VEX IQ rungčių taisyklės

1. VEX IQ CHALLENGE – KOMANDINĖS VARŽYBOS

- Dalyviai: 1–8 klasių mokiniai. Komandą sudaro 2 mokiniai ir 2 robotai.
- Varžybos vyksta pagal VEX IQ Challenge Highrise taisykles: https://youtu.be/iMQAYdLGOMQ
  Arba nuskenuokite QR kodą dešinėje.
- Rungtis trunka 1 min.
- Dalyvauti galima tik su VEX IQ Challenge Highrise rungčiai sukomplektuotu robotu. Šios rungties komandos robotais tarpusavyje keistis negali – kiekvienas dalyvis turi savo robotą.
- Pirmajame etape kiekviena komanda turi po du važiavimus.
- Į finalą patenka 4 daugiausiai taškų surinkusios komandos. Finale visi pirmojo etapo taškai anuliuojami.
- Finale kiekviena komanda turi po vieną važiavimą. Laimi ta komanda, kurios robotai surenka daugiausiai taškų.
- Esant vienodam rezultatui, skiriamas papildomas važiavimas, per kurį išaiškinamas nugalėtojas.

2. VEX IQ CHALLENGE – PROGRAMAVIMAS

- Dalyviai: 1–8 klasių mokiniai. Dalyvauti gali 2 mokinių komanda su 1 robotu arba 1 mokinys su 1 robotu.
- Varžybos vyksta pagal VEX IQ Challenge Highrise taisykles: https://youtu.be/iMQAYdLGOMQ
  Arba nuskenuokite QR kodą dešinėje.
- Rungtis trunka 1 min. Per šį laiką mokinio (-ių) suprogramuotas robotas atlieka atskiras užduotis, kiekvieną kartą pradėdamas nuo starto pozicijos. Atskirų užduočių taškai sumuojami.
- Dalyvauti galima tik su VEX IQ Challenge Highrise rungčiai sukomplektuotu robotu, nepriklausomai nuo to, ar komanda dalyvavo VEX IQ Challenge Highrise rungtyje.
- Laimi daugiausiai taškų surinkęs robotas. Esant vienodam rezultatui, skiriamas papildomas važiavimas, per kurį išaiškinamas nugalėtojas.