

LEGO kiirendusvõistlus

1 Ülesande kirjeldus

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

2 Platsi kirjeldus

- Väljakuks on ala, mille ühes otsas on stardijoon ja teises otsas finišijoon.
- Stardi- ja finišijoon vaheline pikkus teatakse välja võistluspäeval.
- Väljaku materjal, värv ja teised omadused teatakse välja võistluspäeval.

3 Roboti nõuded

- Robot peab olema autonoomne.
- Roboti ehitamiseks tohib kasutada ainult LEGO poolt valmistatud detaile ja mootoreid.
- Keelatud on kasutada "ülestimatavaid" mootoreid.
- Robot peab suutma liikuda ilma välise jõu abita - robotit ei tohi käivitada tōuke ega tōukemehhanismiga.
- 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.
- Toimuvad võistluskatsed, kus iga katsega langevad kolm aeglaseimat robotit välja, nii kaua, kuni jäävad alles kolm kiireimat robotit, kelle vahel selgitatakse välja võitja.
- Roboti koht oleneb 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.