



Regulamin Lego Smash Bots

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

2. Definicje:

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

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

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

Robot – urządzenie mechatroniczne zasilane energią elektryczną poruszające się za pomocą pilota.

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

Sędzia – osoba nadzorująca przebieg konkurencji w dniu Zawodów.

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

Zawodnik – patrz Konstruktor

3. Definicje Kategorii:

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.

Arena – specjalnie wytyczone i zabezpieczone miejsce, gdzie odbywają się walki.
Strefa walki - strefa wyznaczona wokół Areny, która podczas walki musi pozostać pusta.

Walka – pojedynek, w którym uczestniczą dwa Roboty.

Komisja – czteroosobowy zespół powoływany przez Organizatorów, w którego skład mogą wchodzić Organizatorzy, Sponsorzy, Sędziowie.

4. Rejestracja

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.



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

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.

Uruchomienie robota kategorii TwojRobot.PL Lego Smash Bots dozwolone jest tylko i wyłącznie na arenie, uruchomienie robota, a zwłaszcza jego uzbrojenia, poza areną będzie skutkowało dyskwalifikacją drużyny. Dodatkowe przeszkadzanie lub zakłócanie komunikatywności innych robotów również będzie skutkować natychmiastową dyskwalifikacją.

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

6. Budowa robota:

- Wyłącznie oryginalne nie modyfikowane części LEGO

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

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



- Wymiary: 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.)
- Kategoria wiekowa: bez ograniczeń
- 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. W razie prób zakłócania połączenia przez kibiców lub zawodników, osoby te zostaną zdyskwalifikowane i wyproszone z obiektu w trybie natychmiastowym. Po wylosowaniu systemu walk sędziowie przeprowadzą wywiad związany z komunikacją. Każdy członek drużyny może pilotować robota. Robota może pilotować więcej niż jedna osoba.

7.Mecz

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

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

Podczas meczu zdobyć można punkty za:

- ♦ Zniszczony robot: 100pt (robot nie jest w stanie się poruszać, walczyć walka zostaje zakończona przed czasem).
- ♦ Oderwane klocki: 1g = 1pt (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.
- ♦ Robot unieruchomiony: 30pt np. leży na plecach, ale jest zdolny do walki (Po otrzymaniu punktów, roboty wracają na pozycje startową i kontynuują walkę).
- ♦ Wyrzut z areny: 30pt (Po otrzymaniu punktów, roboty wracają na pozycje startową i kontynuują walkę).
- ♦ Wepchnięcie do dziury: 20pt (Po otrzymaniu punktów, roboty wracają na pozycje startową i kontynuują walkę).
- ♦ Podczas walki nie można naprawiać robota.
- ♦ Przed startem zawodnicy sygnalizują gotowość maszyny do walki.

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

8.Arena walk

Wymiary: 2m x 2m

Arena posiada ścianki boczne o wysokości od 8cm do 15 cm. Na arenie jest umieszczony jeden kwadratowy otwór o wymiarach 41cm x 41cm Materiał: drewno



TwojRobot.PL
KURSY ROBOTYKI

Walki w systemie pucharowym

Czas walki: 3min

Organizatorzy nie odpowiadają, za zniszczone elementy robotów podczas turnieju

