

드론 군무 (10월31일 금요일, 강릉올림픽파크 스피드스케이팅 경기장)

드론군무 본선진출	
순서	팀명
1	マイスター隊
2	개천(開天)
3	MISSON CLEAR
4	링가링가
5	Blit
6	KKJ
7	푸른뱀
8	별무리

〈경기 일정〉

- 접수 시간 - 10시30분~10시45분,
 - 대회 공지 - 10시45분~11시00분,
 - 대회 1차 경기 - 11시00분~ 13시 10분
 - 점심 시간 - 13시 10분 ~ 14시 10분
 - 대회 2차 경기 - 14시 10분 ~ 16시 00분
 - 결과 발표 - 16시 30분
 - 시상식 - 17시

※ 대회상황에 따라 시간이 변경 될 수 있습니다.

8팀 본선 진출하였습니다 축하 드립니다.

*번호는 순위가 아닙니다.

〈공지〉

1	본선 경기장의 사이즈는 세로 4m x 가로 6m x 높이(제한없음)	경기장
2	10월 24일까지 예선 내용을 그대로 사용하거나 아니면 내용을 보강하여 본선에 참여할 최종을 결정하여 최종 본선 영상과 음원, 순서도, 코딩 파일 제출 할 것 contact@robolink.co.kr 이메일주소로 제출	대회전 준비사항
3	10월 24일 제출이후 변경 불가 (본선 심사에 사용)	
4	경기 순서는 제비뽑기로 정함	
5	경기는 1차와 2차로 나누어 진행	
6	1차는 오전시작, 2차는 오후시작	
7	※ 전체 순서 1) 입장 전 노트북에 코딩 파일을 띄워 놓고 대기 2) 경기순서 - 1. 팀소개 2. 발표 3. 구동 준비 4. 구동 3) 경기시간 - 제한 시간 10분 소개, 발표, 준비, 구동이 모두 들어가야 하며 시간을 잘 나누어 사용 할 것 4) 입장 후 코딩파일을 띄워 놓은 노트북을 심사위원 앞 테이블에 올려 놓기 5) 시작과 동시에 팀소개 를 한 후 팀원 중 1명이 발표 6)나머지 팀원은 구동 준비 7) 준비가 끝나면 팀원 중 1명은 구동 타이밍에 맞추어 음원 재생을 직접 합니다. 8)구동은 경기 종료까지 여러 번 재시도 가능합니다. 9)더 이상 구동이 필요 없을시 심사위원에게 종료하겠다고 말하면 경기 종료 됩니다.	대회당일
8	1차,2차중 제일 높은 점수가 최종점수	

미션비행 초등 (10월31일 금요일, 강릉올림픽파크 스피드스케이팅 경기장)

미션비행 초등			
본선진출			
	팀명		팀명
1	이주완	10	윤지훈
2	정하준	11	김동현
3	원도윤	12	이태민
4	박유니티	13	박조은별
5	장지은	14	나현준
6	한승우	15	임동은
7	김하진	16	김재하
8	김시현	17	Tergelkhurts Dalaijargal
9	전민규		

<경기 일정>

- 접수 시간 - 10시30분~10시50분,
- 대회 공지 - 10시50분~11시00분,
- 대회 오전 경기 - 11시20분~ 13시 20분
- 점심 시간 - 13시 20분 ~ 14시 20분
- 대회 오후 경기 - 14시 20분 ~ 16시 00분
- 결과 발표 - 16시 10분
- 시상식 - 17시

※대회상황에 따라 시간이 변경 될 수 있습니다.

17팀 본선 진출하였습니다 축하 드립니다.

*번호는 순위가 아닙니다.

<공지>

1	본선 경기장의 사이즈는 세로 2.1m x 가로 4.4m <필수 사항> 참가자는 조종으로 사용 할 드론 기체 1대와 코딩으로 사용 할 드론 기체 1대 총 2대를 준비 <선택 사항> 경기종 기체가 고장날 경우 교체 할 수 있도록 여분의 기체를 1대 준비 위 드론 기체는 대회 당일 본선 진출자 확인 후 기체 점검과 기체 등록을 진행 이때 기체 등록이 되면 등록된 기체만 사용 여분의 기체 또한 이때 등록을 하지 않으면 사용 할 수 없음
3	드론 기체 점검시 자신의 순번 스티커를 부착받으며 기체 등록을 진행 합니다. 등록된 이후 자신의 등록된 기체를 사용하지 않고 다른 기체를 사용할 경우 적발 시 실격
4	대회 중 기체가 고장나 기체 교체로 기체 점검시 등록 되지 않은 기체를 가져와 서 사용할 경우 실격이며 기체 관리 소홀은 참가자 본인에게 있으므로 반드시 대 회전에 기체 점검을 할 것
5	경기전 규정을 확실히 숙지하고 참여 할 것
6	운영 시간 부족으로 연습시간을 따로 주지 않음

<중요>

1. 본선은 선택 없이 경기에 무조건 코딩 기체, 조종 기체 각각 1대씩 총 2대를 사용해야 합니다.
본선 대회 당일 경기장 입장 시 참가자 확인, 순번을 뽑은 후 기체 점검을 진행합니다.
이때 점검이 완료되면 조종 기체에 종목전용 스티커 부착, 코딩 기체에 종목전용 스티커를 부착합니다.
부착된 기체는 스티커를 떼서도 안되고 다른 기체로 교체해서도 안됩니다.
적발 시 부정행위로 실격 처리되오니 주의하세요.
2. 기체가 문제가 생겼을 시 사용할 여분의 기체 1대를 준비하세요.
여분의 기체 1대는 필수가 아닌 선택 입니다.
여분 기체는 조종 기체와 코딩 기체처럼 점검을 받고 기체 등록을 해야 합니다.
등록받은 기체는 심판에게 요청하여 교체할 수 있습니다. 등록하지 않은 기체는 사용할 수 없습니다.
3. 조종 기체와 코딩 기체 모두 코딩이 가능한 드론만을 사용해야 합니다.
조종만 되는 드론은 사용할 수 없습니다.

미션비행 중고등 (10월31일 금요일, 강릉올림픽파크 스피드스케이팅 경기장)

미션비행 중고등					
본선진출					
	팀명		팀명		팀명
1	홍윤기	12	김주아	23	강재호
2	권민준	13	소혜원	24	Khanjiguur Munkhzaya
3	조예준	14	김지강	25	Temuulen Erdenebaatar
4	김준	15	김지원	26	Amarmend Davaadorj
5	도이원	16	설재환	27	Nasan-Ochir Bayanbat
6	김태우	17	권다윗	28	Bilguuntugs Khurelbaatar
7	김선호	18	유준혁	29	Khulan Erdeneburen
8	김우진	19	전건	30	Enkh-Uchral Enkhjargal
9	김원	20	박정후	31	Jargal Gantulga
10	이인규	21	조수민	32	
11	이현	22	신범수	33	

31팀 본선 진출하였습니다 축하 드립니다.

*번호는 순위가 아닙니다.

<공지>

1	본선 경기장의 사이즈는 세로 2.1m x 가로 4.4m
2	<p><필수 사항> 참가자는 조종으로 사용 할 드론 기체 1대와 코딩으로 사용 할 드론 기체 1대 총 2대를 준비</p> <p><선택 사항> 경기중 기체가 고장날 경우 교체 할 수 있도록 여분의 기체를 1대 준비</p> <p>위 드론 기체는 대회 당일 본선 진출자 확인 후 기체 점검과 기체 등록을 진행 이때 기체 등록이 되면 등록된 기체만 사용 여분의 기체 또한 이때 등록을 하지 않으면 사용 할 수 없음</p>
3	드론 기체 점검시 자신의 순번 스티커를 부착받으며 기체 등록을 진행 합니다. 등록된 이후 자신의 등록된 기체를 사용하지 않고 다른 기체를 사용할 경우 적발 시 실격
4	대회 중 기체가 고장나 기체 교체로 기체 점검시 등록 되지 않은 기체를 가져와서 사용할 경우 실격이며 기체 관리 소홀은 참가자 본인에게 있으므로 반드시 대회전에 기체 점검을 할 것
5	경기전 규정을 확실히 숙지하고 참여 할 것
6	운영 시간 부족으로 연습시간을 따로 주지 않음

<경기 일정>

- 접수 시간 - 10시30분~10시50분,
- 대회 공지 - 10시50분~11시00분,
- 대회 오전 경기 - 11시20분~ 13시 20분
- 점심 시간 - 13시 20분 ~ 14시 20분
- 대회 오후 경기 - 14시 20분 ~ 16시 00분
- 결과 발표 - 16시 10분
- 시상식 - 17시

*대회상황에 따라 시간이 변경 될 수 있습니다.

<중요>

1. 본선은 선택 없이 경기에 무조건 코딩 기체, 조종 기체 각각 1대씩 총 2대를 사용해야 합니다.
본선 대회 당일 경기장 입장 시 참가자 확인, 순번을 뽑은 후 기체 점검을 진행합니다.
이때 점검이 완료되면 조종 기체에 종목전용 스티커 부착, 코딩 기체에 종목전용 스티커를 부착합니다.
부착된 기체는 스티커를 떼서도 안되고 다른 기체로 교체해서도 안됩니다.
적발 시 부정행위로 실격 처리되오니 주의하세요.
2. 기체가 문제가 생겼을 시 사용할 여분의 기체 1대를 준비하세요.
여분의 기체 1대는 필수가 아닌 선택 입니다.
여분 기체는 조종 기체와 코딩 기체처럼 점검을 받고 기체 등록을 해야 합니다.
등록받은 기체는 심판에게 요청하여 교체할 수 있습니다. 등록하지 않은 기체는 사용할 수 없습니다.
3. 조종 기체와 코딩 기체 모두 코딩이 가능한 드론만을 사용해야 합니다.
조종만 되는 드론은 사용할 수 없습니다.

자율 주행 창작 (11월 1일 토요일, 강릉올림픽파크 스피드스케이팅 경기장)

자율주행 창작		
본선진출		*번호는 순위가 아닙니다.
	팀명	팀명
1	케케크롱	9 짜파구리
2	neodrive	10 메타온KSJ
3	MOBILITY-X	11 원더
4	의정부	12 너드 컴퍼니
5	JC	13 엘리트
6	K.H.K	14 Wellcome to
7	root way	15 좋은느낌
8	노란신호등	16 Jump

16팀 본선진출하였습니다 축하드립니다.

*번호는 순위가 아닙니다.

<공지>

<경기 일정>

- 접수 시간 - 10시30분~10시45분,
- 대회 공지 - 10시45분~11시00분,
- 대회 오전 경기 - 11시00분~ 13시 30분
- 점심 시간 - 13시 30분 ~ 14시 30분
- 대회 오후 경기 - 14시 30분 ~ 16시 15분
- 결과 발표 - 16시 40분
- 시상식 - 17시

※대회상황에 따라 시간이 변경 될 수 있습니다.

<중요>

1. 본선은 첫 번째 팀 소개, 두 번째 발표, 세 번째 로봇구동 순서로 진행
2. 자율주행 로봇은 반드시 규정에 맞는 로봇을 사용하세요.
3. 자율주행이 아닌 조종으로 움직였을 시 실격입니다.
4. 자율주행 중 중간에 신호등이나 차단 바 등의 간단한 기구물은 하나의 맵 제작으로 보며, 그 외 이동하는 보행 로봇과 바퀴형 로봇은 로봇 규정에 해당 되어 규정에 맞지 않으면 실격처리 됩니다.
자율주행 로봇의 이동에 직접적인 도움을 주는 기구물 또한 안됩니다.
5. 프로그램은 코딩을 할 수 있어야 하며 언플러그드 코딩, 블록 코딩, 텍스트 코딩 모두 가능합니다.
6. 창작 맵 제작 시 라인 사용은 창작 소재와 맞지 않으므로 최소로 사용하시거나 사용하지 마세요.
7. 창작 맵은 꼭 규정 크기 안에서 제작하시기 바랍니다.

1	※ 자율주행은 10월24일까지 1)구동만을 촬영한 영상 , 2) 발표자료, 3)코딩파일 3가지를 첨부하여 contact@robolink.co.kr 이메일 제출 (avi 파일 편집없는 영상을 제출. 편집한 영상 제출시 제출안한걸로 판단) ※ 10월 24일까지 3가지 파일을 모두 제출하지 않을 시 대회의 제출과 관련된 접수를 획득 할 수 없음 ※ 10월 24일까지 제출하는 구동 영상은 완주한 영상을 제출. 대회장 통신이 안 좋으면 구동을 대신하는 영상으로 사용 ※ 10월 24일에 제출한 첨부파일은 대회당일에 바꿀수 없으니 신중하게 제출 ※ 구동영상은 편집없이 한번에 찍은 영상만 가능하며 영상의 내용 중 로봇에 손을 가져가는 행위를 해서는 안됨. ※ 위 내용을 무시하고 수정시 모든 불이익은 참가자 본인에게 있음	사전제출
2	※ 본선 경기 참여시 예선 내용을 그대로 사용하거나 주제를 변경하여 새롭게 만드셔도 됩니다. 반드시 공지한 기일 안으로 제출 ※ 경기장은 10월 24일 제출 이후에 구동범위에서 벗어나지 않은 상태에서 경기장 꾸밈 및 수리 코딩 수정은 가능. 구동경로나 내용등을 바꿀수 없음. ※ 바꾸면 제출한 내용과 일치하지 않아 감점	경기장
3	※ 대회장에 반드시 자신이 만든 자율주행 경기장을 가져와야 함. ※ 대회 당일 팀 테이블 위에 제작한 경기장을 올려 놓을 것 ※ 대회장에서는 반드시 순서에 맞추어 발표를 진행 함. 1번째- 팀소개, 2번째- 발표, 3번째- 로봇구동 ※ 경기순서는 당일 제비뽑기로 정함 ※ 구동시 로봇을 손으로 만지거나 닿으면 그지점까지 자율주행 한걸로 판단 . 그러니 반드시 목적지까지 자율주행 할 것. ※ 만약 대회장에서 통신상 문제가 있을경우 24일에 제출한 영상을 구동을 대신하여 심사에 사용.	대회당일

자율 주행 미션 (11월 1일 토요일, 강릉올림픽파크 스피드스케이팅 경기장)

자율주행 (미션) 초등 부문	
본선진출	
순서	팀명
1	김시현
2	전민규
3	윤지훈
4	이승준
5	윤성준
6	정여명
7	장주빈
8	천예슬
9	김하진

9팀 본선 진출하였습니다 축하 드립니다

*번호는 순위가 아닙니다.

<공지>

1	대회 당일 본선 진출자 확인후 로봇 점검후 로봇을 등록 스티커 부착
2	다른 팀 선수와 로봇을 교체하거나 공유하면 안되며 적발시 실격
3	10분 안에 자유롭게 코딩하다가 실패시 계속 도전하여 먼저 완주한 팀이 승리 양팀 다 완주 못 했을시 가장 멀리간 팀이 승리
4	자율주행 중 로봇을 손으로 만지면 처음부터 다시 시작 과 경고 1회
5	경기 시작전 코딩 삭제 확인 후 시작지점에 올려 놓고 시작 신호를 주기 전까지 로봇을 만지면 안됨

<경기 일정>

- 접수 시간 - 10시30분~10시45분,
- 대회 공지 - 10시45분~11시00분,
- 대회 오전 경기 - 11시00분~ 13시 25분
- 점심 시간 - 13시 40분 ~ 14시 40분
- 결과 발표 - 13시 30분
- 시상식 - 17시

※대회상황에 따라 시간이 변경 될 수 있습니다.

<중요>

1. 경기 시작전 장애물(정지,사람,도구)을 배치 합니다. 코딩 점검을 합니다
로봇에 코딩이 안되어 있는 빈상태를 확인하기 위해 코딩 삭제를 합니다.
코딩이 한 개라도 되어 있으면 경고1회를 받습니다.
2. 심사위원은 10분 경기가 끝난 후 랜덤으로 미션 지역을 지정하여 코딩 확인을 합니다.
확인시 미션물 인식 주행이 아닌 순차적으로 코딩한 패턴 주행일 경우 탈락처리 됩니다.
3. 탈락 처리되면 최하위 순위를 받습니다
4. 코딩 점검 받은 로봇은 경기장 시작위치에 놓고 심판의 경기 시작 신호를 기다립니다 무시하고
로봇을 만지면 부정출발에 해당 되며 경고 1회를 받습니다.
5. 로봇이 구동 중 일 때에 로봇을 만지면 경고 1회를 받고 start지점에서 시작하였으면 start지점에서
다시 시작해야 하고 point지점에서 시작하였으면 point 지점에서 다시 시작해야 합니다.

*QR 카드는 원안 또는 사각형 안에서 이탈시 다시 시작하는 규정 내용을 변경하였습니다.

QR카드의 위치 이탈은 경기진행에 아무런 영향이 없으므로 미션을 수행 할 수 있게
자유롭게 배치하세요

단, 로봇이 START 지점과 POINT 지점이 아닌곳에서는 QR카드를 움직이거나 재배치 할 수 없습니다.