



# Regulamin Lego Smash Bots

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. Wybór sposobu sterowania i komunikacji zależy od preferencji uczestnika.

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

3.3 Strefa walki - strefa wyznaczona wokół Areny, której może przebywać sędzia oraz dwóch członków 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 Do budowy robota korzystamy wyłącznie z oryginalnych nie modyfikowanych części LEGO.



5.2 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: 2kg (Można zbudować więcej robotów, jednak suma ich wagi nie może przekraczać 2kg.)

5.4 Wymiary robota: szerokość oraz długość robota 40cm x 40cm, wysokość: jest nieograniczona, Robot może zmieniać kształty podczas walki - Liczba elementów elektronicznych: bez limitu (silniki, kostki, czujniki itp.)

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

5.5 Komunikacja z robotem: Dowolna (Pilot IR, Smartfon, komputer itp.) W przypadku użycia pilotów Lego IR robot musi mieć możliwość wybrania dodatkowych kanałów, tak aby nie przeszkadzać w komunikacji z innym robotem.

6. Zasady walki:

6.1 Po wylosowaniu systemu walk sędziowie przeprowadzą wywiad związany z komunikacją. Każdy członek drużyny może pilotować robota. Robota może pilotować więcej niż jedna osoba.

6.2 Mecz Roboty zostają ustawione przez zawodników w wyznaczonych polach walk, tak aby każdy robot dotykał dowolną część swojego pola walki.

6.3 Przed startem zawodnicy sygnalizują gotowość maszyny do walki.

6.4 Na komendę sędziego, roboty rozpoczynają mecz który trwa maksymalnie 3 min.

6.5 W razie prób zakłócania połączenia przez kibiców lub zawodników, osoby te zostaną zdyskwalifikowane i wyproszone z obiektu w trybie natychmiastowym.

6.6 Podczas walki nie można naprawiać robota.

6.7 O wygranej decyduje suma wszystkich zdobytych punktów w danej walce w ciągu 3 min.

7 Punktacja:

7.1 Zniszczony robot: 1000 pt (robot nie jest w stanie się poruszać, walczyć walka zostaje zakończona przed czasem).

7.2 Oderwane klocki: 1 g = 1 pt (sędziowie decydują o zatrzymaniu walki i zbierają klocki, nie przemieszczają robotów). Klocki w żaden sposób nie są przyłączone do robota. Podczas zbierania klocków Czas zostaje zatrzymany

7.3 Robot unieruchomiony: 5 pt np. leży na plecach, ale jest zdolny do walki (Po otrzymaniu punktów, roboty wracają na pozycje startową i kontynuują walkę).

7.4 Wyrzut z areny: 100 pt (Po otrzymaniu punktów, roboty wracają na pozycje startową i kontynuują walkę).

7.5 Wepchnięcie do dziury: 50 pt (Po otrzymaniu punktów, roboty wracają na pozycje startową i kontynuują walkę).



## 8. Arena walk

8.1 Wymiary areny: 2m x 2m

8.2 Arena posiada ścianki boczne o wysokości od 8cm do 15 cm.

8.3 Na arenie jest umieszczony jeden kwadratowy otwór o wymiarach 41cm x 41cm

8.4 Materiał: drewno.

8.5 Na środku areny znajduje się nie równość na całej szerokości areny około 2 mm (łączenie płyt)

9. System walk uzależniony jest od ilości zgłoszonych drużyn dwie możliwości to: walka z każdy z każdym z walką rewanżową lub systemem walki grupowe i najlepsze drużyny awansują do fazy play-off.

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.

15. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w niniejszym regulaminie. W przypadku zbyt małej ilości zgłoszonych Robotów Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzeprowadzenia konkurencji TwojRobot.PL Lego Smash Bots, ostateczna decyzja o ewentualnym odwołaniu konkurencji TwojRobot.PL Lego Smash Bots zostanie ogłoszona najpóźniej na tydzień przed dniem zawodów.

16. W przypadku uszkodzenia areny, bez możliwości naprawy, w stopniu uniemożliwiającym dalsze przeprowadzenie zawodów w bezpieczny sposób Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania konkurencji.



Załącznik nr 1 do regulaminu LEGO SMASH BOT

## 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**