



Regulamin Tug of War

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 Plansza – prostokątna plansza o wymiarach 122,3cm na 244,2cm opcjonalnie otoczona ściankami o wysokości od 10cm do 15cm. Podłoga jest koloru czarnego natomiast na środku znajduje się biała linia o grubości 20mm.

3.2 Linia połowy – znajdująca się na środku planszy czarna linia o grubości 20 mm.

3.3 Lina – lina o długości 100cm zakończona na obydwu końcach karabińczykiem o wymiarach 8x80mm. Na Linie znajdują się trzy znaczniki, jeden na środku liny oraz dwa oddalone o 10cm od środkowego znajdujące się po obu stronach środkowego znacznika. Schemat znajduje się poniżej.

3.4 Runda – ograniczone czasowo do 2 minut starcie dwóch robotów.

4. Specyfikacja kategorii:

4.1. Celem kategorii jest przeciągnięcie robota przeciwnika na swoją stronę planszy.

4.2. Roboty ustawiane są w taki sposób aby znacznik środkowy liny znajdował się nad linią połowy podczas startu.

4.3. Czas trwania jednej rundy wynosi maksymalnie 2 minuty.

4.4 Wynik danej rundy musi być jednoznaczny. Wygrywa robot, który przeciągnie przeciwnika na swoją stronę (runda kończy się z momentem przeciągnięcia nad linię połowy całego znacznika bocznego liny lub wraz z upłynięciem 2 minut). W przypadku gdy obydwa roboty po zakończeniu rundy znajdują się na swojej strefie, odbywa się runda dodatkowa. Jeżeli dodatkowa runda w dalszym ciągu nie wyłoni jednoznacznie zwycięzcy, to wygrywa robot lżejszy.



4.5. System rozgrywek działa na zasadzie każdy z każdym, co oznacza, że każdy robot będzie walczył ze wszystkimi przeciwnikami. W przypadku dużej liczby zainteresowanych Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia eliminacji, podczas której Roboty będą podzielone na grupy. Po wyłonieniu z grup najlepszych robotów pomiędzy nimi zostaną rozegrane finały w formie paly-off.

4.6. Wynik końcowy jest sumą punktów (ilość wygranych) zdobytych podczas wszystkich rund.

4.7. W przypadku niestawienia się na rundę jednego z uczestników, jego przeciwnik wygrywa walkę.

4.8. Nie dopuszcza się startu w zawodach dwóch Identycznych robotów.

4.9. Organizator zapewnia stolik, krzesło oraz dostęp do gniazdka elektrycznego Drużynie. Inne potrzeby należy zgłosić organizatorowi w trakcie elektronicznej rejestracji. Organizator nie ma obowiązku spełnić tych potrzeb, ale ma obowiązek powiadomić czy zostaną one spełnione.

4.10. Roboty przez cały czas trwania zawodów mogą być oglądane przez uczestników, a członkowie Drużyny zobowiązują się do uprzejmego odpowiadania Uczestnikom na pytania.

5. Specyfikacja robota oraz planszy:

5.1. Maksymalne wymiary robota to 40cm na 40cm (długość na szerokość) oraz wysokość maksymalna wynosząca 100cm. Są to wymiary startowe i po rozpoczęciu rundy mogą ulec zmianie – robot może rozłożyć ramiona itp.

5.2. Maksymalna waga robota wynosi 5kg.

5.3. Mocowanie na linę robot musi mieć przygotowane na wysokości 10cm z tolerancją +/-1cm (wysokość mocowania nie może zmieniać się podczas walki), lina będzie zakończona karabińczykiem (link do przykładowego karabińczyka: <https://www.obi.pl/hak-karabinczyka/lux-toolskarabinczyk-zakrecanyocynkowany-8x80mm/p/6837520>) i uczestnik sam musi umożliwić, poprzez odpowiednią konstrukcję robota, przymocowanie tej liny do robota (zaleca się wykorzystanie w tym celu klocka LEGO Liftarm Frame no. 64179). Mocowanie na linę musi znajdować się w łatwo dostępnym i widocznym miejscu.

5.4. Plansza będzie miała wymiary 122,3cm na 244,2cm, na środku planszy będzie linia połowy o grubości 20mm.

5.5. Na planszy mogą występować inne linie oraz napisy.

5.6. Na planszy nie będzie linii, po której miałyby poruszać się robot lub która będzie wskazywała odpowiedni kierunek jazdy. W celu utrzymania odpowiedniego kierunku jazdy robota podczas rundy zaleca się używanie żyroskopu.

5.7. Roboty muszą być wykonane tylko i wyłącznie z klocków, silników i sensorów LEGO. Niedopuszczalne jest wykorzystanie w robocie innych elementów (silniki i sensory niewyprodukowane przez LEGO, elementy wydrukowane na drukarkach 3D itp.). Zastrzega się możliwość wykorzystania w konstrukcji baterii pod warunkiem, iż są umieszczone w koszykach na baterie LEGO (LEGO battery box /mask LEGO Hub). Zabronione natomiast jest dociążanie robota bateriami wrzuconymi do robota luzem. **Zaznacza się również, że w trakcie walki uruchomiona może być tylko jeden LEGO HUB.**



6. Zasady rozgrywek:

6.1. Podczas rundy, trwającej maksymalnie 2 minuty, dwa roboty próbują przeciągnąć przeciwnika na swoją stronę.

6.2. Runda rozpoczyna się na znak Sędziego.

6.3. Runda kończy się w momencie, gdy zakończy się czas lub w momencie przeciągnięcia nad linię połowy całego znacznika bocznego liny.

6.4. Jeżeli podczas rundy z Robotą odpadnie mocowanie liny, to runda taka zostanie powtórzona. Jeżeli sytuacja powtórzy się, to Robot z którego dwukrotnie odpadło mocowanie, przegrywa rundę.

6.5 Przed walką drużyna może poprosić o zmierzenie i zważenie robota przeciwnika.

7. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacja:

7.1. Wszelkie kwestie sporne związane z kategorią opisaną niniejszym regulaminem rozstrzyga Sędzia danej kategorii.

7.2. Wszelkie spory i sytuacje nieopisane w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Sędzia Główny.

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

7.4. W przypadku nieprzestrzegania zasad rozgrywek fair-play przez jednego z członków Drużyny, Sędzia Główny ma prawo nałożyć na Drużynę karę w postaci dyskwalifikacji.

7.5. 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.

7.6. Dyskwalifikacja Drużyny powoduje unieważnienie wszystkich wyników uzyskanych przez Drużynę w dniu trwania Zawodów.

7.7. Zdyskwalifikowana Drużyna ma obowiązek zwrócić wszystkie nagrody zdobyte w dniu Zawodów.

7.8. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

7.9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w niniejszym regulaminie.

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

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

7.12 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.



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