FOLKRACE

ROBOTAS

1. Robotas turi būti autonominis (juda savarankiškai, papildomai nevaldomas operatoriaus).
2. Starto pozicijoje didžiausi roboto matmenys yra 20 x 15 cm (ilgis ir plotis), aukščiui ribojimai netaikomi, roboto masė – iki 1 kg.
3. Robotui draudžiama: keisti matmenis; pažeisti trasos dangą ar sužaloti žiūrovus; skleisti dujas, skysčius ar dulkes; aktyviai taranuoti kitus robotus; naudoti kitus robotus judėjimui.
4. Robotas privalo turėti paleidimo/stabdymo mygtuką, arba nuotolinį valdymą (rekomenduojama).
5. Siekiant išvengti sukčiavimo, nuotolinio valdymo pultelis paleidus robotą privalo būti padėtas pažymėtame plote.

VARŽYBŲ LAUKAS

Lauko paviršiaus dangos spalva yra juoda, o sienos yra baltos. Abi yra pagamintos iš plastiko (arba juo padengtos).
1. Varžybų lauką ribojančios sienelės yra baltos spalvos, 10–50 ± 1 cm aukščio.
2. Varžybų laukas yra uždaras ir išlenktas.
3. Lauko plotis svyruoja tarp 100–120 cm.
4. Varžybų lauke gali būti keletas paprastų kliūčių: kalnelių, duobių, kitų laisvai trasoje pastatytų kliūčių. Taip pat trasoje gali būti įrengtos sienelės, kurios neleidžia trasos įveikti robotui, kuris orientuojasi tik pagal išorinę sienelę. Varžybų metu gali keistis kliūčių padėtis trasoje.
5. Varžybų laukas gali būti dviejų lygių, t. y. trasoje gali būti tiltas ir pan.

VARŽYBOS

1. Varžybų tikslas yra imituoti tikrą automobilių ralį. Tuo pačiu metu varžybų trasoje gali rungtyniauti iki 4 robotų.
2. Komandą sudaro ne daugiau kaip 3 nariai.

FOLKRACE

VARŽYBŲ TAISYKLĖS

1. Laimi robotas, surinkęs daugiausia taškų:
   - užtinkama kryptimi įveiktą vieną ratą skiriamas vienas taškas;
   - už priešinga kryptimi įveiktą vieną ratą skiriama vieno taško bauda;
2. Ratas laikomas pilnu tada, kai robotas, kirtęs starto liniją, apvažiuoja pilną ratą ir pakartotinai kerta starto liniją.
3. Vieno važiavimo trukmė – 3 minutės.
4. Varžybų pradžioje visi robotai išrikiuojami prie starto linijos, teisėjas nurodo važiavimo kryptį.
5. Robotų starto pozicijos ir pogrupiai sudaromi atsitiktine tvarka.
6. Kai varžybų dalyviai yra pasirengę, starto signalą paskelbia teisėjas.
7. Robotas privalo pradėti judėti po penkių sekundžių paskelbus starto signalą.
8. Jei robotas pradeda judėti nepraėjus 5 sekundėms po starto signalo, tai laikoma klaidingu startu.
9. Robotas, sukėlęs klaidingą startą, gauna įspėjimą ir startas yra kartojamas. Jei tai nutinka antrą kartą, robotas yra diskvalifikuojamas.
10. Robotas, pabaigęs varžybas, ar įvykdęs klaidingą startą, komandos nario turi būti pašalintas iš lauko teisėjo nurodymu.
11. Jei varžybos sustabdomos (pvz., dėl to, kad visi robotai 15 sekundžių nejuda), teisėjas turi teisę duoti komandos nariui nurodymą pašalinti iš lauko robotą, trukdantį likusių robotų judėjimui.
12. Robotas, trikdantis judėjimą, yra pastatomas į tą pačią vietą po 10 sekundžių.
13. Jei robotas užstringa trasoje, bet netrukdo kitų robotų judėjimui, komandos atstovas turi teisę nuspręsti, kokius veiksmus atlikti: palikti robotą toje trasos vietoje, kur jis yra; grąžinti robotą prie starto linijos.
14. Jei robotas įstrigo, komanda turi teisę paklausti, ar galima robotą grąžinti prie starto linijos. Gavęs leidimą komandos narys gali grąžinti robotą prie starto linijos netrukdydamas kitiems robotams ir dalyviams.
15. Jei robotas iš naujo pastatomas prie starto linijos važiavimo metu dėl bet kokių priežasčių, atimamas vienas taškas už kiekvieną pakartotinį pastatymą.
16. Nesilaikant taisyklių, teisėjas diskvalifikuoja arba pašalina robotą iš trasos.

FOLKRACE

17. Pogrupiuose yra iki 5 narių.
18. Kiekvienas pogrupis turi po 2 važiavimus.
19. Po kiekvieno važiavimo pogrupiai teisėjo sprendimu gali būti formuojami iš naujo, atsižvelgiant į robotų rezultatus.
20. Jei po visų važiavimų yra keli vienodą taškų skaičių surinkę robotai, skelbiamas papildomas važiavimas.
21. Papildomo važiavimo nugalėtoju laikomas robotas, kuris pirmas apvažiuoja vieną ratą tinkama kryptimi. Papildomame važiavime robotų pozicijos prie starto linijos nustatomos burtų tvarka.
22. Tik vienas komandos narys gali būti atstumu nuo trasos, mažesniu negu 2 m.

ORGANIZAVIMAS

1. Robotas privalo būti užregistruotas iki organizatorių nurodyto termino. Neužregistruoti robotai galės dalyvauti varžybose tik neįskaitomai. Vienas dalyvis gali registruoti tik vieną robotą.
2. Dalyvis (komanda) prieš varžybas organizatorių nurodytu metu turi atvykti į patikrą bei užregistruoti robotą. Šią registraciją sudaro roboto techninė patikra, taip pat robotui suteikiamas varžybinis numeris, kuris turi būti užklijuotas ant roboto matomoje vietoje.
3. Varžybų rezultatas rodomas šalia varžybų lauko.
4. Visus klausimus ir problemas, iškylančius varžybų metu, sprendžia varžybų teisėjas. Jei to nepavyksta padaryti, galutinį sprendimą priima vyriausiasis varžybų teisėjas.
5. Protestus gali teikti komandos narys, kuris užregistruotas pirmuoju numeriu.
6. Galutinį sprendimą priima teisėjas ir varžybų organizatoriai. Visos pretenzijos priimamos varžybų metu arba ką tik pasibaigus varžyboms. Vėliau pretenzijos nenagrinėjamos. Galutinį sprendimą po visų diskusijų išsiaiškinus aplinkybes priima varžybų teisėjas.