



Regulamin Lego Sumo

1. Celem zawodów jest promowanie Robotyki, dobrej zabawy oraz współzawodnictwa w ramach zasad fair-play .

2. Definicje:

2.1 Drużyna – grupa osób składająca się z Uczestników i Zawodników, którzy samodzielnie stworzyli co najmniej jednego Robota lub jego algorytm, biorąca udział w Zawodach.

2.2 Konstruktor – osoba bądź osoby biorące udział w zawodach, które stworzyły danego Robota.

2.3 Organizator – osoba nadzorująca i wpływająca na przebieg Zawodów, posiadająca imienny identyfikator z napisem Organizator.

2.4 Robot – urządzenie mechatroniczne zasilane energią elektryczną poruszające się za pomocą pilota, zbudowane z kołoczków LEGO.

2.5 Roboty identyczne – Roboty, mające podobną konstrukcję oraz wykorzystujące podobne algorytmy. O ostatecznym stwierdzeniu identyczności Robotów decyduje Sędzia Główny.

2.6 Sędzia – osoba nadzorująca przebieg konkurencji w dniu Zawodów.

2.7 Uczestnik – osoba, która bierze aktywny, lub bierny udział w zawodach. Może to być zawodnik, sędzia, Organizator lub widz.

2.8 Zawodnik – patrz Konstruktor

3. Definicje Kategorii:

3.1 Aparatura sterująca, pilot – komplet urządzeń zdolnych do komunikacji bezprzewodowej w celu zdalnego sterowania Robotem podczas walki.

3.2 Dojo – specjalnie wytyczone i zabezpieczone miejsce, gdzie odbywają się walki.

3.3 Strefa walki - strefa wyznaczona wokół Areny, której może przebywać sędzia oraz członek drużyny.

3.4 Walka – pojedynek, w którym uczestniczą dwa Roboty.

4. Rejestracja:

4.1 Rejestracja Robota w zawodach oznacza wyrażenie zgody na publikację podstawowych informacji na jego temat tj. nazwy Robota, nazwy Drużyny, nazwy Szkoły, zdjęć, filmów bez konieczności informowania o tym Konstruktora lub Drużyny.

4.2 Osoby nieletnie przy rejestracji muszą przekazać organizatorom zgody na udział w zawodach podpisane przez prawnych opiekunów nieletniego. Zgoda na udział w zawodach załączona jest do regulaminu jako załącznik nr 1.

5. Budowa robota:

5.1 Robot budowany jest w dzień zawodów w wyznaczonej sali przez organizatorów, przy obecności sędziów.

5.2 Drużyny mają 3 godziny na zbudowanie, zaprogramowanie i przetestowanie robota.



5.2 Do budowy robota korzystamy wyłącznie z oryginalnych nie modyfikowanych części LEGO.

5.3 W trakcie budowy robota zabroniony jest kontakt z opiekunem/trenerem/instruktorami, za zgodą sędziów opiekunowie mogą wejść do sali aby zrobić zdjęcia lub nagrać film, nie komunikując przy tym z drużyną.

5.4 Robot musi być tak zbudowany, aby mógł się zwinnie poruszać po arenie. Długotrwały brak ruchu robota sędziowie będą interpretować jako poddanie się.

5.3 Waga robota: 2000 g.

5.4 Wymiary robota: rozmiar kartki A4 tj. 210 mm x 297 mm wysokość: jest nieograniczona, Robot może zmieniać kształt przy czym zwiększyć rozmiar po upływie min. 5 sekund od komendy start.

5.5 Liczba elementów elektronicznych: maksymalnie 1 szt. hub robota, nieograniczona liczba silników czujników, przy czym przy jednym boku robota nie może znajdować się czujnik mierzący odległość.

5.6 Robot powinien być skonstruowany, zbudowany, zaprogramowany oraz sterowany przez członków drużyny, opiekunowie/trenerzy/instruktorzy mogą doradzać drużynie ale nie mogą brać czynnego w powstawaniu robota oraz programu, ani nie mogą naprawiać robota w trakcie zawodów.

5.5 Komunikacja z robotem jest zabroniona, robot powinien być w pełni autonomiczny.

5.6 Drużyna zgłasza ukończenie budowy robota i programu sędziemu znajdującemu się w sali, następnie robot przechodzi kontrolę wymiarów, wagi oraz test kartki.

5.7 Test kartki polega na położeniu robota na kartce, jeżeli robot po podniesieniu podniesie z sobą kartkę nie zostanie dopuszczony do zawodów do momentu zaliczenia kontroli kartki.

6. Zasady walki:

6.1 Walka rozpoczyna się grą w kamień, papier, nożyce, wygrany zespół wybiera ćwiartkę koła na którym ustawia robota, przeciwna drużyna ustawia robota na przeciwległej ćwiartce koła.

6.2 roboty skierowane są w swoją stronę bokami na których nie ma zamontowanych czujników mierzących odległość.

6.3 Przed startem zawodnicy sygnalizują gotowość robota do walki.

6.4 Po komendzie start roboty zaczynają poruszać się po upływie 5 sekund ale nie później niż 10 sekund.

6.5 Jeżeli robot nie poruszy się po upływie 10 sekund przegrywa rundę.

6.6 Walka podzielona jest na 3 rundy które trwają maksymalnie 1 minutę. Jeżeli jeden robot wygra dwie rundy, trzecia runda nie odbywa się.

6.7 Runda kończy się przed upływem 1 minuty i porażką robota, jeżeli::

6.7.1 Robot dotknie powierzchni nie będącą częścią Dojo.

6.7.2 Jeżeli robot nie poruszy się po upływie 10 sekund od komendy start

6.7.3 Jeżeli jeden z robotów podczas walki przestanie się poruszać i po upływie 10 sekund nadal nie porusza się.



6.7.4 jeżeli jeden z członków drużyny dotknie robota lub wpłynie na działanie czujnika odległości robotów.

6.8 Nie naprawiamy robota między rundami. Możliwe jest poproszenie o 5 minutową przerwę techniczną między rundami i wtedy można naprawić każda drużyna ma do wykorzystania jedną przerwę techniczną w trakcie zawodów.

6.9 Drużyna może poprosić sędziego o ponowne zmierzenie, zważenie i przeprowadzenie kontroli kartki robota przeciwnika, wyłącznie przed rozpoczęciem walki, nie może prosić o kontrolę w trakcie i po walce.

6.8 O wygranej decyduje suma wygranych rund w walce.

7 Punktacja:

7.1 Wygranie walki - 3 pt.

7.2 Walka zremisowana w fazie grupowej - 1 pt.

7.3 Walka zremisowana w fazie play-off - sędzia ogłasza dodatkową rundę, jeżeli dodatkowa runda nadal nie wyłoni zwycięzcy, sędzia waży roboty i do następnej rundy przechodzi robot lepszy.

7.4 Walka przegrana - 0 pt

8. Arena walk

8.1 Wymiary areny: średnica do 1 m.

8.2 Kolor: Czarne koło z 5 cm białą obwódką.

8.4 Materiał: tworzywo sztuczne.

9. System walk podzielony będzie na dwa etapy eliminacje grupowe oraz fazę play-off. Liczba grup oraz liczba drużyn awansujących do fazy play-off uzależniona będzie od liczby zgłoszonych zespołów.

10. Organizatorzy nie odpowiadają, za zniszczone elementy robotów podczas turnieju.

11. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacja: Wszelkie spory i sytuacje nieopisane w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Sędzia Główny. Zawodnik ma prawo odwołać się od decyzji Sędziego w oparciu o dowody do czasu rozpoczęcia następnej Rundy. Może to być podstawą do zmiany wyniku Rozgrywki.

12. Odpowiedzialność za wszelkie działania każdego z członków Drużyny ponosi Drużyna.

13. W przypadku budowania, naprawiania robota, nanoszenia zmian przez instruktora/ opiekuna/trenera drużyna dostaje ostrzeżenie, kolejne ostrzeżenie skutkuje oddaniem kolejnej walki walkowerem na korzyść drużyny przeciwnej, trzecie ostrzeżenie skutkuje dyskwalifikacją drużyny.

14. W przypadku nieprzestrzegania zasad rozgrywek fair-play przez jednego z członków Drużyny, Sędzia Główny ma prawo nałożyć na Drużynę karę w postaci dyskwalifikacji. W przypadku zachowania członka Drużyny, które narusza: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny ma prawo nałożyć na Drużynę karę w postaci dyskwalifikacji. Dyskwalifikacja Drużyny powoduje unieważnienie wszystkich wyników uzyskanych przez Drużynę w dniu trwania Zawodów. Zdyskwalifikowana Drużyna ma obowiązek zwrócić wszystkie nagrody zdobyte w dniu Zawodów. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.



Załącznik nr 1 do regulaminu LEGO SUMO

Zgoda rodziców/opiekunów prawnych na udział dziecka w zawodach Roztoczańska Liga Robotów 2024 oraz na nieodpłatne rozpowszechnianie wizerunku

Ja, niżej podpisana/y jako rodzic/opiekun prawny
..... (imię i nazwisko dziecka)
oświadczam, że:

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w Roztoczańskiej Lidze Robotów 2024 organizowanej przez Szkołę Podstawową nr 2 im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Tomaszowie Lubelskim, TwojRobot.pl Tomaszów Lubelski, Urząd Miasta Tomaszów Lubelski.

Tym samym oświadczam że stan zdrowia mojego dziecka pozwala na udział w zawodach.

.....
Data i czytelny podpis rodziców/opiekunów prawnych

Wyrażam zgodę/ nie wyrażam zgody (odpowiednie skreślić) w trybie art. 81 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz art. 6 ust. 1 lit. a RODO na nieodpłatne rozpowszechnianie wizerunku, umieszczanie zdjęć i filmów zawierających wizerunek mojego dziecka (wraz z imieniem, nazwiskiem) w materiałach informacyjnych oraz promocyjnych przygotowywanych i podejmowanych przez Organizatorów w swojej działalności, poprzez upublicznianie danych i wizerunku mojego dziecka w mediach elektronicznych (w szczególności na stronie internetowej, portalu Facebook), w prasie i telewizji podczas organizacji imprez kulturalnych, zawodów sportowych, a także w broszurach, ulotkach, gazetkach i raportach i w akcjach promujących. Jednocześnie oświadczam, że ww. materiały z udziałem mojego dziecka nie naruszają jego dóbr osobistych. Wizerunek dziecka może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu, kadrowania i kompozycji, bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne. Przyjmuję do wiadomości, że wycofanie zgody jest możliwe w każdym czasie, a wycofanie to nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem. Organizatorzy informują, że zgodnie z art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych zezwolenia nie wymaga rozpowszechnianie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz czy publiczna impreza. Przyjmujemy zatem, że jeżeli przetwarzanie wizerunku będzie mieściło się w ramach ww. artykułu - zgoda uwidocznionych na nich osób tj. rodzica/opiekuna prawnego czy też innych osób nie jest konieczna.

.....
Data i czytelny podpis rodziców/opiekunów prawnych