



Tiny Drones

Óbudai Egyetem Karácsonyi Játékok

V1.2 / 2024.11.23.

Menetrend



Az időpontok tájékoztató jellegűek, eltérés lehetséges!!

9:00 – 9:40	a versenyre való érkezés és regisztrálás
9:40 – 10:00	pálya bejárás
10:00	Kezdés
10:00 – 11:00	első versenyszám
11:20 – 12:20	második versenyszám
12:40 – 13:40	harmadik versenyszám
14:00 – 15:00	negyedik versenyszám
15:20 – 16:20	ötödik versenyszám
16:40 – 17:40	hatodik versenyszám
18:00 – 19:00	eredményhirdetés
19:00 – 21:00	pakolás

Általános szabályok

- a versenyek előtt húzással döntjük el a csoportokat
- egy csoportban 2 pilóta repülhet
- amennyiben egy pilóta egyedül marad, választhat magának párt, de ebben az esetben ez egy másik csapatnak számít a választott pilótának
- 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
- RC autók esetében csak elektromos használható
- az RC autók közös használatban lesznek, ezért kérik vigyázni rájuk
- minden esetben a verseny szervezők/bírók döntenek
- a szabályok változtatásának jogát fenntartjuk a verseny megkezdéséig
- a versenyszámok sorrendje nem a leírások szerint lesz
- a versenyszámok sorrendjét a verseny előtti napon megadjuk
- minden drón egy színes ragasztószalaggal lesz jelölve csapatonként, de ez változhat versenyszámonként
- mindkét pályaterv Veloci drone-ban verseny előtt ki lesz hirdetve
- a „szemüveg nélkül” játékoknál, nincs tiltott gép vagy VTX
- a „szemüveg kell” játékoknál viszont a tiltott gépek és VTX-ek nem játszanak (kivéve Aim your weapon, ez helyszínen derül ki gép függvényében)

1. Fly in pair / Páros menet

Verseny előkészületek:

Két drónt összekötünk egy 15 cm-es madzaggal. Indulás startpadról. Előkészített pálya.

Verseny célja:

Indítás után végig kell repülni az adott pályán. A nyertes az a páros, aki először ér célba vagy az, aki távolabb szállt le. 1 kör megtétele kell.

Időtartam:

5 perc / futam

Szereplők:

2 csapat, csapatonként 2 pilóta egyszerre. Következő csapattal a vesztes csapat megy újra, amennyiben páratlan a csapatok száma.

Pontozás:

Minden futamban az első és második hely rögzítésre kerül az idejével együtt. A vesztes csapat ideje duplázódik. Az így kapott idők rangsorolásra kerülnek. Az első helyezés 4 pontot, a második 3 pontot, a harmadik 2 pontot kap, a maradék csapat, aki részt vett a játékban 1 pontot kap.

Felszerelés:

Szemüveg kötelező

Szabályok:

- A madzagot rögzíteni kell mind a két gépre
- ha a madzag elszakad, akkor az adott párosnak azonnal le kell szállnia és az addig megtett távolság számít
- indulás a startpadról az indítás jelző után
- idő előtti kezdés esetén akkumulátor csere és újratekésítés
- mid air nem számít, sőt ér
- minden csapat drónja egy színes ragasztószalaggal lesz jelölve
- egy kör megtétele kötelező
- célba érésnek a start kapun való ismételt áthaladás számít
- 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
- az első helyezett az, aki leglesőbbnek átért a start kapun
- az időtartamot visszaszámláló méri
- a verseny végét sípszó jelzi

2. Aim your weapon / Célozz pontosan

Verseny előkészületek:

Előre megfestett céltábla hungarocellból, rögzítve a falra. Indulás startpadról. Startpad faltól 2 méterre. Minden drónra fel kell szerelni egy fogpiszkálót.

Verseny célja:

A drónon lévő fogpiszkálót beleállítani a céltáblába, hogy a drón a céltáblán maradjon legalább 5 mp-ig. A céltáblán lévő pontokból minél többet megszerezni. Találat után újramezítés.

Összesen 5 próbálkozás van pilótánként.

Időtartam:

Felszállás után 1 perc van, hogy célba találjon a drón. Utána újra startpadról kell kezdeni

Szereplők:

2 csapat, egyszerre két pilóta céltáblánként ellentétes csapatból

Pontozás:

csapatok pontszáma alapján rangsorolva. Első 4 pont, második 3 pont, harmadik 2 pont, a többi résztvevő 1 pont.

Felszerelés:

Szemüveg kell

Szabályok:

- a céltábla rögzítve kerül a falra
- egyszerre két céltábla használható 2 pilótával (ellentétes csapat)
- minden drón egy színes ragasztószalaggal lesz jelölve
- a céltáblák azonosak
- a fogpiszkálót a drón aljára az akkumulátorhoz érdemes rögzíteni
- a pontszámok 10-20-30-40-50-60-70-80-90-100, felező, duplázó
- amennyiben két vagy több pontszám közé talál be a drón, akkor a nagyobbakat kapja a csapat
- a felező a végén lévő összeg pontszámot felezi
- a duplázó a végén lévő összes pontszámot duplázza
- annyi felező és duplázót kell alkalmazni, amennyit eltaláltak a pilóták
- találat után az eredmény leolvasásra kerül, majd újra lehet próbálkozni
- minden próbálkozás a startpadról kezdődik
- találatnak számít, ha a drón a táblában marad legalább 5 mp-ig. Ezt az adott bírós stopperrel méri
- indítás sípszóval
- az időtartamot visszaszámláló méri
- a verseny végét sípszó jelzi

3. Tower attack / Torony támadás

Verseny előkészületek:

10 darab sörös dobozból piramis építése. Indulás az asztalról.

A sörös dobozokat a pad szélére kell felállítani és az ellentétes oldalról kell őket ledönteni.

Verseny célja:

Minél több sörös dobozt kell ledönteni.

Időtartam:

Felszállás után 3 perc van ledönteni a sörös dobozokat

Szereplők:

2 csapat, egyszerre csapatonként két pilóta asztalonként

Pontozás:

csapatok pontszáma alapján rangsorolva. Első 4 pont, második 3 pont, harmadik 2 pont, a többi résztvevő 1 pont.

Felszerelés:

Szemüveg nélkül

Szabályok:

- az asztal szélére fel vannak állítva a sörös dobozok, összesen 10 darab, háromszög formában
- a dobozok célba vétele az asztal üres feléről történik
- felszállás az asztal széléről
- két asztal játszik egyszerre
- a gépeket kézzel nem szabad felállítani, kivéve, ha leesik az asztalról
- az asztaltól 5 méteres körnél jobban nem szabad eltávolodni
- egyszerre két csapat két pilótája versenyzik
- asztalonként egy csapat van
- csak a teljesen ledöntött doboz számít
- indítás sípszóval
- az időtartamot visszaszámláló méri
- a verseny végét sípszó jelzi

4. Impossible landing / Lehetetlen leszállás

Verseny előkészületek:

Állvány leszállóhellyel, melynek átmérője 25 cm. A leszállóhely kb. 1 méter magasan helyezkedik el. Startpadról indulás, 2 méterre.

Verseny célja:

Leszállni a startpadra drónnal és megtartani a helyet legalább 10 mp-ig. A másik pilóta lelökése érvényes.

Összesen 3 próbálkozás van csapatonként

Időtartam:

Felszállás után maximum 3 percen belül kell leszállni.

Szereplők:

4 csapat, csapatonként 1 pilóta egyszerre. Amennyiben a csapatok száma miatt egy csapat kimaradna, úgy egyenlően kell szétosztani őket.

Pontozás:

Egy leszállás csapatonként egy pontot ér. Döntetlen esetén mindkét csapat kap pontot. Végén a három körben elért pontok összege számít.

Felszerelés:

Szemüveg kell.

Szabályok:

- egy leszálló pad van
- A leszálló pad a földtől 1 méter magaságban helyezkedik el
- egyszerre 4 pilóta próbálkozhat, csapatonként egy pilótával
- a másik lelökése a leszálló padról ér
- a gépet csak távirányítóval lehet felfordítani
- mind a négy pilóta a startpadról indul sípszó után
- sikeres leszállásnak az számít, ha a gép legalább 10 mp-ig a startpadon van
- amennyiben több gép található a leszállópadon, a másikat le kell lökni
- az első 10 másodpercig fentmaradó gép nyer
- a nyereség után a futam újra kezdődik a startpadról, ekkor lehet akkumulátort is cserélni
- a leszállópadtól 5 méteres körön kívülre nem szabad repülni
- az időtartamot visszaszámláló méri
- a verseny végét sípszó jelzi

Follow me if you can! / Kövess, ha tudsz!

Verseny előkészületek:

4 RC autó, 4 drón. Elkészített egyszerű szlalom pálya. Startpadról indulás a drónnal, kezdő vonaltól indulás az RC autóval.

Verseny célja:

A cél, hogy a drónnal kövessük az autót, az autót pedig a drón kameráján keresztül szabad irányítani. Az nyer, aki előbb halad át a cél vonalon, vagy ha senki nem halad át, akkor aki távolabb jut el.

Időtartam:

Felszállás után 3 perc van célba érni.

Szereplők:

4 csapat, 8 pilóta egyszerre. Ebből 4 autót irányít, 4 drónt. Amennyiben a csapatok száma miatt egy csapat kimaradna, úgy egyenlően kell szétosztani őket. Minimum 2 csapat kell, hogy játszon.

Pontozás:

Minden futamban az idők rögzítésre kerülnek. Azok az idők kerülnek rangsorolásra, ahol a csapat célt ért. Az első helyezés 4 pontot, a második 3 pontot, a harmadik 2 pontot kap, a maradék csapat, aki részt vett a játékban 1 pontot kap.

Felszerelés:

Szemüveg kell. RC autó kell.

Szabályok:

- a csapatok húzással választanak autót
- indulás a start vonal mögül az autókkal, a drónok pedig a startpadról
- csak saját autó követése ér
- az RC autóvezetők a kihelyezett monitort vagy saját szemüveget használhatnak az irányításhoz, vagyis a drón pilóta képét nézik
- indítás sípszóval
- a kijelölt útvonalat szándékosan elhagyni Tilos
- az idő lejártá után le kell szállni és az autóval meg kell állni
- a távolságnál az autó távolságát mérjük a cél kapuhoz viszonyítva
- a cél a start kapu, ezen az autóval és drónnal is át kell haladni
- célba érés után a drón akkumulátora kihúzható, de a gépet a RC autó tetejére/mellé kell helyezni
- akkumulátor csere nem lehetséges menet közben
- amennyiben az autó akkumulátora menet közben lemerül, abban az esetben újra megy a futam
- az időtartamot visszaszámláló méri
- a verseny végét sípszó jelzi

Time is your enemy / Hajsza az idővel

Verseny előkészületek:

Előkészített pálya. Csapatonként egy-egy drón. 3 akkumulátor pilótánként. Start kapu a körmérő. Indulás startpadról egyszerre.

Verseny célja:

Minden csapatnak pilótánként egy drónja van. És minden pilóta 3 darab akkumulátort használhat. Cél, hogy adott pályán minél több kört tegyen meg a csapat. Amennyiben a pilóta gépe leesik ütközés vagy akkumulátor elfogyása esetén, a csapat következő pilótája következik. Az adott kör ebben az esetben elveszett.

Időtartam:

Felszállás után 15 perc van.

Szereplők:

4 csapatból mindig egy pilóta repül. Összesen 4 pilóta repül egyszerre. Amennyiben a csapatok száma miatt egy csapat kimaradna, úgy egyenlően kell szétosztani őket.

Pontozás:

A csapatok a megtett körök alapján lesznek rangsorolva. Első 4 pont, második 3 pont, harmadik 2 pont, a többi résztvevő 1 pont.

Felszerelés:

Szemüveg kell.

Szabályok:

- indulás a startpadról az időmérő jelzése után
- csak a teljesen megtett körök számítanak
- a csapatból egyszerre egy pilóta repülhet a másik pilóta a segédje
- a segéd cseréli az akkumulátort
- előre megbeszélhető a taktika
- akkumulátor csere az előre kijelölt pontokon lehetséges
- a leesett gépért a pilóta mehet be, közben a segéd készül a következő repülésre
- egy csapatból egy időben csak egy pilóta repülhet
- leesés esetén meg kell szakítani a további repülést és a gép visszavitele után a másik pilóta folytathatja a repülést
- Amennyiben normál leszállás történt a kijelölt helyen, akkor a pilóta eldöntheti, hogy ő folytatja a versenyt vagy a társa
- akkumulátor bedugását hangosan kell jelezni
- a köröket az időmérő rendszer méri
- a körök összesítésére a verseny végén kerül sor
- a verseny végét az időmérő jelzi