

# WRO 2021 tiešsaistes noteikumi

## Parastā kategorija

Parastās kategorijas tiešsaistes formāta sacensības norisināsies kā aprakstīts šajā dokumentā. Atsauces nolūkā mēs uzsvērsim arī svarīgākos noteikumu punktus, kas tiek mainīti.

## Papildu noteikumi tiešsaistes formātam – parastā kategorija

a) Katrai komandai ir jāiesniedz nemontēti videoklipi, kuros tās robots veic robotu sacensību uzdevumus, kā arī robota izmantotā programmas koda dokumentācija. Videoklipiem jābūt nemontētiem/nesagrieztiem, lai izslēgtu jebkādu krāpšanos ar rediģēšanas vai video montāžas triku palīdzību. Mēs iesakām iepriekš izmēģināt ieraksta filmēšanu, lai viss izdotos veiksmīgi un viegli tajā brīdī, kad tas ir vissvarīgāk. Jums vajadzētu uzņemt vairāku robota darbības mēģinājumu videoklipus, bet augšupielādēt tikai vienu, veiksmīgāko. Faila nosaukumam jābūt šādam:

KOMANDAS NOSAUKUMS\_KATEGORIJA\_VECUMA GRUPA\_WRO2021  
piemēram: DONTPANIC\_REGULARĀ\_JUNIORU\_WRO2021

b) Komandai video un programmas koda dokumentācija jāiesniedz līdz **2021.gada 12.septembrim**.

Videoklipi, kas iesniegti pēc noteiktā termiņa, tiks automātiski noraidīti. Augšupielāde jāveic savlaicīgi pirms termiņa beigām, lai neparedzētu iemeslu dēļ nezaudētu iespēju piedalīties.

Papildus videoklipiem komandām ir jāaugšupielādē arī Word vai PDF fails ar programmas kodu. Pamata un ātrā izaicinājuma kodus var iesniegt vienā dokumentā.

c) Robotu darbības videoklipam jāietver:

- viss spēles laukums un randomizēšanas process, pietuvinot spēles figūru pozīcijas, lai tiesneši varētu pārliecināties, ka laukums uzstādīts atbilstoši noteikumiem;
- pilns robota apkārsts, pietuvinot arī klucīšus, lai tiesneši varētu pārliecināties, ka robots atbilst prasībām. Video ir svarīgi parādīt, ka Bluetooth un Wifi savienojumi ir izslēgti un ka robots iekļaujas 25x25x25 cm izmēros. Augstuma mērīšanai jūs varat izveidot 26 LEGO klucīšu augstu mērinstrumentu un filmēšanas laikā novietot to blakus robotam;
- robota darbība;
- robota darbības beigās (neatkarīgi no tā, kā tas beidzas), kad robots nekustās, jāpietuvina to figūru gala pozīciju skatus, par kurām tiek piešķirti punkti.

Gadījumā, ja video pietrūks kāda no uzskaitītajām video daļām, tiesneši var lemt par soda piemērošanu šai komandai (piešķirot mīnus punktus, uz pusi samazinot rezultātu vai palielinot laiku).

d) Kad tiesneši vērtēs videoklipus, viņi mērīs laiku ar hronometru. Robota darbība un tās laiks sākas, nospiežot starta pogu uz robota, un beidzas:

- ja ir pagājušas 2 minūtes, tiesnesis pārtrauc video pēc 2 minūšu laika limita beigām un mēģina noteikt, cik punktus komandai var piešķirt, pamatojoties uz šo ietvaru. Tā kā tiesneši neredzēs visaptverošu, pietuvinātu visu figūru gala pozīciju, viņi nedos punktus par figūrām, par kurām ir šaubas, vai tās atrodas pareizajā pozīcijā;
- ja notiek kāda darbība, kuras rezultātā tiek apturēta robota darbība (piemēram: komandas dalībnieks pieskaras robotam vai jebkurai spēles figūrai, robots atstāj spēles paliktni utt., skat. Vispārīgos noteikumus 6.12.).

Pirms iesniegšanas ir ārkārtīgi svarīgi pārbaudīt savus videoklipus un pārliecināties, ka jūsu robots iekļaujas 2 minūšu laika limitā un ka visu svarīgo spēles figūru gala pozīcijas ir skaidri redzamas.

e) Kad ir iesniegti visi video un tiesneši uzsāk vērtēšanu, katrai komandai tiešsaistē ir jāapstiprina saņemtais rezultāts, tā noslēdzot šo procesu.

### **Vispārīgie noteikumi** (izceltie punkti, kurus visvairāk ietekmē tiešsaistes formāts)

2.10. Vairākas komandas nedrīkst izmantot vienu un to pašu robotu. Ja, pamatojoties uz videomateriāliem, radīsies aizdomas, ka divas vai vairākas komandas izmanto vienu un to pašu robotu, galvenie tiesneši izmeklēs šo lietu. Ja tas apstiprināsies, iesaistītās komandas tiks diskvalificētas no sacensībām.

6.13. Komandas saņems tiešsaistes paziņojumu par savu rezultātu, kas tām jāapstiprina, ja tās piekrīt rezultātam. Ja komanda rezultātu neapstiprina, tas netiks rādīts gala rezultātos. Jebkuras sūdzības par rezultātu var iesniegt rakstveidā līdz 26.septembra plkst. 12:00 uz e-pastu [oskars.java@va.lv](mailto:oskars.java@va.lv).

8. Mēs vēlamies apstiprināt, ka, neskatoties uz tiešsaistes formātu, tiek piemēroti visi noteikumi par aizliegtajām lietām. Mēs īpaši vēlamies lūgt komandas apzināties, kā viņi izturas vai ko saka video ierakstos, jo, kā zināms, emocijas var ņemt virsroku.

### **WeDo vecuma grupa**

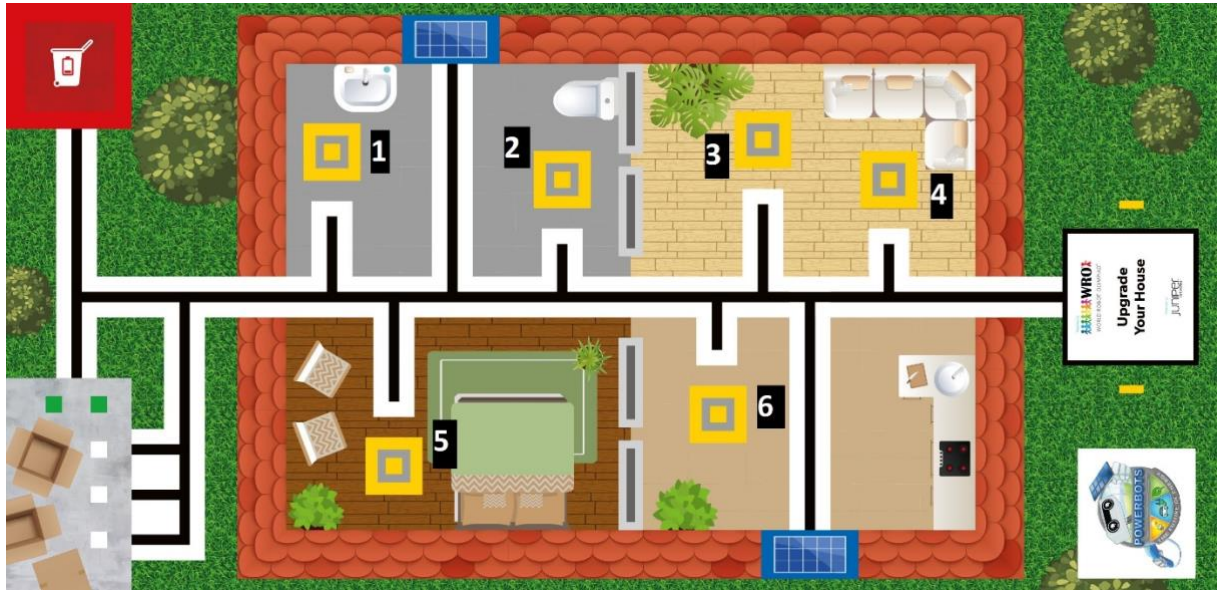
5.8. WeDo vecuma grupai 2021. gadā nebūs pārsteiguma noteikumu.

### **Pamata vecuma grupa**

3. Spēles figūras, novietošana, randomizēšana

Tiešsaistes formāta dēļ mēs mēģinājām vienkāršot randomizēšanu. Pamata vecuma grupai tā izskatīsies šādi:

- Novietojiet barjeras tām paredzētajās vietās spēles laukuma augšdaļā, starp divām augšējām telpām (vannasistaba un viesistaba),
- Novietojiet sauli, kā vēlaties, norādītajās zonās.
- Uzmetiet sešciparu metamo kauliņu un pārbaudiet numerāciju zemāk redzamajā attēlā. Nepāra skaitlis (1,3,5) nozīmē, ka dzeltenās spuldzes tiek novietotas vietās, kas apzīmētas ar nepāra skaitļiem (1,3,5). Pāra skaitlis (2,4,6) nozīmē, ka dzeltenās spuldzes tiek novietotas vietās, kas apzīmētas ar pāra skaitļiem (2,4,6). Sarkanās spuldzes jānovieto vietās, kas palikušas bez dzeltenās spuldzes.

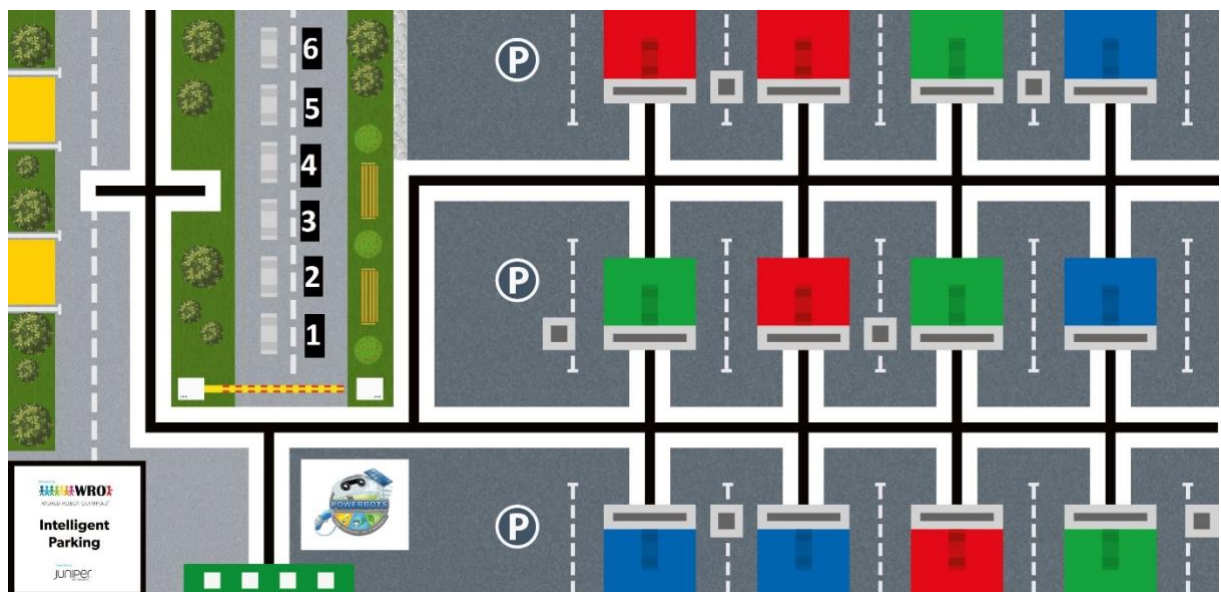


### Junioru vecuma grupa

#### 3. Spēles figūras, novietošana, randomizēšana

Tiešsaistes formāta dēļ mēs mēģinājām vienkāršot randomizēšanu. Junioru vecuma grupai tā izskatīsies šādi:

- Novietojiet kolonnu, kā vēlaties, bet katrā rindā - vienu kolonnu.
- Uzmetiet metamo kauliņu. Uzmestais cipars nosaka gaidošo automašīnu secību uz autostāvvietas iebraukšanas joslas. Pirmais un otrais uzmestais cipars nosaka zaļo automašīnu novietošanas stāvokli, trešais un ceturtais uzmestais cipars nosaka zilo automašīnu novietošanas stāvokli, sarkanās automašīnas aizņem atlikušās tukšās vietas. Ja tiek uzmests cipars, uz kura jau atrodas automašīna, vienkārši atkārtojiet metienu. (Piem., ja uzmestie cipari ir: 2,3,1,5, automašīnu krāsu secība uz iebraukšanas joslas ir zila, zaļa, zaļa, sarkana, zila, sarkana).



- Pēc tam novietojiet žogu pēc brīvas izvēles autostāvvietas priekšā, kuras krāsa ir tāda pati kā pirmajai automašīnai uz iebraukšanas joslas pirms autostāvvietas. Otrais žogs tiek novietots

stāvvietā pēc brīvas izvēles saskaņā ar nākamo krāsu iebraukšanas joslā. Tas nozīmē, ka, ja pirmās trīs automašīnas uz iebraukšanas joslas ir zaļa, zila, sarkana, tad pirmais žogs tiek novietots zaļās, otrais – zilās autostāvvietas priekšā. Ja mašīnu krāsas iebraukšanas joslā ir zaļa, zaļa, zila, tad situācija ir tāda pati, jo pēc pirmās automašīnas zaļās krāsas nākamā iebraukšanas joslas krāsa ir zila (izlaižot otro automašīnu, kas arī ir zaļa tāpat kā pirmā automašīna). Tomēr divi žogi nedrīkst atrasties vienā rindā.

- Tagad jūs varat novietot automašīnas stāvvietā, kā vēlaties, bet ievērojot pamatnoteikumus, ka automašīnas nevar novietot stāvvietā, kurai priekšā ir žogs; sarkanā automašīna tiek novietota zilā vai zaļā stāvvietā, un zilās un zaļās automašīnas vienmēr tiek novietotas uz savām krāsām.

## Vecākā vecuma grupa

### 3. Spēles figūras, novietošana, randomizēšana

Tiešsaistes formāta dēļ mēs mēģinājām vienkāršot randomizēšanu. Senioru vecuma grupai tā izskatīsies šādi:

- Uzmetiet metamo kauliņu, kas nosaka, kuram enerģijas veidam būs pārpalikums. Uzmetiet cipari 1,4 nozīmē saules enerģiju, 2,5 - vēja enerģiju, 3,6 - ūdens enerģiju.
- Izveidojiet baltās enerģijas identifikatoru, kas ir veidots no LEGO detaļām un ir tieši tāds pats kā dzeltenais, zaļais vai zilais. Ievietojiet visus septiņus enerģijas identifikatorus necaurspīdīgā maisiņā. Sāciet identifikatorus pa vienam ņemt ārā no maisiņa un secīgi novietojiet tos numurētajās identifikatoru vietās blakus mājām. Ja jūs izvelkat balto identifikatoru, tas nozīmē, ka identifikatora vieta paliek tukša un šai mājai ir tikai viens identifikators. Ja jūs izvelkat piecus krāsainus identifikatorus pēc kārtas, sestais tiek automātiski noteikts kā baltais un 6. identifikatora vieta paliek tukša.

