

Vinni Espitsjoon 2017

1 Sissejuhatus

„Christopher Robin istus parajasti oma läve ees ja tõmbas Suuri Saapaid jalga. Niipea kui Puhh neid Suuri Saapaid nägi, teadis ta kohe, et nüüd on mingi seiklus tulemas, ja ta äigas käpaseljaga ninaotsa meest puhtaks ning seadis end nii tipp-topp, kui vähegi oskas, et näha välja nagu karu, kes on Valmis Ükskõik Milleks. ...

„Me lähme kõik Ekspeditsioonile,“ vastas Christopher Robin püsti tõustes. ...

„Espitsjoonile?“ päris Puhh innukalt. ...

„Ekspeditsioonile, sa vana rumal karu.“ ...

„Oo!“ hüüatas Puhh. „Jah, ma tean küll.“ Tegelikult ei teadnud ta muidugi midagi.“

-Karupoeg Puhh, A. A. Milne

2 Ülesande kirjeldus

Tegemist on võistlusega autonoomsetele robotitele, mille ülesanne on läbida takistusrada. Raja kuju ja pikkuse saavad robotikud teada võistluspaigas, seega kogu programmeerimine toimub võistluspäeval.

Lisaks kiirusele antakse välja eriauhinnad.

3 Reeglid

1. Võistluse eesmärk on võimalikult lühikese aja jooksul jõuda stardist finišisse.
2. Stardi hetkel peavad olema roboti kõik osad stardijoone taga.
3. Võistlusrada on ääristatud ~3cm kõrguse piirdega, mille peal võib sõita, kuid 1 ratas/roomik peab alati raja pinda puudutama.

4. Kui rajal puudub piire, on keelatud rajalt lahkumine (põranda pinda robot puutuda ei tohi).
5. Kui roboti rattal/roomikul kaob side raja pinnaga, on sõit läbi ning kontakti kaotamise koht on roboti lõpptulemuseks.
6. Rajal paiknevad takistused, mille ümber lükkamine/paigalt nihutamine lisab lõpptulemusele 10 sekundit.
7. Kitsaim koht rajal on „jäneseurg“ mõõtudega 24×24 cm (laius x kõrgus).
8. Võistkonna suurus on 2-4 liiget (vanus 7-18 aastat).
9. Iga võistkond saab enda käsutusse boksiala, kus asuvad laud ja toolid.
10. Võistluspäeva jooksul on igal võistkonnal kaks katset. Paremusjärjestus koostatakse vastavalt väljasõidetud aegadele.
11. Võidab robot, kes läbib raja kõige kiiremini.
12. Paremusjärjestuse koostamisel võetakse arvesse võistkonna parim katse. Võrdsete tulemuste korral võrreldakse ka nõrgema katse tulemusi.
13. Kui ükski robot finišisse ei jõua, võidab robot, mis jõudis kõige lähemale finišile.
14. Kohtuniku otsus on lõplik ja ei kuulu vaidlustamisele.