

A. Ketentuan robot/tim dan arena:

1. Satu tim maksimum terdiri atas dua orang, dengan satu robot. (kuota: 45 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. *Tidak boleh ada robot yang merupakan cloning. Jika terdapat robot yang cloning, maka akan didiskualifikasi. Robot disebut cloning jika memiliki bentuk, ukuran, metoda pada sistem elektronik maupun mekanik yang sama.*
4. Jenis remote control yang digunakan bebas.
5. Robot dilarang menggunakan benda tajam yang berbahaya dan dapat merusak lapangan.
6. Satu robot maksimal dikontrol dengan dua remote control dengan dua operator.
7. 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.
8. Robot diberi/ditempel nama tim yang dapat terbaca dengan jelas oleh juri. Dengan font Arial 40pt.
9. Tidak boleh memasang perangkat yang mengganggu remote control lawan
10. Maximum catu daya yang digunakan 12V, dengan media kering
11. Lapangan, arena, dan elemen permainan seperti pada lampiran
12. Karet gelang yang digunakan sebagai peluru untuk merobohkan benteng berdiameter 3-4cm dan disediakan oleh panitia.
13. Toleransi ukuran lapangan dan pendukungnya +/-10%

B. Tata tertib:

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

C. Aturan lomba:

Sistem Perlombaan dibagi menjadi 2 Tahap.

Tahap Penyisihan

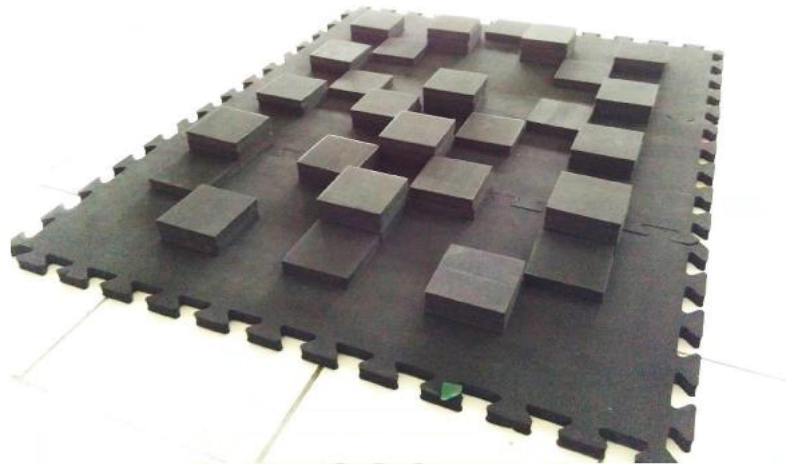
1. Seluruh Tim akan diundi untuk mendapatkan urutan penilaian.
2. Tahap ini terdiri dari 2 sesi yaitu Sesi Perakitan dan Sesi Pertandingan
3. Sesi Perakitan dilakukan selama 90 menit.
4. Tim yang belum selesai merakit robotnya, dinyatakan gugur jika tidak mampu bertanding.
5. Robot dikarantina sampai pertandingan selesai

6. Sesi Pertandingan dilakukan penilaian sebanyak 2 kali
7. Tiap babak penilaian berdurasi 5 menit.
8. Service robot diberikan selama 1 menit sebelum penilaian dimulai.
9. Selama proses penilaian, robot tidak boleh diperbaiki.
10. Setiap retry di daerah labirin, hutan, staglamit, dan jembatan mendapatkan penalty minus 5, dan dimulai dari check point masing masing daerah
11. Pada hutan terdapat botol yang melambangkan pohon. Selama melewati daerah hutan,
12. Tiap robot mulai dari HOME menuju labirin, hutan, staglamit, jembatan lalu menembakkan karet gelang untuk merobohkan benteng sehingga dapat menyelamatkan raja.
13. Pada labirin terdapat kelereng. Keberhasilan melewati labirin mendapatkan score 25.
14. robot dilarang menjatuhkan botol. Score keberhasilan melewati hutan 50, dengan minus 5 per botol yang jatuh.
15. Staglamit berukuran 10x10cm dengan berbagai tinggi yaitu 17mm, 34mm, dan 51mm. Terbuat dari bahan EVA(Ethylene Vinyl Acetat). Score keberhasilan melewati staglamit 50. Setiap retry pada daerah ini mendapatkan penalty minus 5. Ilustrasi staglamit dapat dilihat pada Gambar A.
16. Jembatan dengan lebar antara 20-30cm berbentuk lurus, berbelok siku atau huruf S. Jembatan dapat membentuk turunan dan tanjakan dengan kemiringan maksimum 15°. Jembatan terbuat dari kayu, dan lantai jembatan berbahan melamin. Jembatan tidak memiliki pagar. Score keberhasilan melewati jembatan 50. Setiap retry pada daerah ini mendapatkan penalty minus 5.
17. Jarak tembak ke benteng 60cm. Benteng disusun dari gelas minum plastik kosong. Semua gelas harus dapat dijatuhkan dengan tembakan karet gelang untuk dapat menyelamatkan raja. Karet gelang dapat di-preload sampai 3 buah saat di HOME. Setiap gelas yang jatuh diberi score 20. Peserta dapat mengisi karet gelang sebanyak 4 karet gelang, pada area ini. Ilustrasi pada Gambar B
18. Robot dapat menyelamatkan raja dengan cara mendorong dudukan raja. Keberhasilan penyelamatan raja mendapatkan bonus 40. Ilustrasi pada Gambar C.
19. Apabila ada score yang sama, penentuan ranking dilihat dari waktu pencapaian tersingkat.
20. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
21. Jika terdapat hal-hal lain yang belum dicantumkan maka akan disampaikan saat pertandingan

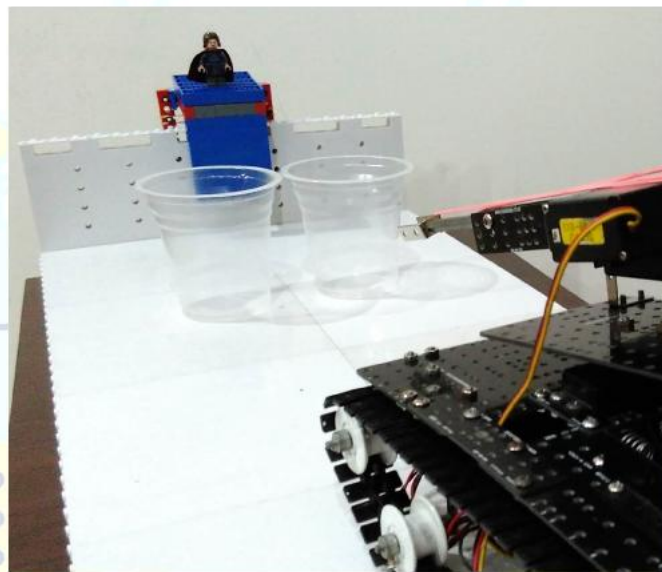
Tahap Final

1. Seluruh Tim yang lolos tahap penyisihan akan diundi untuk mendapatkan urutan penilaian.
2. Sistem penilaian/permainan sama dengan babak penyisihan.
3. Penentuan ranking berdasarkan nilai score tertinggi pada babak final saja.
4. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
5. Jika terdapat hal-hal lain yang belum dicantumkan maka akan disampaikan saat pertandingan

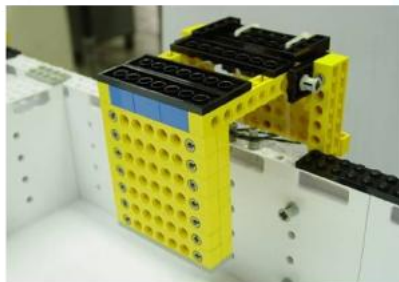
Gambar Arena (hanya sebagai ilustrasi saja, bukan menggambarkan keadaan sebenarnya)



GAMBAR A



GAMBAR B



GAMBAR C