

TEAM REGULATIONS GENERAL RULE Adjustment ONLINE COMPETITION

Elementary, Junior, Senior













TEAM REGULATIONS

Ketentuan Tim

- Tim terdiri dari 1 (satu), 2 (dua) atau 3 (tiga) peserta.
- Peserta hanya boleh mengikuti 1 (satu) kategori lomba.
- Setiap tim wajib memiliki 1 (satu) coach.

Ketentuan Coach

- Coach berusia minimal 18 tahun.
- Coach diperbolehkan untuk melatih lebih dari 1 (satu) tim.
- Coach hanya membantu dan melatih tim sebelum lomba, tidak diperkenankan untuk membuatkan robot dan program untuk peserta.
- Pada saat lomba, coach hanya mendampingi dan tidak boleh membantu atau ikut mengerjakan robot dan program untuk peserta.

Grup Usia Peserta

Kategori	Usia	Tahun Kelahiran		
Elementary	8 - 12 tahun	2009 - 2013		
Junior	12 – 15 tahun	2006 - 2009		
Senior	15 – 20* tahun	2001* - 2006		

- Khusus tahun ini, batas usia untuk Senior dinaikan menjadi 20 tahun untuk memberi kesempatan siswa yang tahun lalu tidak dapat mengikuti lomba karena pandemi.
- Penghitungan usia mengacu pada tahun kelahiran dan tahun lomba, bukan usia saat tanggal dilaksanakannya lomba.
- Siswa dapat naik kategori usia untuk membentuk tim dengan siswa yang berada pada kategori usia di atasnya. Contoh: 1 siswa Junior dan 1 siswa Senior diperbolehkan menjadi 1 tim Senior.



GENERAL RULE Adjustment

General Rule yang digunakan pada WRO Indonesia 2021 sama dengan General Rule WRO 2021 (file: WRO-2021-Regular-00-General-Rules.pdf) dengan beberapa perubahan dan penyesuaian sebagai berikut:

Rule	Perubahan atau Penyesuaian				
2.6	Diperbolehkan menggunakan robot yang sudah terakit sebelumnya <i>(pre-built)</i> sehingga tidak perlu merakit ulang pada saat hari lomba.				
4.3	Diperbolehkan untuk tidak menggunakan dinding pembatas <i>game mat</i> jika peserta tidak memiliki. Peserta bisa menggunakan objek (buku, lego, kayu, dinding, dll) sebagai pembatas di sisi luar <i>game mat</i> . Meskipun tanpa pembatas, robot tetap tidak boleh keluar dari <i>game mat</i> .				
4.5	Peserta mencetak sendiri <i>game mat</i> dengan menggunakan <i>file</i> yang disediakan panitia.				
6.1 - 6.8	Penjelasan mengenai kompetisi online akan dijabarkan lebih detail pada bagian selanjutnya.				



ONLINE COMPETITION

Berikut adalah urutan dan tata cara kompetisi online pada saat hari lomba:

No	Penjelasan	Durasi Waktu	
1	Pada hari lomba, semua peserta siap dengan robot yang sudah terakit dan program yang telah dibuat sebelumnya	-	
2	Panitia akan mengumumkan <i>Surprise Rule</i> untuk setiap kategori. <i>Surprise Rule</i> ini berupa sedikit perubahan atau tambahan misi pada <i>Rule</i> asli. Jika peserta berhasil mengerjakan <i>Surprise Rule</i> maka akan mendapatkan tambahan nilai.	-	
3	Panitia mengundi penempatan beberapa objek yang letaknya akan selalu sama untuk 3 <i>round</i> lomba, yaitu: Elementary: posisi <i>barriers</i> Junior: posisi <i>parked cars</i> Senior: -	-	
4	Peserta mengerjakan Surprise Rule.	120 menit	
5	Panitia mengundi penempatan objek untuk <i>round 1</i> ; Elementary: posisi <i>sun, red and yellow bulbs</i> Junior: posisi <i>waiting cars, pillars, barriers</i> Senior: <i>weather, energy identifiers</i>	-	
6	Peserta mengambil video robot menjalankan misi dengan penempatan objek sesuai dengan undian <i>round 1</i> . Peserta mengunggah (<i>upload</i>) video tersebut ke <i>Youtube</i> dan mengirimkan <i>link</i> video ke panitia.	30 menit	
	Peserta yang gagal mengirimkan <i>link</i> video dalam waktu yang ditentukan tidak akan mendapatkan nilai untuk <i>round 1</i> .		
7	Peserta dapat mengubah dan memperbaiki robot dan program untuk <i>round 2</i> .	60 menit	
8	Panitia mengundi penempatan objek untuk <i>round 2</i> ; Elementary: posisi <i>sun, red and yellow bulbs</i> Junior: posisi <i>waiting cars, pillars, barriers</i> Senior: <i>weather, energy identifiers</i>	-	
9	Peserta mengambil video robot menjalankan misi dengan penempatan objek sesuai dengan undian <i>round</i> 2.	30 menit	



	Peserta mengunggah (<i>upload</i>) video tersebut ke <i>Youtube</i> dan mengirimkan <i>link</i> video ke panitia. Peserta yang gagal mengirimkan <i>link</i> video dalam waktu yang ditentukan tidak akan mendapatkan nilai untuk <i>round</i> 2.		
10	Peserta dapat mengubah dan memperbaiki robot dan program untuk <i>round 3</i> .	30 menit	
11	Panitia mengundi penempatan objek untuk <i>round 3</i> ; Elementary: posisi <i>sun, red and yellow bulbs</i> Junior: posisi <i>waiting cars, pillars, barriers</i> Senior: <i>weather, energy identifiers</i>	-	
12	Peserta mengambil video robot menjalankan misi dengan penempatan objek sesuai dengan undian <i>round 3</i> . Peserta mengunggah (<i>upload</i>) video tersebut ke <i>Youtube</i> dan mengirimkan <i>link</i> video ke panitia. Peserta yang gagal mengirimkan <i>link</i> video dalam waktu yang ditentukan tidak akan mendapatkan nilai untuk <i>round 3</i> .	30 menit	

- Panitia akan merilis dokumen dan/atau video yang akan menjelaskan cara pengambilan video robot, mengirim *link* video, cara pengundian objek selambatlambatnya 2 minggu sebelum pelaksanaan lomba.
- Tim juri akan memberikan nilai berdasarkan video robot yang dikirimkan peserta.
- Hanya nilai terbaik dari 3 rounds yang akan digunakan dalam menentukan peringkat peserta.
- Penentuan peringkat berdasarkan nilai (score) tertinggi. Jika terdapat 2 atau lebih peserta dengan nilai (score) yang sama, maka peringkat dilihat dari waktu robot menyelesaikan misi yang lebih cepat.
- Contoh rekap dan penentuan peringkat:

Ranking	Team	Score	Time	Score	Time	Score	Time	Best	Best
		R 1	R 1	R 2	R 2	R 3	R 3	Score	Time
1	J05	80	62:50	130	83:60	100	74:80	130	83:60
2	J07	130	101:30	0	0	130	105:40	130	101:30
3	J13	70	80:60	100	103:30	130	112:90	130	112:90
4	J01	0	0	65	75:50	115	91:10	115	91:10
5	J06	110	73:10	110	75:20	95	64:50	110	73:10
6	J10	0	0	110	80:20	110	89:20	110	80:20
dst	•	·		•		•		•	