



Tiny Drones

II. Óbudai Egyetem Karácsonyi Játékok

V1.1 / 2025.11.29.

Menetrend



Az időpontok tájékoztató jellegűek, eltérés lehetséges!!

7:00 – 9:00	pálya építés
9:00 – 9:50	a versenyre való érkezés és regisztrálás
10:00	kezdés
10:00 – 11:00	építő verseny eredmény
11:00 – 11:40	éves eredményhirdetés
12:00 – 13:00	első versenyszám
13:20 – 14:20	második versenyszám
14:40 – 15:40	harmadik versenyszám
16:00 – 17:00	negyedik versenyszám
17:20 – 18:00	karácsonyi játékok eredményhirdetés
18:00 – 21:00	pakolás

Általános szabályok

- minden pilóta egyénileg versenyez, viszont a legtöbb számban egyszerre 4 pilóta vesz részt
- ha nincs 4 pilóta, akkor a már versenyzett pilótákkal jelentkezhetnek az üres helyekre (ők nem kapnak pontot)
- amelyik versenyszámban szemüveg használata kötelező ott a drónok az R1, R3, R6, R7 csatornákon repülnek 25 mW-on
- a drónok mérete maximum 75 mm lehet és az akkumulátor maximum 1S
- Használható videó adók: analóg (kivéve a tiltottak), HDZero, DJI 04
- RC autók esetében csak analóg használható
- az RC autók és távirányítók közös használatban lesznek, ezért kérik vigyázni rájuk
- minden esetben a verseny szervezők/bírók döntenek
- a szabályok változtatásának jogát fenntartjuk a verseny megkezdéséig, illetve ha szükséges, közben is
- a versenyszámok sorrendje nem a leírások szerint lesz
- a versenyszámok sorrendjét a verseny előtti napon megadjuk
- minden drón egy színes ragasztószalaggal lesz jelölve pilótánkként, de ez változhat versenyszámonként
- a pályaterveket helyszínen mutatjuk be, de nem lesznek túl bonyolultak
- a „szemüveg nélkül” játékoknál, nincs tiltott gép vagy VTX
- a „szemüveg kell” játékoknál viszont a tiltott gépek és VTX-ek nem játszanak

1. Shoot the target / Lődd a célt

Verseny előkészületek:

Startpad. 4 héliumos lufit a pálya túloldalán kell rögzíteni. Egy középen lesz elhelyezve. Minden drónra fel kell szerelni egy fogpiszkálót, aminek a hegye előre fele álljon.

Verseny célja:

Indítás után el kell jutnia mindenkinek a saját színű lufijához. Azt kell kidurrantani a drónnal. Mindenkinek a sajátját szabad csak. Végül ki a gyorsabb elven a középsőt kell kidurrantani.

Időtartam:

5 perc / futam

Szereplők:

4 pilóta egyszerre.

Pontozás:

- Csak saját lufi kipukasztása 1 pont.
- A középső kipukasztása 2 pont.
- Egy lufi se pukkant ki 0 pont
- Ellenség lufijának kipukasztása -1 pont
- középső lufi kipukasztása a saját előtt -2 pont
- ha ellenség kipukasztotta a lufidat akkor plusz 1 pont
- középső lufi kipukasztása a saját előtt a többieknek plusz 1 pont

Felszerelés:

Szemüveg kötelező

Szabályok:

- A fogpiszkálót rögzíteni kell mindegyik gépre
- ha leesik a fogpiszkáló, drónnal is ki lehet pukkanítani a lufit
- indulás a startpadról az indítás jelző után
- idő előtti kezdés esetén akkumulátor csere és újrakezdés
- minden drón egy színes ragasztószalaggal lesz jelölve
- az időtartam lejártát síp hang jelzi, utána azonnal le kell szállni és leállítani a drónt
- leszállás után a gépből kihúzható az akkumulátor, de ugyanoda kell visszahelyezni, ahol leszállt
- akkumulátor csere menet közben lehet
- az időtartamot visszaszámláló méri
- a verseny végét sípszó jelzi

2. Can you do it? / Meg tudod csinálni?

Verseny előkészületek:

Egy asztalra fel kell állítani a cél kúpokat. Minden drónra a mellékelt cérnával rögzíteni kell a pingpong labdát. Indulás startpadról. Startpad asztaltól 2 méterre. Kerülő rúd kihelyezése.

Verseny célja:

A drónra kötött pingpong labdát bele kell tenni a cél kúpba. Csak a benne maradt labda ér. Találat után újra próbálkozni a kerülő rúd megkerülése után szabad.

Időtartam:

Felszállás után 5 perc van, hogy célba találjon a drón.

Szereplők:

4 pilóta

Pontozás:

pontok a találatok alapján adhatóak. 1 találat 1 pont. Versenybíró írja

Felszerelés:

Szemüveg nem kell, ajánlott stab mód

Szabályok:

- a 4 cél kúp rögzítve van egy falaphoz
- minden drón egy színes ragasztószalaggal lesz jelölve
- első indulás a startpadról kezdődik
- találat után meg kell kerülni a kerülő rudat
- csak az számít találatnak, ha a labda benne marad a kúpban. Ha kipattan, akkor kerülés nélkül lehet újra próbálkozni.
- találat esetén jelezni kell azt a versenybírónak
- indítás sípszóval
- az időtartamot visszaszámláló méri
- a verseny végét sípszó jelzi

3. FPV football / Drónfoci

Verseny előkészületek:

1 darab fpv kamera rögzítve van a mennyezeten. A pálya határvonal szalaggal jelölve van. Mindkét félnek van egy-egy kapuja. Egy piros pöttyös labda. Pilótánként egy FPV szemüveg R1 csatornán. Fehér sapka az egyik csapatnak.

Verseny célja:

Minél több gól rúgni a másik csapatnak.

Időtartam:

10 perc körönként.

Szereplők:

2 csapat, egyszerre csapatonként maximum 6 pilóta lehet

a csapatokat sorsolással húzzuk ki.

több forduló esetén, ha nincs meg a 6 pilóta, akkor lehet jelentkezni az előző csapatból

Pontozás:

csapatok pontszáma a gólok számával egyezik meg. Minden pilóta annyi pontot kap, amennyi gólt lő a csapata.

Felszerelés:

Analóg szemüveg kell, R1-es csatornán és fehér sapka

Szabályok:

- a meccs induláskor a labda középen van, míg a csapatok játékosai a saját térfelükön kezdenek
- sípszó jelzi a meccs indulását
- gól esetén kirúgással folytatódik a játék
- ha a pályát elhagyja a labda, akkor a labdaszedők segítenek azt visszahozni és újra pályára dobják
- gólnak számít, ha a kapuba kerül a labda vagy ha onnan kipattan
- az időtartamot visszaszámláló méri
- a verseny végét sípszó jelzi

4. Chase the Ace! / A legjobb pilóta

Verseny előkészületek:

4 RC autó. Elkészített egyszerű szlalom pálya. Startvonalról indulás áthaladva a Start kapun. Érkezés Start kapuba.

Verseny célja:

A cél, hogy az autóval a pályát követve minél előbb beérjünk a célba és leparkoljunk a kijelölt helyen. A legelső nyer, ha senki nem halad át végén a Start kapun, akkor az nyer aki távolabb jut el.

Időtartam:

Start után 5 perc alatt kell célba érni.

Szereplők:

4 RC autó pilóta egyszerre.

Pontozás:

Az első helyezés 4 pontot, a második 3 pontot, a harmadik 2 pontot kap, a negyedik 1 pontot kap.

Felszerelés:

Analóg szemüveg kell. RC autó kell.

Szabályok:

- indulás a start vonal mögül az autókkal
- az RC autóvezetők monitort vagy saját szemüveget használhatnak az irányításhoz
- indítás RH időmérő alapján
- a kijelölt útvonalat szándékosan elhagyni Tilos
- az idő lejártá után az autóval meg kell állni
- a távolságnál az autó távolságát mérjük a cél kapuhoz viszonyítva
- a cél a start kapu, ezen az autóval át kell haladni
- célba érés után az autó akkumulátora kihúzható
- akkumulátor csere nem lehetséges menet közben
- amennyiben az autó akkumulátora menet közben lemerül akkor nem lehet cserélni
- az időtartamot a RH időmérő méri
- a verseny végét az RH időmérő jelzi