

FOLK RACE

TalTech x TTK Folkrace 2026

Kiirendusvõistluse reeglid

Koordineerija: Jaan Roop

jaan.roop@robotiklubi.ee

Version 1.1 (23.03.2026)

Sisukord

1. Võistlusala lühikirjeldus.....	3
2. Nõuded kõikidele robotitele.....	3
3. Võistlusrada.....	4
4. Võistlemine.....	4
5. Organiseerimine.....	6
6. Muudatused ja tühistamised reeglites.....	6

**FOLK
RACE**

1. Võistlusala lühikirjeldus

Kiirendusvõistluse eesmärk on läbida sirge joonel põhinev võistlusrada võimalikult kiiresti. Robot peab autonoomselt liikuma võimalikult kiiresti startijoonest finišijooneni.

Võitja selgitatakse välja raja läbimise aja alusel. Lühem aeg tähendab paremat tulemust.

2. Nõuded kõikidele robotitele

2.1 Robot peab olema **autonoomne**.

2.2 Maksimaalsed mõõtmed ja kaal:

1. Pikkus või laius **30 (+ 0.2) cm**.
2. Laius või pikkus **20 (+ 0.2) cm**.
3. kõrgus **30 (+ 0.2) cm**.
4. kaal **1 kg**.

2.3 Robot ei tohi:

1. muuta mõõtmeid.
2. tahtlikult tekitada rajale kahjustusi.
3. eritada gaase, vedelikke ega lahtist materjali.
4. lennata või hõljuda – robotil peab olema kontakt rajaga.

2.4 Robotil peab olema **start- ja stoppnupp**.

1. Roboti käivitamine peale stardis toimub ainult roboti pealt (nupp, lüliti, anduri eest käe läbi viipamine jne).
2. Robotite käivitamine, sõidu ajal manipuleerimine ja voo lõpus peatamine muul viisil nagu näiteks puldid, telefonid, arvutid jne on keelatud.

2.1 Ainus erand on testpäev. Testpäeval on abiseadmed lubatud.

2.5 Robot peab peale stardikäsu andmist ootama **5 sekundit** enne liikuma hakkamist.

2.6 Kiirenduse võistlusklassis on **lubatud ainult platvormid**. Teiste platvormide osas palun kontakteeruda kinnituse saamiseks: jaan.roop@robotiklubi.ee.

1. Lubatud ainult platvormipõhised robotid (nt LEGO, mBot)
2. Kasutada tuleb originaalmootoreid ja kontrollereid (LEGO, mBot originaalid)
3. Vähemalt 50% konstruktsioonist peab koosnema kasutatava platvormi originaaldetailidest (hindamine toimub visuaalselt kohtuniku poolt)

2.7 Kiirendus Turbo

1. tehnilised piirangud puuduvad
2. robot peab vastama 2.1-2.5 punktidele.

3. Võistlusrada

- 3.1. Raja **põhi** on **tumedat või heledat** värvi, rada piiravad **heledad seinad**.
- 3.2. Raja hele piirdesein on **vähemalt 12 cm** kõrge.
- 3.3. Rada on **sirge** ja tähistatud pidevjoonega, mille laius on **15–20 mm**.
- 3.4. Joone värv (must või valge) sõltub väljaku põhivärvist. (heledal põhjal must joon, tumedal põhjal valge joon)
- 3.5. Raja pikkus on **6–15 meetrit**.
- 3.6. Raja pidevjoonest väljaku servani on vähemalt **20 cm**.
- 3.7. Rajal on **üks stardijoon ja üks finishijoon**.

4. Võistlemine

4.1 Üldtingimused

1. Võistlus toimub **ühes vanuseklassis, kuid kahes kategoorias:**
 - 1. Kiirendus (platvormid, nt LEGO/mBot vt. 2.6 reeglite punkti)**
 1. Kiirendus võistlusklassi robotid võivad osaleda ka Kiirendus Turbo klassis, aga siis on vaja registreeruda mõlemasse.
 - 2. Kiirendus Turbo (piiranguteta vt. 2.7 reeglite punkti)**
2. Vähemalt 1 tiimi liige või juhendaja peab olema täisealine.
3. Tiimi liikmed ega juhendaja ei tohi olla alkoholi- ega narkojoobes
4. Võistkonnas võib olla kuni **neli (4) liiget**.
5. Võistlusjärjekord on vabagraafiku alusel võistlusperioodi vältel.

6. Võistlusperioodi otsustab peakohtunik vastavalt osalejate arvule.
7. Võistlusperiood tuuakse välja ajakavas peale registreerimise lõppu.

4.2 Võistkonna esindaja

1. Rajale lähemal kui **2 meetrit** võib viibida ainult **üks võistkonna esindaja**.
2. Esindaja peab olema valmis **kohtunikuga suhtlema eesti või inglise keeles** ja vajadusel robotit peatama.

4.3 Stardiprotseduur

1. Stardisignaali annab **kohtunik**.
2. Robot **ei tohi liikuma hakata enne 5 sekundi möödumist** stardisignaalist.
3. **Valestart** loetakse juhul, kui robot alustab liikumist enne lubatud aega.
 1. Esimene valestart → hoiatus
 2. Teine valestart → katse loetakse ebaõnnestunuks

4.4 Voorud ja ajavõtt

1. Igal robotil on **igas voorus üks katse**.
2. Voorude arvu (minimaalselt 3) otsustab peakohtunik vastavalt osalejate arvule.
3. Katse aeg mõõdetakse hetkest, mil robot **ületab stardijoone**, kuni hetkeni, mil robot ületab finishijoone.
4. Robot loetakse joone ületanuks, kui **mis tahes osa robotist** joone ületab.

4.5 Katse lõpp ja ebaõnnestumine

1. Katse **lõppeb**, kui:
 1. robot jõuab finishisse;
 2. robot sõidab rajalt välja;
 3. robot ei alusta liikumist **30 sekundi jooksul** pärast stardisignaali.
 4. Ebaõnnestunud katse ei anna tulemust.

4.6 Võitja selgitamine

1. Võistluse paremusjärjestus määratakse **parima kehtiva aja** alusel.

2. Võrdse aja korral otsustab paremusjärjestuse **teine parim katse** või kohtuniku otsus.

5. Organiseerimine

5.1 Tehniline kontroll

1. Kõik robotid peavad läbima **kohustusliku tehnilise kontrolli**.
2. Tehnilise kontrolli käigus kontrollitakse:
 1. roboti vastavust punktile **2 (Nõuded robotitele)**.
3. Tehniline kontroll tuleb läbida **korraldajate määratud ajavahemikus**.
4. Kohtunik võib nõuda võistlejalt reeglite rikkumise kahtluste korral roboti koodi näitamist või uuesti tehnilise kontrolli läbimist.

5.2 Kohtunikud

1. Kohtunike ja peakohtuniku otsused on **lõplikud ega kuulu vaidlustamisele**.
2. Ohutuse kaalutlustel on kohtunikul õigus **katse katkestada**.

6. Muudatused ja tühistamised reeglites

- 6.1. Reeglite muudatusi teeb ainult võistluse peakorraldaja vastavalt korralduskomitee otsustele.
- 6.2. Reeglite muudatuste ajalugu:
 1. Versioon 1.0 - 28.01.2026 - reeglite avalikustamine
 2. Versioon 1.1 - 23.03.2026 - võistluse jaotamine kaheks võistlusklassiks (lisatud punktid 2.6 ja 2.7 ning muudetud punkt 4.1)
 3. Versioon 1.2 - 23.03.2026 - lisatud 4.1.1.1.1 alla mõlemas kategoorias võistlemise tingimus