

A. Ketentuan robot/tim dan arena:

1. Satu tim maximum terdiri atas dua orang, dengan satu robot. (kuota: 30 tim)
2. Robot dapat berupa kit/modifikasi atau dibuat sendiri oleh peserta. Robot harus berbasis mikrokontroller dan dapat diprogram. Tidak diizinkan menggunakan robot build up atau yang memiliki library khusus untuk wall maze. Jika ragu-ragu dengan sistem robot anda, harap konsultasikan dengan panitia.
3. Peserta wajib membuat poster ukuran A0 tentang robot dan algoritma sebagai bagian dari semangat “sharing”. Penilaian poster akan menjadi bagian dari penilaian lomba.
4. Robot jenis autonomous (tidak menggunakan remote control)
5. Jenis sensor yang digunakan dapat berjenis kontak atau non kontak.
6. Pada saat registrasi, robot yang akan dilombakan harus belum terprogram. Apabila sudah terprogram, maka program robot wajib dihapus oleh peserta dengan pengawasan panitia. Kelalaian peserta dalam hal ini dapat menyebabkan berkurangnya waktu untuk memprogram robot. Akan ada wawancara dari panitia,, untuk validasi bahwa peserta memang benar memprogram/membuat robot.
7. Ukuran tinggi robot max 20 cm dengan toleransi 1cm. Robot diukur dalam kondisi siap lomba (lengkap terpasang) dengan dimensi terkecil yang dapat dibentuk.
8. Robot diberi/ditempel nama tim yang dapat terbaca dengan jelas oleh juri. Dengan font Arial 40pt
9. Maximum catu daya yang digunakan 12V, dengan media kering
10. Lapangan dan aksesorisnya mengacu pada lampiran: Robocup Junior Rescue Maze 2015, tinggi dinding maze 25 cm. Toleransi ukuran lapangan dan pendukungnya +/-20%.
11. Victim (korban) warna hijau merupakan kaleng minuman soft drink dengan tinggi 11,5cm dan diameter 6,5cm, massa 200gr (diisi pasir). Terdapat 2 victim di lantai atas.
12. Tidak diperlukan rescue kits.
13. Susunan arena maze babak 1 dan 2 akan berbeda

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 penilaian 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. Robot yang sudah selesai diprogram akan dikarantina hingga pertandingan selesai.
8. Robot tidak diizinkan mengaktifkan/menggunakan segala bentuk komunikasi nir kabel (Bluetooth, Wi Fi, RF dll) sewaktu sesi penilaian
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:

1. Tim akan dibagi dalam antrian dengan cara diundi.
2. Perlombaan terdiri dari 2 sesi (pemrograman/tes lapangan dan penilaian)
3. Sesi pemrograman dan tes lapangan 90 menit. Setelah itu robot akan dikarantina.

4. Sesi penilaian dilakukan dalam dua tahap, babak penyisihan dan final.
5. Babak penyisihan untuk menentukan tim yang lolos ke babak final.
6. Penghargaan untuk tim Poster/Presenter terbaik
7. Penilaian berdasarkan pada score yang diraih dan poster
8. Satu sesi penilaian 5 menit
9. Robot berangkat dari daerah START menelusuri maze, yang memiliki obstacle, debri, ramp, untuk **mencari** dan **mendorong** victim ke daerah SAFETY ZONE (daerah berwarna merah).
10. Hanya diijinkan menekan satu tombol start selama lomba berlangsung. Tidak diijinkan memilih opsi program yang tersimpan dalam robot.
11. Retry diberikan hanya tiga kali (tidak termasuk start awal), dan retry dimulai dari check point terakhir dengan robot harus direstart. Jika robot memasuki daerah “no go”, maka kuota retry akan berkurang satu. Score yang diperoleh sampai check point terakhir tetap diperhitungkan, sedangkan pada posisi daerah yang diretry score akan direset.
12. LED/LAMPU/BUZZER pada robot wajib menyala selama 5 detik, untuk menandakan bahwa robot telah menemukan victim, agar mendapat score 20 point/victim.
13. Robot harus mendorong victim ke SAFETY ZONE, dan robot harus berhenti bergerak atau mundur, setelah mendorong victim ke SAFETY ZONE sebagai tanda Robot telah menyelesaikan misi agar mendapatkan score 20 point
14. Robot yang berhasil melewati setiap check point mendapatkan nilai 10 point
15. Robot yang berhasil melewati masing-masing obstacle atau debri mendapatkan 5 point
16. Robot yang berhasil menaiki ramp mendapatkan nilai 20 point
17. Robot yang berhasil menghindari daerah “no go” (lantai warna hitam) mendapatkan nilai 10 point. jika robot memasuki daerah “no go” maka robot harus melakukan retry dari check point terakhir, dan tidak ada pengurangan point apapun.
18. Nilai hanya berlaku untuk satu kali saja pada obyek yang sama.
19. Jika terdapat hal-hal lain yang belum dicantumkan maka akan disampaikan saat pertandingan
20. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Gambar contoh arena (hanya sebagai lustrasi, bukan arena sebenarnya):

