

A. Ketentuan robot/tim dan arena:

1. Satu tim maksimum terdiri atas dua orang, dengan satu robot. (kuota: 50 tim)
2. Robot dapat berupa kit/modifikasi atau dibuat sendiri oleh peserta. Robot harus berbasis mikrokontroler dan dapat diprogram. Robot harus bersifat knock down, tidak diijinkan menggunakan lem atau teknik sambungan yang bersifat permanen. Jika ragu-ragu dengan sistem robot anda, harap konsultasikan dengan panitia.
3. Jenis remote control yang digunakan bebas.
4. Satu robot maksimal dikontrol dengan dua remote control dengan dua operator.
5. Pada saat registrasi, robot yang akan dilombakan harus belum terpasang. Apabila sudah terpasang, maka robot wajib dibongkar oleh peserta dengan pengawasan panitia. Kelalaian peserta dalam hal ini dapat menyebabkan berkurangnya waktu untuk merakit robot.
6. Ukuran robot maksimal 30cm x 30cm, tinggi max 40 cm dengan toleransi 1cm. Robot diukur dalam kondisi siap lomba (lengkap terpasang) dengan dimensi terkecil yang dapat dibentuk.
7. Robot diberi/ditempel nama tim yang dapat terbaca dengan jelas oleh juri.
8. Tidak boleh memasang perangkat yang mengganggu remote control lawan
9. Maximum catu daya yang digunakan 12V, dengan media kering
10. Lapangan, keranjang, dan bola seperti pada lampiran
11. Permukaan lapangan menggunakan karpet hijau.
12. Permukaan papan pantul dilapisi busa hati
13. Bola yang digunakan adalah bola ping ping warna oranye dan putih dengan diameter 38mm.
14. Toleransi ukuran lapangan dan pendukungnya +/-10%

B. Tata tertib:

1. Robot dilarang merusak arena lomba.
2. Robot dilarang mengganggu dan merusak robot lawan dengan sengaja.
3. Komponen/part yang terlepas dari robot dapat disingkirkan setelah babak selesai.
4. Orang tua/guru/mentor tidak diperkenankan masuk ke arena lomba.
5. Orang tua/guru/mentor tidak diperkenankan komunikasi dengan peserta selama lomba.
6. Peserta tidak diizinkan membawa alat komunikasi, dan segala bentuk memori.
7. Peserta diizinkan membawa hardcopy foto/gambar/manual robot
8. Robot yang sudah selesai dirakit beserta remote controlnya akan dikarantina hingga pertandingan selesai.
9. Tim yang tidak hadir ke arena pertandingan sampai panggilan ketiga, dinyatakan gugur.
10. Tim yang tidak patuh pada tata tertib dapat didiskualifikasikan.

C. Aturan lomba:

Sistem Perlombaan dibagi menjadi 2 Tahap.

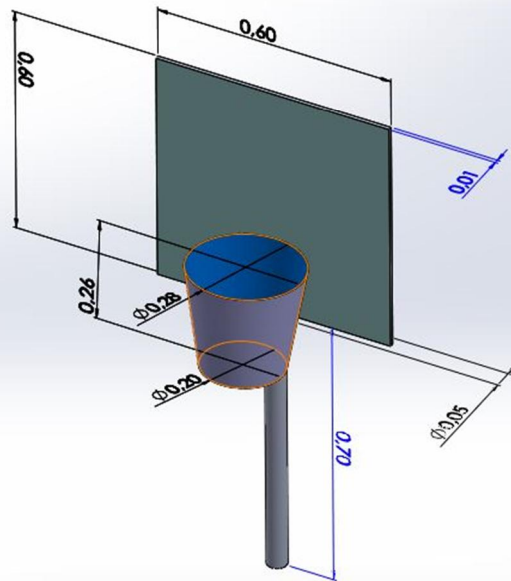
Tahap Penyisihan

1. Seluruh Tim akan dibagi ke dalam Group dengan cara diundi.
2. Tahap ini terdiri dari 2 sesi yaitu Sesi Perakitan dan Sesi Pertandingan
3. Sesi Perakitan dilakukan selama 90 menit.
4. Tim yang belum selesai merakit robotnya, dinyatakan gugur jika tidak mampu bertanding.
5. Robot dikarantina sampai pertandingan selesai
6. Sesi Pertandingan dilakukan dalam 2 Babak

7. Tiap babak berdurasi 3 menit, dengan waktu jeda 1 menit peralihan babak.
8. Selama pertandingan, robot tidak boleh diperbaiki (apabila ada kerusakan).
9. Pada pertukaran babak selama 1 menit, robot boleh diperbaiki.
10. Tiap robot akan memasukkan bola ping pong ke dalam keranjang pada setiap babak
11. Setiap tim mendapatkan 20 buah bola pada awal setiap babak
12. Bola hanya dapat dimasukan ke robot (*loading*), saat robot berada di HOME (kotak warna putih/orange)
13. Maksimum sebanyak 3 bola yang diizinkan dimasukan ke robot sekaligus
14. Robot hanya diizinkan menembakkan bola dari luar daerah HOME
15. Bola dinyatakan berhasil masuk keranjang jika bola bersarang dalam keranjang (tidak melompat keluar)
16. Setiap bola yang berhasil masuk keranjang lawan mendapatkan score 3/bola
17. Robot yang memiliki kemampuan memungut bola sendiri (yang berada di wilayah sendiri), mendapat bonus score 1/bola dengan akumulasi score maksimal 5
18. Bola yang berada di zona tengah, tidak boleh diambil
19. Peserta tidak diizinkan memasuki lapangan pertandingan
20. Tim yang sudah tidak mempunyai bola untuk ditembakkan, maka langsung dihentikan, serta waktu pencapaian dicatat (jika sebelum 3 menit telah selesai).
21. Score akan digabungkan dari score babak 1 dan score babak 2
22. Dari tiap Group akan dicari 3 Tim dengan ranking terbaik.
23. Penentuan ranking dalam Group berdasarkan nilai score tertinggi.
24. Apabila ada score yang sama, penentuan ranking dilihat dari waktu pencapaian tersingkat.
25. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
26. Jika terdapat hal-hal lain yang belum dicantumkan maka akan disampaikan saat pertandingan

Tahap Final

1. Seluruh Tim yang lolos tahap penyisihan akan dibagi ke dalam Group dengan cara diundi
2. Tiap Tim dalam satu Group akan bertanding satu sama lain
3. Score suatu Tim adalah score gabungan Tim tersebut melawan Tim lain yang ada dalam Group yang sama
4. Pertandingan antar Tim dilakukan dalam durasi 3 menit (1 babak)
5. Setiap Tim akan mendapatkan 15 bola ping pong
6. Tiap robot akan memasukkan bola ping pong ke dalam keranjang lawan
7. Bola hanya dapat dimasukan ke robot (*loading*), saat robot berada di HOME (kotak warna putih/orange)
8. Maksimum sebanyak 3 bola yang diizinkan dimasukan ke robot sekaligus
9. Robot hanya diizinkan menembakkan bola dari luar daerah HOME
10. Bola dinyatakan berhasil masuk keranjang jika bola bersarang dalam keranjang (tidak melompat keluar)
11. Setiap bola yang berhasil masuk keranjang lawan mendapatkan score 3/bola
12. Robot yang memiliki kemampuan memungut bola yang berada di wilayah sendiri, mendapat bonus score 1/bola
13. Tim akan bermain sampai waktu habis
14. Pada tahap ini akan dicari 6 Tim dengan ranking terbaik sebagai pemenang, runner up 1, 2, 3, 4, dan 5
15. Penentuan ranking berdasarkan nilai score tertinggi.
16. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
17. Jika terdapat hal-hal lain yang belum dicantumkan maka akan disampaikan saat pertandingan



SKETSA KERANJANG