
STIKOM SURABAYA FESTIVAL 2017

Peraturan Umum

1. Peserta berstatus pelajar SMA/SMK/MA dan sederajat Se-Jawa Timur yang tergabung dalam sebuah tim.
2. Masing-masing tim terdiri dari **maksimal 2 orang** peserta dan berasal dari sekolah yang sama, dapat dibuktikan dengan kartu pelajar.
3. Setiap sekolah dapat mengirimkan lebih dari 1 tim. (peserta tidak boleh mengikuti lebih dari 1 tim)
4. Biaya pendaftaran untuk kategori Line Tracer adalah **Rp. 150.000,-**
5. Setiap tim wajib lulus syarat administrasi dengan cara mengunduh formulir pendaftaran pada <http://conex.stikom.edu>. Kemudian mengirim formulir yang sudah terisi beserta bukti pembayaran ke dianr755@gmail.com atau mengumpulkan secara langsung ke sekretariat STIFEST di Stikom Surabaya.

STIKOM SURABAYA FESTIVAL 2017

Persyaratan Peserta

- Peserta Merupakan Pelajar Aktif Dan Dapat Dibuktikan Dengan Kartu Pelajar Dari Sekolah
- 1 Team Terdiri Dari 2 Orang.
- Sudah Melakukan Registrasi Pada Sekretariat Lomba.
- Nama Tim dan Robot Sudah Harus Terigister Pada Sekretariat Lomba
- Nama Tim dan Robot Tidak Mengandung Unsur Sara , Penghinaan , Pelecehan.
- Peserta Wajib Membawa Dan Mengenakan ID Card Yang Sudah Diberikan Oleh Panitia

Spesifikasi Robot

- Jenis Mikrokontroller yang Digunakan Bebas.
- Robot Harus Buatan Sendiri , Tidak Diperbolehkan Menggunakan Kit Pabrikan / Lego (Building Bridge)
- Penggunaan Hanya Diperbolehkan Pada Gearbox , Ban , Motor DC
- Dimensi Robot Maksimum
 - Panjang 20 Cm
 - Lebar 20 Cm
 - Tinggi 10 Cm
- Tidak Diperbolehkan Merusak Lintasan
- Robot Bergerak Tanpa Bantuan Operator Atau Remote
- Setiap Tim Mempertandingkan 1 Robot Dalam Perlombaan (Tidak Ada Cadangan)
- Peserta Diwajibkan Membawa Peralatan Dan Part Cadangan Sendiri.
- Penggunaan Dalam Batrei Maksimal 12 Volt.
- Sensor Pada Line Tracer memiliki Kategori Sensor Optik Seperti Photodiode, Phototransistor, dll.

STIKOM SURABAYA FESTIVAL 2017

- Sensor Pada Line Tracer Tidak Memiliki Keterbatasan Jumlah.
- Peserta Boleh Menggunakan Penutup Sensor Karena Panitia Tidak Bertanggung Jawab Atas Cahaya Saat Pertandingan.

Sistem Pertandingan

- Sistem Pertandingan Menggunakan Babak Penyisihan Dengan 2 Kali Pertandingan.
- Penilaian Didasarkan Pada Point dan Jarak Yang Dapat Ditempuh Robot.
- Waktu Saat Pertandingan Adalah 5 Menit , 30 Detik Trial , 4,5 Menit Pertandingan.

Peraturan Saat Pertandingan

- Robot Harus Dibelakang Start Sebelum Aba-aba.
- Saat Start Dimulai Peserta Dilarang Memberikan Dorongan / Bantuan Pada Robot
- Tiap 1 Tim ada 2 Peserta Dalam Pertandingan.
- Peserta Boleh Melakukan Retry Apabila
 - Robot Tidak Menemukan Garis / Keluar Dari Track.
 - Robot Menuju Arah Yang Salah, Robot Berhenti Selama 3 Detik.
 - Robot Berputar" Tidak Jelas Selama 5 Detik.
- Apabila Robot Keluar Jalur dan Retry, Maka Akan Diulang Dari Check Point Terakhir.
- Masing-Masing Peserta Diharuskan Untuk Mengangkat Tangan Terlebih Dahulu Jika Ingin Melakukan Retry Apabila Robot Keluar/Mati dan
- Kembali Pada Check Point Yang Telah Di Tentukan Oleh Panitia.
- Robot Harus Melewati Semua Check Point Yang Telah Ditentukan Oleh Panitia.

STIKOM SURABAYA FESTIVAL 2017

- Perlombaan Selesai Apabila Robot Telah Melewati Garis Finish atau Diputuskan Tidak Dapat Melanjutkan Pertandingan.
- Peserta Tidak Diperbolehkan Mengganti Part Atau Batrei Saat Pertandingan.
- Keputusan Juri/Wasit Bersifat Mutlak dan Tidak Dapat Diganggu Gugat.

Pelanggaran dan Spesifikasi

- Tidak Memenuhi Syarat Tes Spesifikasi Pada Saat Tes Spesifikasi Maka Tidak Diperbolehkan Bertanding.
- Peserta Terlambat Masuk Ke Arena (Maksimum 3 Kali Panggilan) Maka Tidak Diperbolehkan Bertanding.
- Retry Tidak Sah, Akan Dikenakan Penalti 5 Detik Tidak Diperkenankan Berjalan Dalam Waktu Tertentu
- Berbuat Kecurangan Sebelum dan Selama Pertandingan Akan Didisqualifikasi.
- Berbicara Kotor dan Memicu Perkelahian Akan Didisqualifikasi

STIKOM SURABAYA FESTIVAL 2017

- ❖ *Keputusan Juri Bersifat MUTLAK Dan tidak dapat diganggu gugat.*
- ❖ *Dalam lomba akan disediakan BENDERA untuk menandakan bahwa pekerjaan telah selesai, jadi bila peserta selesai melakukan tantangan lomba, peserta diharuskan mengangkat bendera dan wasit akan menghentikan waktu.*
- ❖ *Jika bendera sudah diangkat maka menandakan pekerjaan telah selesai dan peserta tidak diijinkan menyentuh atau mesetting peralatan lomba.*
- ❖ *Bilamana ada peserta yang mengangkat bendera dan teman setim nya masih menyentuh atau mensetting peralatan lomba, maka tim tersebut akan dikenakan pengurangan point $\frac{1}{2}$ dari total point tim tersebut.*
- ❖ *Pada awal sebelum dimulai lomba, para peserta harus berdiri di belakang garis start (yang berjarak 1 kaki dari Lapangan Lomba).*
- ❖ *Jika peserta melanggar ketentuan maka peserta dikenai waktu penalti 15 detik untuk kualifikasi dan 30 detik untuk final.*
- ❖ *Perlombaan dimulai setelah adanya tanda dari panitia.*

----- Perubahan Atau Tambahan Peraturan Masih Memungkinkan Revisi -----