

## **ROBOT BATTLE CHALLENGE**

### **1.0 SYARAT-SYARAT PENYERTAAN**

- 1.1 Pertandingan ini terbuka kepada dua kategori:
  - 1.1.1 Sekolah menengah: Murid tingkatan 1 hingga 5
  - 1.1.2 Sekolah rendah : Murid tahun 4 hingga 6
- 1.2 Penyertaan adalah secara berkumpulan yang terdiri daripada dua (2) orang murid dengan seorang (1) guru pembimbing.
- 1.3 Ahli pasukan mestilah dari sekolah yang sama.
- 1.4 Pertukaran ahli kumpulan selepas pendaftaran tidak dibenarkan.

### **2.0 KAEDAH PELAKSANAAN**

- 2.1 Perlawanan dijalankan secara liga besar (rujuk jadual perlawanan).
- 2.2 Setiap pusingan melibatkan **tiga kali perlawanan**.
- 2.3 Tempoh masa setiap perlawanan adalah **dua (2) minit**.
- 2.4 Tempoh masa rehat (*break time*) antara setiap perlawanan adalah **10 Saat**
- 2.5 Penentuan **pemenang** setiap pusingan:
  - 2.5.1 Apabila salah satu situasi dalam perkara 3.2 telah berlaku, pasukan robot dan menara yang masih kekal berada dalam gelanggang dikira sebagai pemenang perlawanan.
  - 2.5.2 Robot tidak bergerak selama 10 saat setelah perlawanan bermula, robot lawan dikira sebagai pemenang perlawanan.
  - 2.5.3 Pemenang setiap pusingan ditentukan berdasarkan *best of three* (memenangi dua daripada tiga perlawanan).
  - 2.5.4 Apabila robot jatuh bersama-sama menara pihak lawan, robot yang masih berada dalam gelanggang perlu mengeluarkan menara untuk dikira sebagai pemenang.
- 2.6 Keputusan adalah **seri** sekiranya:
  - 2.6.1 Kedua-dua robot tidak bergerak selama 10 saat setelah perlawanan bermula.
  - 2.6.2 Kedua-dua robot telah terjatuh dari gelanggang dan kedua-dua menara masih kekal dalam gelanggang.
  - 2.6.3 Robot dan menara masih kekal dalam gelanggang setelah masa tamat.
  - 2.6.4 Robot dan menara jatuh serentak mengosongkan gelanggang.

2.7 Pasukan akan **hilang kelayakan** (*disqualified*) dalam perlawanan sekiranya:

- 2.7.1 Robot tidak mengikut spesifikasi yang ditetapkan dalam perkara 4.0.
- 2.7.2 Peserta menyentuh mana-mana bahagian dalam gelanggang terutama robot dan menara semasa pertandingan.
- 2.7.3 Peserta menunjukkan sikap tidak sopan atau menggunakan bahasa kesat kepada pengadil pertandingan, penjaga masa atau pasukan lawan.
- 2.7.4 Peserta didapati mensabotaj robot pasukan lawan.
- 2.7.5 Pasukan bertanding menggunakan robot bukan milik mereka.

### 3.0 KAEDAH/ RUBRIK PENILAIAN

- 3.1 Pemenang pusingan akan mendapat tiga (3) mata dan pasukan yang tewas tidak mendapat sebarang mata.
- 3.2 Sekiranya keputusan pusingan adalah seri, maka setiap pasukan akan mendapat satu (1) mata.
- 3.3 Sekiranya terdapat beberapa pasukan yang mendapat jumlah mata keseluruhan yang sama, perlawanan kalah mati akan dijalankan untuk menentukan kedudukan.

