

- Concursul constă în realizarea unei interacțiuni de tip Rube Goldberg Machine (un mecanism de reacție în lanț), care să aibă la baza o plăcuță Arduino.

- În concurs vor participa 10 echipe formate din 3-4 membrii.

- În etapa de calificare echipele vor primi două teste online care vor solicita cunoștințe de bază în electronică și în operare cu Arduino.

- Participanți vor avea 10 ore la dispoziție pentru realizarea ansamblului. Se va începe la ora 09:00 și se va termina la ora 21:00.

- Fiecare echipă va primi câte o cutie care va conține diverse obiecte pe care le pot folosi în scopul realizării mașinăriei.

- Este obligatoriu ca fiecare echipa să folosească minim 10 obiecte.

- Pe parcursul concursului se vor realiza 3 licitații de obiecte. Aceste obiecte nu se regăsesc printre elementele din cutiile primite inițial de echipe. Pentru a câștiga licitația, echipele oferă obiecte primite în cutie, cu excepția plăcuței Arduino, care trebuie obligatoriu încorporată în mecanism. Toate obiectele au aceeași valoare, iar licitația este câștigată de către echipa care oferă cele mai mult obiecte în schimb. Prin obiect se înțelege un concept cum ar fi baloane, bețe de chibrit etc., adică un obiect este reprezentat de toate unitățile acestuia). Atenție, pentru cazul în care se va licita un obiect, o echipa va pierde toate unitățile din acesta (spre exemplu toate bețele de chibrit etc.).

- Câștigătorii vor fi desemnați în funcție de durata reacției, număr de obiecte și puncte de penalizare. De asemenea, se va acorda și un premiu special echipei care vine cu o soluție cât mai "outside the box".

- Înainte de jurizare echipele vor explica fluxul mecanismelor create. Concurenții au dreptul la 3 încercări, iar pentru fiecare intervenție a participanților se va acorda 1 punct de penalizare.