

ROBOTICS REGIONAL COMPETITION

ROBOT MEET CULTURE

KIRR BOT

Penjelasan kompetisi, peraturan dan penilaian
Level Fun With Programing

KALIKIR ROBOT



A. Peserta Lomba

- Peserta lomba adalah harus murid Aktif Robotics education centre – Kota Wisata
- Minimal usia Peserta saat mendaftar adalah 7 Tahun
- Maksimal usia peserta saat mendaftar adalah 9 Tahun

B. Alat dan Bahan Perlombaan

- 1 set WeDo (9580 + 9585 / 45300)
- Arena Lomba

C. Peraturan dan Ketentuan Perlombaan

- Kategori FWP ini diperlombakan secara **Individu** atau **Tim** (1 tim max 2 orang)
- Waktu perlombaan 60 menit per sesi
- **Dalam pembuatan building peserta tidak di perbolehkan menggunakan konstrukpedia**
- Peserta wajib memodifikasi building yang sudah panitia buat
- Program **WAJIB** di buat saat perlombaan berlangsung

Robot harus di letakan pada kotak “ **START** “. Ketika peserta sudah mengatur posisi fisik robot sesuai keinginan, juri akan memberikan aba-aba sebagai tanda mulai yaitu “3.....2.....1...MULAI”. peserta tidak di perkenakan memberikan pengaruh dalam bentuk apapun setelah robot mulai berjalan.

- Posisi start robot harus di dalam kotak start
- Misi robot adalah :
 1. Robot harus meletakkan **brik** di setiap kotak arena, masing-masing kotak hanya ber-isikan 1 **brik**. Total 5 **brik** yang harus di letakan ke dalam kotak
- Brik yang dibawa robot **WAJIB** masuk kedalam kotak, jika tidak masuk maka tidak mendapatkan poin dan jika kotak masuk sebagian maka point akan dikurangi
- Setelah meletakkan brik robot harus mundur sampai kotak **START** menggunakan program, tidak boleh diambil menggunakan tangan
- Ukuran paket adalah brick 2x2 di tumpuk 2 keatas
- Posisi awal brik sudah berada di dalam kotak arena
- Pertandingan di anggap telah selesai apabila seluruh bagian robot telah berhasil memasuki area “ **FINISH** “
- Robot harus dibawa ke meja arena jika sudah di buat dan di catat waktunya. Robot tidak dapat di ubah atau di modifikasi jika sudah masuk meja arena penilaian
- Pada saat uji coba ataupun pengambilan nilai,robot harus tetap di kembalikan ke meja arena setelah uji coba dan pengambilan nilai

- Jika pada saat pengambilan nilai **Robot Error** maka peserta di perbolehkan mengulang Kembali
- Peserta diwajibkan membawa tab/laptop pribadi
- Pertandingan akan di hentikan apabila :
 1. Robot di sentuh oleh anggota tim setelah misi mulai berjalan
 2. Robot berhasil menyelesaikan misi
 3. Terjadi pelanggaran terhadap peraturan dan ketentuan yang ada
- **Peserta yang sudah selesai dilarang mengganggu konsentrasi peserta lain jika kedepan mengganggu peserta lain maka peserta yang bersangkutan akan langsung di diskualifikasi.**
- Peserta dan orang tua murid dilarang keras mengganggu peserta lain ataupun komunikasi secara langsung. Peserta yang melanggar peraturan ini maka akan langsung di diskualifikasi
- **Juri memiliki otoritas penuh selama kompetisi berlangsung. KEPUTUSAN JURI TIDAK DAPAT DI GANGGU GUGAT. Meskipun juri melihat video rekaman, keputusan juri tidak dapat di ubah**

D. Penilaian

- Robot berhasil meletakkan kotak di dalam kotak arena = @ 20 poin. Total poin 100 poin
- Robot berhasil meletakkan kotak di dalam kotak arena namun hanya setengah = @10 poin.
- Robot tidak berhasil mundur ke dalam kotak start = @-5 point
- Nilai maksimum = 100 poin
- Apabila ada peserta mendapat nilai yang sama, maka peringkat akan di tentukan berdasarkan catatan waktu tercepat.

E. Object



F. ARENA

