

# **LEGO We Do disciplīnas „VIRVES VILKŠANA” noteikumi**

## **Apraksts**

Lego We Do „Virves vilkšanā” roboti savstarpēji tiek sastiprināti kopā ar We Do komplektos iekļauto „ķēdi” un novietoti braukšanai pretējos virzienos. Roboti tiek palaisti caur Lego We Do aplikāciju.

Sacensību mērķis ir pārvilkt pretinieku pāri laukuma sadalošajai līnijai, neatkabinoties no vilkšanas ķēdes.

## **Sacensību noteikumi**

1. Disciplīnas dalībniekiem sākotnēji viedierīcē jābūt instalētai Lego We Do aplikācijai, kura tiks izmantota, lai vadītu Lego We Do robotu.
2. Pēc robota mašīnas tehniskās pārbaudes citas lego detaļas nedrīkst vairs pielikt klāt.
3. Sākoties disciplīnas norisei, katrs dalībnieks savam robotam paredz un sagatavo “ķēdes” pieāķēšanas vietu, pirms katra raunda, disciplīnas dalībniekiem ir jānorāda vieta uz robota, kur disciplīnas tiesnesis drīkst pieāķēt Lego We Do komplektā iekļauto ”ķēdi”. “Ķēdes” pieāķēšanas vietai jābūt līdz 2,5 cm augstumā virs sacensību grīdas.
4. Saāķētie roboti atrodas vienādā attālumā no laukuma viduslīnijas jeb laukuma sadalošās līnijas, kurai ir jāpārvelk pāri pretinieks. Saāķēto robotu ķēde brauciena sākumā pirms starta ir nostiepta uz sacensību grīdas.
5. Kad abi roboti ir saāķēti kopā, pēc tiesneši signāla, dalībnieki reizē savās aplikācijās nospiež “starta” pogu. Tiesnesis seko, lai dalībnieks nenospiež “starta” pogu ātrāk par signālu. Ja dalībnieks nospiež ātrāk “starta” pogu, brauciens tiek atcelts un uzsākts pēc tiesneša signāla no jauna. Ja dalībnieks nospiež atkārtoti “starta” pogu ātrāk par tiesneša signālu, dalībniekam brauciens tiek ieskaitīts kā zaudēts.
6. Roboti uzsāk braucienu katrs pretējā virzienā, mēģinot aizvilkt pretinieku līdz laukuma sadalošajai līnijai.
7. Uzvar tas robots, kurš savu pretinieku ir aizvilcis pirmais līdz laukumā norādītajai līnijai un pretinieka robota korpuss sasniedz to.
8. Viena cīņa Lego We Do virves vilkšanā ietver ne vairāk kā 3 raundus, tādējādi uzvar tas, kurš ir uzvarējis pretinieku vismaz 2 raundos.

9. Ja 20 sekunžu laikā neviens no robotiem nav aizvilks līdz sadalošajai līnijai, uzvar tas, kura robots atrodas vistālāk no laukuma sadalošās līnijas. To nosaka pēc ķēdes savienotāja, uz kuru pusi tas ir pavirzījies tālāk. Ja pēc 20 sekundēm ķēdes savienotājs atrodas precīzi sākumpunktā, brauciens pēc tiesneša ierosināšanas un abu dalībnieku piekrišanas tiek pārtraukts un uzsākts atkārtoti. Ja arī pēc otrā mēģinājuma ķēdes savienotājs ir atkal sākumpunktā pēc 20 sekundēm, abiem dalībniekiem tiek piešķirts katram pa vienam punktam.
10. Ja kāds robots tehniski nav gatavs vai nespēj pēc tiesnešu starta signāla divu minūšu laikā (bez citu palīdzības pašam sakārtojot robotu turpat uz sacensību laukuma) uzsākt startu, tiek piešķirts zaudējums raundā.

### Sacensību norise

Sacensību norisi nosaka organizatori, ņemot vērā dalībnieku skaitu. Ja dalībnieku skaits ir liels, tiks izmantotas apakšgrupas fināla turnīra dalībnieku noteikšanai. Fināla turnīri notiek pēc divkārtšās izslēgšanas sistēmas. Ja dalībnieku skaits ir mazs, tie uzreiz automātiski piedalās fināla turnīrā pēc tā noteikumiem.

### Sacensību laukums

Sacensību laukums ir mini un lego sumo laukums, kas sadalīts uz pusēm divās vienādās daļās. Pēc nepieciešamības, laukums var būt arī kvadrāta veidā 1 metrs x 1 metrs.

### Prasības robotiem

	Augstums (cm)	Platums (cm)	Garums (cm)	Svars (kg)
LEGO We Do	Neierobežots	Ne vairāk kā 14 cm	Ne vairāk kā 14 cm	0.300

### Dalībnieku vecumposms

Disciplīnā drīkst piedalīties dalībnieki līdz 12 gadiem, kuriem robots sastāv tikai no Lego We Do konstruktorā pieejamajām daļām.