



RULE BOOK

WALL FOLLOWER

In Collaboration With :





DESKRIPSI

Robotic Programming: Wall Follower merupakan salah satu kompetisi yang diselenggarakan oleh BEM Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Gunadarma pada rangkaian acara *TechnoFair 6.0* yang berkolaborasi dengan Pusat Studi Multimedia dan Robotika (UG MuRo) Universitas Gunadarma.

Robotic Programming: Wall Follower adalah kompetisi perancangan sebuah sistem kontrol pada robot *wall follower* agar mampu melewati jalur yang telah ditentukan. Di kompetisi ini juga akan diadakan *workshop* sebelum kompetisi diadakan sebagai pembekalan materi untuk para peserta kompetisi.

PENGHARGAAN

- Juara 1 : Rp. 1.000.000 + Sertifikat
- Juara 2 : Rp. 750.000 + Sertifikat
- Juara 3 : Rp. 500.000 + Sertifikat

KETENTUAN UMUM

1. Setiap peserta telah mendaftar di technofair.id dan melengkapi data tim
2. Peserta merupakan mahasiswa aktif Universitas Gunadarma, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) / Kartu Rencana Studi (KRS) yang diunggah pada *dashboard* tim.
3. Setiap tim terdiri dari maksimal 3 orang peserta.
4. Setiap peserta boleh mengikuti lebih dari 1 kompetisi yang berbeda
5. Setiap tim yang mendaftar, tidak dikenakan biaya / **gratis**.
6. Peserta yang melanggar peraturan akan **didiskualifikasi**.
7. Keputusan dewan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
8. Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan kemudian hari bila diperlukan.





TIMELINE KOMPETISI *Wall Follower*

Pendaftaran Kompetisi	22 Februari 2019 – 14 Maret 2019
Workshop	16 Maret 2019
Babak Penyisihan	19 Maret 2019
Babak Final	23 Maret 2019

KETENTUAN KOMPETISI *Wall Follower*

Sebelum Pertandingan

1. Peserta datang 15 menit sebelum pertandingan di mulai.
2. Apabila saat di panggil peserta tidak hadir selama 10 menit maka tim peserta dinyatakan *WO* dan tidak dapat mengikuti kompetisi.
3. Peserta diberikan waktu selama 30 menit untuk mengkonfigurasi robot serta *test drive* robot pada jalur yang di sediakan.
4. Setiap tim diwajibkan untuk membawa baterai masing-masing sebanyak 8 buah baterai AA.
5. Peserta harus tertib dan tidak diperkenankan untuk mengganggu peserta lain dengan cara apapun.
6. Dilarang merusak robot sendiri dan robot lawan.





Saat Pertandingan

1. Saat pertandingan dimulai, robot harus berada tepat di garis *start*.
2. Sistem kompetisi adalah *battle time attack*.
3. Saat *start* tidak di perkenankan untuk memberikan dorongan atau bantuan apapun pada robot.
4. Robot harus mengikuti *track* yang sudah dibuat oleh panitia, tidak di perkenankan untuk memotong garis untuk meraih kemenangan.
5. Robot harus melewati jalur yang telah di tentukan.
6. Waktu total yang disediakan untuk *time attack* maksimal adalah 3 menit.
7. Terdapat 3x kesempatan jika terdapat kesalahan pada perlombaan.
8. Tidak diperkenankan mengubah program di luar waktu *coding*.
9. 3 tim terbaik akan masuk ke **Babak Final**.
10. Peraturan dapat berubah sesuai panitia.
11. Keputusan wasit tidak dapat di ganggu gugat.

Sesudah Pertandingan

1. Peserta mengambil kembali robot yang sudah di lombakan dan diberikan langsung panitia
2. Peserta harus menjunjung tinggi sportivitas, ketidak tertiban dapat berakhir *WO*.





PERATURAN TEKNIS

1. Bila robot mengalami kesalahan teknis, harap langsung melapor ke panitia.
2. Perlombaan selesai apabila waktu yang diberikan sudah habis atau robot sudah mencapai garis *finish*.
3. Apabila pertandingan sudah mulai, maka peserta tidak di perkenankan untuk memegang robot, kecuali di berikan persetujuan oleh wasit.

CONTACT PERSON

Ardyan Priya Pratama (0812 4984 1417 / line : ardyanpp)

