO 3kg SUMO
12:00-14:00 Joonejärgimine
12:30-14:30 LEGO Joonejärgimine (ilma kolmandate lisaanduriteta)
14:00-16:00 mBot Joonejärgimine
15:00-16:30 EV100 Joonejärgimine
13:30-16:00 LEGO kiirendusvõistlus
15:30-17:00 LEGO köievedu
14:00-16:30 FLL Orbiidile robotimäng
13:00-15:00 Linnaläbimine
15:00-17:00 Folktrace
15:30-16:30 Robotite teatejooks
11:30-17:00 LEGO üllatusala, võistlus 16:30
13:00-16:00 Scratch mäng
17:00-17:30 Kivi vedamine
17:30-18:00 Autasustamine

Riietus

Võistlus toimub spordisaalis, mis on vaipadega kaetud. Soovitav on olla soojalt riides ning mugavates jalanõudes. Kiirendusvõistlusel osalejatele on kohustuslik olla vahetusjalanõudes.

Lõuna

Iga meeskond saab toidutalongi, millele on märgitud peale kellaag, mil süüa minna. Kohalik kohvik annab talongi vastu salati, piruka ja morsi. Võtke kindlasti ka ise kaasa, mis vaja, et terve pikk päev vastu pidada. Tribüünidele siiski toiduga minna ei lubata.



HARIDUS- JA
TEADUSMINISTEERIUM



Võistlusalade ülesehitus

Enamikel võistlustel kehtib elava järjekorra põhimõte, kuid kõik robotid ja operaatorid peavad olema võistluse alguses kohal, et läbida tehniline kontroll. Võistlusalade jooksev info kuvatakse tehnilise laua monitoril ning korratakse üle saali kõlaritest.

LEGO SUMO (kuni 12 aastased):

Kindlasti tuleb läbida tehniline kontroll enne võistlust (10:00-11:00). Iga robot saab numbri kujul x.yy. x näitab, millisesse alagruppi robot kuulub ning ühtlasi, millise laua juurde tuleb minna. Alagruppe on kokku üheksa (1-9). Igasse alagruppi kuulub 12 robotit ning alagrupp mängitakse läbi topeltkaotusega turniirisüsteemis. Igast alagrupist pääseb edasi vaid parim robot, kes lähevad omakorda topeltkaotusega turniirisüsteemi mängima. Selgitatakse välja I – III koht. Mängud viimases turniiritabelis toimuvad kahe laua peal. Enne, kui robot pole saanud teist kaotust, platsi äärest ära minna ei või!

LEGO SUMO (13 ja vanemad):

Kindlasti tuleb läbida tehniline kontroll enne võistlust (10:00-11:00). Iga robot saab numbri kujul x.yy. x näitab, millisesse alagruppi robot kuulub ning ühtlasi, millise laua juurde tuleb minna. Alagruppe on kokku neli (1-4). Igasse alagruppi kuulub 14 robotit ning alagrupp mängitakse läbi topeltkaotusega turniirisüsteemis. Igast alagrupist pääseb edasi vaid parim robot, kes mängivad lõppturniiril omavahel ning selgitatakse välja I – III koht võitude, viikide ja kaotuste alusel. Mängud viimases turniiritabelis toimuvad ühe laua peal. Enne, kui robot pole saanud teist kaotust, platsi äärest ära minna ei või!

LEGO 3kg SUMO:

Kindlasti tuleb läbida tehniline kontroll enne võistlust (10:00-11:00). Iga robot saab numbri kujul x.yy. x näitab, millisesse alagruppi robot kuulub ning ühtlasi, millise laua juurde tuleb minna. Alagruppe on kokku kaks (1-2). Igasse alagruppi kuulub 8 robotit ning alagrupp mängitakse läbi topeltkaotusega turniirisüsteemis. Igast alagrupist pääseb edasi kaks parimat robotit, kes mängivad lõppturniiril omavahel ning selgitatakse välja I – III koht võitude, viikide ja kaotuste alusel. Mängud viimases turniiritabelis toimuvad ühe laua peal. Enne, kui robot pole saanud teist kaotust, platsi äärest ära minna ei või!

LEGO Juhendajate SUMO:

Kindlasti tuleb läbida tehniline kontroll enne võistlust (10:00-11:00). Iga robot saab numbri kujul x.yy. x näitab, millisesse alagruppi robot kuulub ning ühtlasi, millise laua juurde tuleb minna. Alagruppe on kokku kaks (1-2). Igasse alagruppi kuulub 8 robotit ning alagrupp mängitakse läbi



HARIDUS- JA
TEADUSMINISTEERIUM



topelkaotusega turniirisüsteemis. Igast alagrupist pääseb edasi kaks parimat robotit, kes mängivad lõppturniiril omavahel ning selgitatakse välja I – III koht võitude, viikide ja kaotuste alusel. Mängud viimases turniiritabelis toimuvad ühe laua peal. Enne, kui robot pole saanud teist kaotust, platsi äärest ära minna ei või!

Joonejärgimine, LEGO joonejärgimine, mBot joonejärgimine:

Kõikidel robotitel on kaks katset, millest loeb parim. Parimad 10% pääsevad finaali. Aeg oma katsete tegemiseks on meeskonna valik. See peab jääma ajakavas etteantud piiridesse.

EV100 joonejärgimine:

Kõikidel robotitel on üks katset. Kiireimad 10% robotitest pääseb finaali. Aeg oma katse tegemiseks on meeskonna valik. See peab jääma ajakavas etteantud piiridesse.

LEGO kiirendusvõistlus:

Tehniline kontroll toimub enne võistlust, mille käigus antakse robotile number. Võistlus toimub kahel platsil. Kõik robotid sõidavad oma aja välja, mille alusel moodustatakse pingerida. Pingereast tehakse kaks alagruppi, kus robotid lähevad võistleva enam vähem endale jõukohase vastasega. Sõidetakse paaris, võidab kiirem robot. Mõlemad alagrupid mängitakse läbi üksikkaotusega turniirisüsteemis. Mõlemast alagrupist pääseb finaalvõistlusele neli parimat, kes sõidavad omavahel üksikkaotusega turniirisüsteemis. Selgitatakse välja võitja ning Runner up. Kolmandat kohta kiirendusvõistluses pole.

LEGO Kõievedu:

Tehniline kontroll toimub enne võistlust. Selle käigus antakse robotile number, mis ütleb ära, millises alagrupis mängima hakatakse. Alagruppe on kokku kolm (1-3), mis mängitakse läbi topelkaotusega turniirisüsteemis. Igast alagrupist pääseb edasi parim robot, kelle omavahelises võitluses selgitatakse I – III koht.

FIRST LEGO League Orbiidile robotimäng:

Igal robotil on aega 2,5 minutit, et lahendada Orbiidile hooaja laua peal võimalikult palju missioone. Igal robotil on kaks katset ning loeb viimane katse. Meeskonnal pole kohustust teist katset läbida. Võidab robot, kes saavutab kõige rohkem punkte.

Folkrace:

Tehniline kontroll toimub enne võistlust koos numbri andmisega. Number näitab, millises alagrupis robot sõidab. Kokku on alagruppe kolm suurustega 5,4,4 robotit. Suuremast alagrupist pääseb edasi 2 robotit, väiksematest 1 robot. Viimases turniirisõidus osalevad neli parimat robotit, võidab kõige rohkem ringe teinud ehk punkte kogunud robot. Selgitatakse ka II ning III koht.



HARIDUS- JA
TEADUSMINISTEERIUM



Linnaläbimine:

Igal robotil on kaks katset, teise katse läbimine pole kohustuslik. Loeb viimane tulemus.

Teatejooks:

Igal robotil on üks katse, loetakse läbitud ringe ning moodustatakse pingerida. Kui kaks robotit on võrdsed, vaadatakse, milline robot kaugemale jõudis.

Scratch mäng:

Hindavad kohtunikud vastavalt reeglitele vaikesmas kohas. Meeskondadel on vabadus valida esitluse aeg ehk kehtib elav järjekord.

Üllatusala:

Igal meeskonnal on aega ehitada kuni kuus tundi masinat, mille ülesanne antakse välja võitluspäeva hommikul. Võistlus toimub 16:30-17:00