

Wyścigi Dragster

Dragster to samochód używany w wyścigach na krótkich dystansach. W Dragsterach najważniejsze jest duże przyspieszenie, aerodynamika pojazdu, a także odpowiednie wyważenie, które pozwoli na równy, prosty tor jazdy.

Czy jesteście gotowi do zbudowania własnego dragstera?!

Powodzenia!

REGULAMIN ZAWODÓW

1. Robot

1.1 Robot biorący udział w tej konkurencji musi zmieścić się w sześcianie o długości boku 30 cm. Po rozpoczęciu zadania wymiary robota mogą ulec zmianie. Na pole końcowe muszą dojechać wszystkie elementy (elektroniczne i klasyczne klocki) zamontowane na robocie.

1.2 Program robota musi być uruchamiany 1 przyciskiem.

1.3 Robot może składać się z dowolnych nieelektronicznych części LEGO oraz z następujących części elektronicznych:

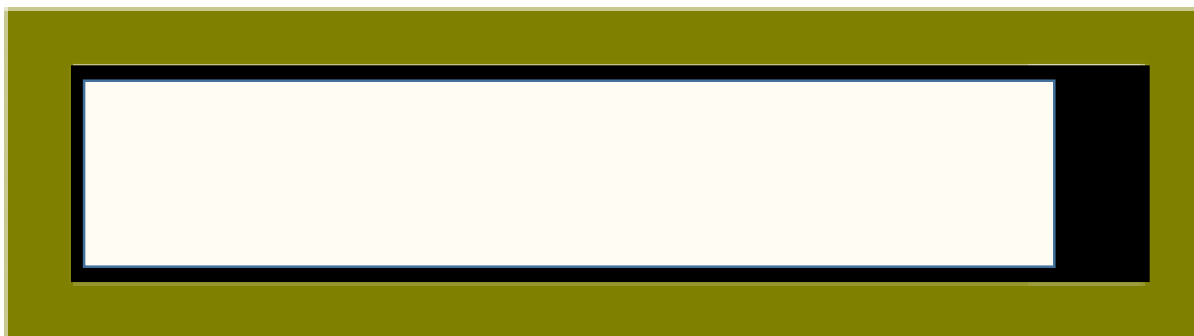
- 1 x kostka EV3 lub SPIKE Prime,
- dowolna liczba interaktywnych serwowmotorów LEGO,
- dowolna liczba czujników z poniższej listy:
 - czujnik światła LEGO,
 - czujnik koloru LEGO,
 - czujnik żyroskopowy LEGO,

1.4 Żadne inne części elektroniczne (inne czujniki, rozdzielacze itd.) nie są dozwolone. Umieszczone na robocie akumulatory / baterie muszą służyć do jego zasilania.

Masa robota jest dowolna.

2. Plansza

2.1 Tor do tej konkurencji ma następujące wymiary: 10 x 0,75 m. Kolor toru – jasny (podłoga sali gimnastycznej z kolorowymi (wyblakłymi) liniami) obramowany czarną taśmą o szerokości ~2 cm. Na końcu toru czarny pas o szerokości 0,5 m.



Wszystkie podane w tekście wymiary podane są z dokładnością +/- 10 cm chyba, że zaznaczono inaczej.

3. Zasady

3.1 Pomiar czasu przejazdu będzie realizowany za pomocą stopera. Limit czasu na przejazd to 120 sekund. Po upływie tego czasu następuje wstrzymanie pomiaru i przejazd jest przerywany. Przejazd przerywany jest również w przypadku gdy robot opuści swój tor lub gdy zostanie dotknięty podczas trwania próby. W przypadku przerwania próby do tabeli zapisany zostanie czas 120 sekund (0 punktów).

3.2 Przejazd rozpoczyna się od ustawienia robota w obszarze startowym. Żadna z części robota nie może wystawać za pole startowe. Po sygnale startu robot rozpoczyna swój ruch. Na końcu toru umieszczony jest ciemny pas o szerokości 50 cm (+/- 1 cm). Robot powinien autonomicznie zatrzymać się w na tym obszarze w ten sposób, by wszystkie elementy robota dotykające podłoża znajdowały się na czarnym pasie.

3.3 Punktacja

- za czas przejazdu – w danej rundzie – najlepszy czas – 100 p., 120 sekund – 0 p., kolejne czasy proporcjonalnie. Uwaga: punkty za czas przejazdu będą liczone tylko, jeśli robot dojedzie do pola końcowego.
- za autonomiczne zatrzymanie się robota na czarnym polu – 20 p.

3.4 Podczas zawodów każda drużyna będzie miała 3 próby przejazdu, o wynikach zadecyduje najlepszy przejazd. W przypadku, gdyby kilka drużyn miało tyle samo punktów, uwzględniony zostanie II najlepszy przejazd każdej z tych drużyn, itd.

3.5 Równocześnie będą odbywać się przejazdy dla trzech lub czterech drużyn.

3.6 Wszystkie sytuacje nie objęte tym regulaminem będą rozpatrywane podczas spotkania przez sędziego głównego, którego zdanie jest ostateczne.

4. Uczestnicy

4.1 Uczestnikami konkursu mogą być **2-3 osobowe** zespoły, będące reprezentacjami szkół gminy Gostyń.

4.2 Każda szkoła może wystawić maksymalnie 2 zespoły, w związku z czym maksymalna liczba drużyn biorących udział w konkursie to 18 drużyn,

4.3 Zapisy na konkurs odbywać się będą na specjalnie przygotowanym formularzu (ukáže się 7 listopada 2023 na stronie wydarzenia).

4.4 Zapisy trwają do 30 listopada 2023 roku.

4.5 W sytuacji w której na dzień 1 grudnia 2023 roku nie zapisze się maksymalna możliwa liczba drużyn dopuszcza się reprezentowanie szkół przez większą liczbą drużyn.

5. Podważanie decyzji sędziego

Decyzja sędziego jest ostateczna i niepodważalna 😊