

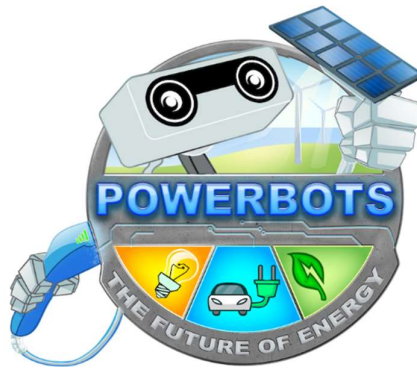


TEAM REGULATIONS

GENERAL RULE Adjustment

ONLINE COMPETITION

Elementary, Junior, Senior



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember



JUNIPER
NETWORKS

ROBOKidz
Computer & Robotics Learning Center

ROBOTICS
education centre

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 <i>Surprise Rule</i> .	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. Peserta yang gagal mengirimkan <i>link</i> video dalam waktu yang ditentukan tidak akan mendapatkan nilai untuk <i>round 1</i> .	30 menit
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 2</i> .	30 menit

