



CITY SHAPERSM Challenge Updates

Week van 21 oktober 2019

Innovatieproject updates – 0

Robotwedstrijd updates - 1

Robotwedstrijd update

RG21 – HET GEBRUIK VAN EEN MAL BIJ HET STARTEN

Als jullie de regels nauwkeurig lezen dan zijn er twee feiten te onthullen over het gebruik van mallen voor het richten of uitlijnen van de robot bij de start in het startgebied.

- **Jullie** mogen een mal niet aanraken tijdens een start.
- De **robot** mag een mal niet aanraken tijdens een start, tenzij de mal zich volledig in het startgebied bevindt.

Dit betekent dat er twee manieren zijn om een mal te gebruiken:

1. Voor elke mal: Lijn de robot uit met de mal, trek de mal vervolgens volledig terug in THUIS. Hierna is de robot klaar om te starten.

(Als jullie de mal alleen willen gebruiken om de robot te richten, is dit de aanbevolen manier.)

2. Alleen voor mallen die volledig in het startgebied passen en blijven: Lijn de robot uit met de mal, laat de mal los, start de robot, raak de mal niet aan tot de volgende robotonderbreking.

(Als jullie de mal willen gebruiken om de robot te richten EN TE GELEIDEN, is dit de vereiste manier.)

Week van 17 oktober 2019

Innovatieproject updates – 0

Robotwedstrijd updates - 7

Robotwedstrijd updates

RG20 – VOLLEDIGE BRUG

Jullie complete/juiste brug missiemodel bevat twee bovenste helften met vlaggen, maar slechts één oprijhelling zoals hieronder weergegeven. Dat is alles wat jullie nodig hebben om te oefenen, omdat de robot geen reden heeft om voorbij de vlaggen te rijden. De enige keer dat een tweede oprijhelling aan de andere kant wordt bevestigd, is voor het andere team, tijdens een wedstrijd.



RG19 – DE VLAG VERLATEN

Er is geen uitzondering op regel 35 in missie 1, dus de scoringsvoorwaarden voor de brug en vlag moeten aan het einde van de wedstrijd zichtbaar zijn voor de scheidsrechter.

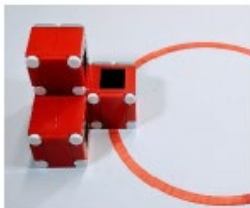
RG18 – M11 CONSTRUCTIE CATEGORIE

De M11 constructie is uitrusting. Het lijkt misschien een missiemodel, en op sommige pagina's buiten de tekst van de robotwedstrijd wordt het zelfs geïmpliceerd als één, maar volgens de regels 2 en 5, en deze update, is het uitrusting.

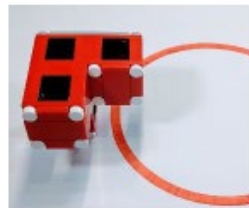
RG17 – GEDEELTELIJK / VOLLEDIG IN

Kijk voor M12 en M13 naar de hele stapel, niet alleen naar niveau 1, om te beslissen of deze “IN” is. Een stapel is

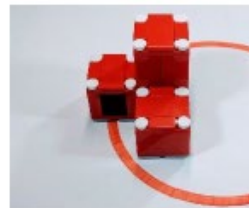
- IN (gedeeltelijk in) een cirkel als EEN stukje van de stapel zich boven de binnenste ruimte of de lijn van de cirkel bevindt.
- VOLLEDIG IN een cirkel als ELK stukje van de stapel zich boven de binnenste ruimte of de lijn van de cirkel bevindt.



Gedeeltelijk in.
10 punten.



Gedeeltelijk in.
10 punten.



Gedeeltelijk in.
10 punten.



Gedeeltelijk in.
10 punten.



Gedeeltelijk in (Voordeel van de twijfel.) 10 punten.



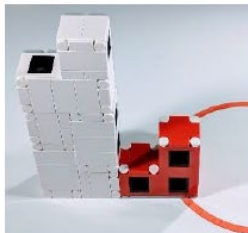
Volledig in.
20 punten
(Inclusief kleur match cirkel.)



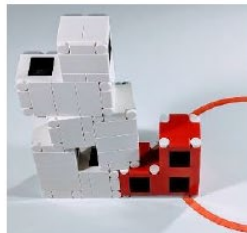
Volledig in (Voordeel van de twijfel.)
20 punten.
(Inclusief kleur match cirkel.)

RG16 – OVERBRUGGEND, VOORBEELDEN

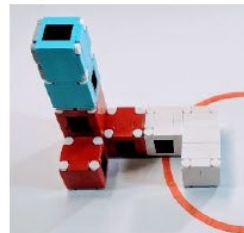
Merk op hoe overbruggen van een cirkel de hoogstscore kan beïnvloeden.



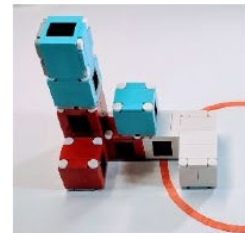
Twee stapels.
10 punten.
(Niet overbruggend.)



Eén stapel.
25 punten.
(Overbruggend.)



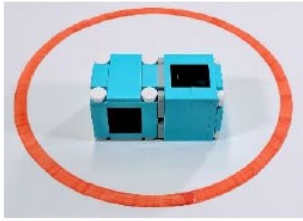
Twee stapels.
5 punten.
(Niet overbruggend.)



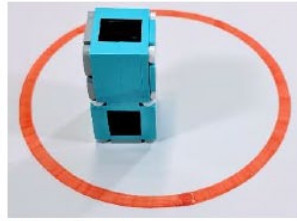
Eén stapel.
20 punten.
(Overbruggend.)

RG15 – OVERBRUGGENDE STAPEL COMBINATIES

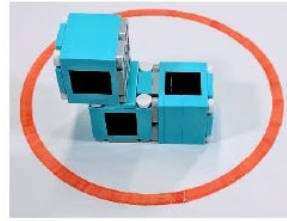
Stapels die alleen elkaars zijden raken, zijn gescheiden. Maar als een unit meerdere stapels plat raakt, worden ze "overbrugd" en tellen ze allemaal als één stapel. Merk op hoe overbruggen volledig in een cirkel de hoogtescore kan beïnvloeden.



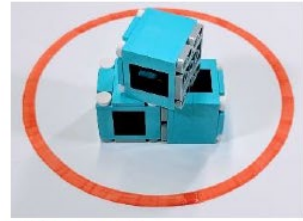
Twee stapels.
10 punten.



Eén stapel.
10 punten.



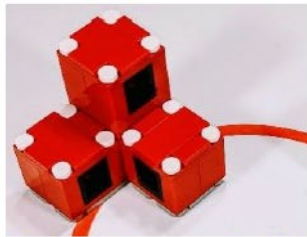
Twee stapels.
15 punten
(Niet overbruggend.)



Eén stapel.
10 punten.
(Overbruggend.)

RG14 – GEBOUWUNITS, ALGEMEEN

- Een gebouwunit is het hele model, niet de afzonderlijke kamers (linker afbeelding).
- Het is niet vereist dat de ramen naar de zijkanten wijzen, of de grijze kant naar de mat (middelste afbeelding).
- Gestapelde gebouwunits vereisen oppervlak-tot-oppervlak contact, zoals vloeren en plafonds (rechter afbeelding).



Dit is 1 gebouwunit, niet 4.
10 punten.



Dit scoort als een stapel.
5 punten.



De bovenste unit telt niet.
5 punten.

(RG11 is verwijderd, omdat scheidsrechters het niet nuttig vonden. De verwijdering verandert niets.)

Week van 23 september 2019

Innovatieproject updates – 0

Robotwedstrijd updates - 1

Robotwedstrijd updates

RG13 - THUIS, STRATEGISCHE EN AANGEPASTE OPSLAG

Volgens regel 22, en de verduidelijking hier, kunnen dingen die volledig in THUIS zijn, na de inspectie op elke gewenste manier en op elk gewenst moment in THUIS worden opgeslagen, gehanteerd en verschoven.

- Als de robot toevallig interactie heeft met iets dat in THUIS staat, wordt dat niet als een interactie met jullie beschouwd. Het is dus geen onderbreking. Anders gezegd: na elke start en vóór de volgende onderbreking is de robot vrij om in en uit THUIS te rijden en interactie met dingen te hebben, zelfs als jullie deze strategisch hebben neergezet.
- Als de robot op weg is naar THUIS en jullie denken dat de toegang ervan door iets in THUIS wordt geblokkeerd, kunnen jullie dat ding uit de weg schuiven, zolang het de hele tijd volledig in THUIS was en blijft.

Herinnering: Het startgebied maakt geen onderdeel uit van THUIS. Jullie mogen niets aanraken in het startgebied na het starten van de robot en de volgende onderbreking, behalve om gestrande objecten weg te halen zoals is toegestaan in RG09.

Week van 26 augustus 2019

Innovatieproject updates – 0

Robotwedstrijd updates - 3

Robotwedstrijd updates

RG12 – BRUGVERSPERRING NIET TOEGESTAAN

De enige manier waarop robot X, robot Y kan verhinderen vlagpunten te scoren is door sneller of beter te zijn in het scoren van vlagpunten. Robotbotsingen zijn nadrukkelijk toegestaan in de tekst van missie 1 door de 1^e zin van regel 30, maar alle andere competitieve acties vallen onder de 2^e zin van regel 30.

(RG11 is verwijderd, omdat scheidsrechters het niet nuttig vonden. De verwijdering verandert niets.)

RG10 – Dozen en bakken

- Jullie mogen jullie uitrusting in welke doos of bak dan ook naar het veld dragen.
- Wanneer jullie bij het veld zijn, zet dan jullie hele uitrusting in een van de inspectiegebieden en plaats de doos of bak waar de scheidsrechter aanwijst.
- Na de inspectie is jullie hele uitrusting in thuis geplaatst, zoals regel 19 beschrijft.

Week van 19 augustus 2019

Innovatieproject updates – 0

Robotwedstrijd updates - 1

Robotwedstrijd updates

Update RG02 is nader uitgelegd, bouwstructuur missiemodel is aangepast.

Week van 12 augustus 2019

Innovatieproject updates – 0

Robotwedstrijd updates - 6

Robotwedstrijd updates

RG09 – STRANDEN IN STARTGEBIED

Dingen die geheel of gedeeltelijk in het startgebied * zijn gestrand, kunnen naar thuis worden gebracht als jullie dat willen. Als die actie duidelijk / direct een scoreconditie oplevert, telt de score niet.

*Deze uitzondering op regels 22 en 29 is niet van toepassing als het gestrande ding uit de witte rand met sponsorlogo's reikt. (het gebogen witte logogebied)

RG08 – GEBRUIK VAN HANDEN TIJDENS INSPECTIE

Jullie handen mogen worden gebruikt om uitrusting binnen het volume van een inspectiegebied te houden.

RG07 – FOUTE START

Als jullie de robot zo snel na de start onderbreken dat hij nog geen perimeterlijn van het startgebied heeft bereikt, moeten jullie herstarten, maar jullie verliezen geen precisieteken. Dit is een uitzondering op regel 27.

RG06 - STRATEGISCHE / PRECISIE STOP

Als een nieuwe scoreconditie wordt verkregen door de strategische timing van een onderbreking (je ogen deden het werk van een timer of sensor), en dit is duidelijk voor de scheidsrechter, zullen missies niet scoren.

RG05 - regel 28 VERDUIDELIJKT

Hier zijn de drie mogelijkheden en hun resultaten:

- 1 – Als de vracht door de robot werd vervoerd vanaf de nieuwste start: Jullie krijgen de vracht terug.
- 2 - Als de vracht volledig in thuis was toen de robot werd onderbroken: Jullie krijgen de vracht terug.
- 3 - Anders: de scheidsrechter pakt de vracht.

Week van 4 augustus 2019

Innovatieproject updates – 0

Robotwedstrijd updates - 4

Robotwedstrijd updates

Update RG01 is herzien

Week van 28 juli 2019

Innovatieproject updates – 2

Robotwedstrijd updates - 4

Innovatieproject updates

In jullie CITY SHAPERSM Challenge set vind je in de zakjes met het label “10” LEGO onderdelen om een door het team ontworpen model voor de robotwedstrijd missie 11 te maken. Het model kan elk ontwerp hebben als het voldoet aan de vereisten van missie 11. Dit model moet het innovatieproject van jullie team op de een of andere manier vertegenwoordigen, maar jullie hoeven het ontwerp van het model niet uit te leggen of het project te bespreken tijdens jullie robotwedstrijden. (Misschien wil je deze informatie met anderen delen – en dat is prima – maar dit is niet vereist.). Raadpleeg de missies, regels en updates van robotwedstrijden voor meer informatie over missie 11.

IP01 – Jullie gemeenschap

De probleemstelling van het innovatieproject instrueert teams om:

- Een probleem te identificeren van een gebouw of openbare ruimte in jullie gemeenschap.
- Een oplossing te ontwerpen.
- Jullie oplossing te delen met anderen en het dan te verfijnen.

Voor het project van dit jaar staat het jullie team vrij om “jullie gemeenschap” te definiëren op de manier die voor jullie het beste werkt. Dit betekent dat jullie team naar een probleem in jullie lokale dorp, stad, land of zelfs in een ander deel van de wereld kan kijken.

Robotwedstrijd updates

RG04 – Missie 11 constructie maat

Een bepaalde afmeting van jullie missie 11 constructie moet minstens zo lang zijn als een LEGO onderdeel met vier noppen.

RG03 – Lift opstelling

De juiste opstellingspositie voor de lift is met de blauwe wagen omhoog, zoals hier wordt getoond.



RG02 – Drone vorm en opstelling (nader uitgelegd – verbeterde bouwstructuur is beschikbaar)

De juiste manier om de drone te bouwen en te plaatsen is met de lus evenwijdig over zijn merktekens. Jullie drone kan eenvoudig opnieuw worden gebouwd, zoals hier afgebeeld.



Correct model
vorm en opstelling



Draai dit onderdeel zo
nodig 90 graden

Op 19 augustus is de bouwstructuur van het missiemodel aangepast. Hebben jullie het model voor deze tijd gebouwd dan dienen jullie het opnieuw te bouwen.

--+De juiste manier om de drone op de mat te plaatsen is op zijn vierkante markering, met de lus parallel over zijn lijnmarkeringen (de open lus kijkt naar het startgebied).

RG01 – Plaatsing van de mat en opstelling (herzien, de afmetingen van thuis zijn gecorrigeerd)

Als jullie de mat op een officiële tafel plaatsen, schuif de mat dan voorzichtig tot deze de zuidelijke en oostelijke muren aanraakt. Als de tafelmaat en plaatsing van de mat correct zijn, is de afmeting van 'THUIS' ongeveer 1143 mm bij 342 mm.

Om de mat op zijn plek te houden, kun je zo nodig een dun stripje zwarte tape gebruiken aan de westelijke rand. Waar het tape aan de mat kleeft, mag het alleen de zwarte rand van de mat bedekken.