

## HARMONOGRAM ZAWODÓW

### RAMOWY PLAN ZAWODÓW

Zawody odbędą się 16 kwietnia 2011 roku w budynku Wydziału Matematyki i Informatyki Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza na terenie kampusu Morasko, ul. Umultowska 87 (Wejście A – od strony lasu)

Godzina	
9.00 – 9.45	Rozpoczęcie rejestracji i sesji testowych.
10.00 – 10.20	Oficjalne rozpoczęcie zawodów.
10.20 – 11.10	Prezentacje drużyn.
11.10 – 12.10	Rozpoczęcie konkurencji Bumper Chaser.
12.30 – 13.30	Konkurencja Marbles.
13.45 – 14.30	Konkurencja finałowa – Wymijanie 2.0.
14.45 – 15.00	Ogłoszenie wyników, wręczenie nagród oraz zakończenie zawodów.

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany harmonogramu.

### WAŻNE MIEJSCA

Główna część imprezy odbędzie się w **Auli A**. Jednak na terenie budynku znajduje się kilka innych ważnych miejsc. Poniżej przedstawiamy listę naszym zdaniem najważniejszych punktów. Główne wejście oraz Aula A znajdują się na **Poziomie 1**.

	Poziom	Gdzie
<b>Rejestracja i informacja</b>	Poziom 1	Hol główny w pobliżu Auli A
<b>Otwarcie oraz konkurencje</b>	Poziom 1	Aula A
<b>Sala przygotowań</b>	Poziom 0	Klub studencki
<b>Obiady</b>	Poziom 0	Bufet, naprzeciwko głównych schodów
<b>Szatnia i toalety</b>	Poziom 0	Naprzeciwko bufetu

## KOLEJNOŚĆ WYSTĄPIEŃ I PRZEJAZDÓW

### PREZENTACJA DRUŻYNY

Zgodnie z kolejnością zgłoszeń. Każda drużyna przed prezentacją dokona losowania identyfikatora (litery od A do P), na podstawie, której ustalona została kolejność startowa w zadaniach BumperChaser i Marbles.

Czas trwania jednej prezentacji to dwie minuty. Każda drużyna otrzymuje ok. 1 minuty na przygotowanie się do prezentacji.

	Drużna	Uczelnia
1	Robots''Я''US	Politechnika Białostocka
2	G.R.I.K.	Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
3	JAVATRONICS	Politechnika Wrocławska
4	wmiTeam	Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
5	Schwing!	Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
6	Niewyraźnie napisane	Politechnika Białostocka
7	UJ Team Izaak	Uniwersytet Jagielloński
8	UJ Team Karel	Uniwersytet Jagielloński
9	UJ Team Valentino	Uniwersytet Jagielloński
10	Almaya	Politechnika Warszawska
11	Panzerbesatzung	Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
12	Drużyna Rudego	Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
13	ROBOMANIACS	Uniwersytet Gdański
14	ROBOMANIACS 2	Uniwersytet Gdański
15	Żółte Grzegorzki	Politechnika Rzeszowska
16	RoboWarriors	Uniwersytet Zielonogórski

### BUMPER CHASER

Każda drużyna otrzymuje dwa przejazdy konkursowe. Kolejność startów jest ustalana na podstawie tabeli i identyfikatora wylosowanego podczas prezentacji. Konkurencja będzie rozgrywana na dwóch matach: I i II.

	Drużyna	Mata		Drużyna	Mata
1	A	I	17	A	II
2	B	II	18	B	I
3	C	I	19	C	II
4	D	II	20	D	I
5	E	I	21	E	II
6	F	II	22	F	I
7	G	I	23	G	II
8	H	II	24	H	I
9	I	I	25	I	II
10	J	II	26	J	I
11	K	I	27	K	II
12	L	II	28	L	I
13	M	I	29	M	II
14	N	II	30	N	I
15	O	I	31	O	II
16	P	II	32	P	I



## WYMIJANIE 2.0

Zadanie to jest zadaniem finałowym w którym wystartuje osiem najlepszych drużyn. Rozgrywki odbędą się w formule drabinki Double Elimination. Numery drużyn odpowiadają ich miejscom w klasyfikacji generalnej po zakończeniu konkurencji Wymijanie.

