



Regulamin Lego Tug of War

1. Informacje ogólne:

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

2. Definicje:

2.1. Definicje Ogólne:

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

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

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

2.1.4. Robot – urządzenie mechatroniczne zasilane energią elektryczną poruszające się autonomicznie i w pewnym, zauważalnym stopniu reagujące na otoczenie.

2.1.5. Roboty identyczne – roboty, mające podobną konstrukcję oraz wykorzystujące podobne algorytmy. O ostatecznym stwierdzeniu identyczności robotów decyduje Sędzia Główny.

2.1.6. Sędzia – osoba nadzorująca przebieg konkurencji w dniu Zawodów.

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

2.1.8. Zawodnik – patrz Konstruktor.

2.2. Definicje Kategorii:

2.2.1. 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.

2.2.2. Linia połowy – znajdująca się na środku planszy czarna linia o grubości 19mm.

2.2.3. 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.

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

3. Specyfikacja kategorii:

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

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

3.3. Czas trwania jednej rundy wynosi maksymalnie 2 minuty.



3.4. 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 lepszy.

3.5. 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, podczas których roboty będą walczyły na zasadzie każdy z każdym.

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

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

3.8. Nie dopuszcza się startu w zawodach dwóch identycznych robotów.

3.9. Organizator zapewnia stół, 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.

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

4. Specyfikacja robota oraz planszy:

4.1. 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.

4.2. Maksymalna waga robota wynosi 5kg.

4.3. 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-tools-karabinczyk-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.

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

4.5. Na planszy mogą występować inne linie oraz napisy.



4.6. 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.

4.7. 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 / LEGO Hub). Zabronione natomiast jest dociążanie robota bateriami wrzuconymi do robota luzem. Zaznacza się również, że kostki lub koszyki z bateriami nie muszą być wykorzystane zgodnie z ich przeznaczeniem – nie ma wymogu podłączania do nich silników/czujników, mogą one być stosowane tylko jako dociążenie robota.

5. Zasady rozgrywek:

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

5.2. Runda rozpoczyna się na znak Sędziego.

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

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

6. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacja:

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

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

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

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

6.5. 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.

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

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

6.8. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.



TWOJROBOT.PL
KURSY ROBOTYKI

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

7. Zgody:

7.1. Rejestracja Robota w zawodach oznacza wyrażenie zgody na publikację podstawowych informacji na jego temat tj. nazwy Robota, nazwy Drużyny, nazwy Szkoły zdjęć, filmów oraz zajętego miejsca przez Organizatorów i Partnerów Zawodów bez konieczności informowania o tym Konstruktora lub Drużyny.