

1. Informacje ogólne

1. Celem zawodów jest promowanie robotyki, dobrej zabawy oraz współzawodnictwa w ramach zasad fair play.
2. Za przeprowadzenie mini zawodów robotów w kategorii minisumo odpowiadają organizatorzy profesjonalnych Międzynarodowych Zawodów Robotów ROBO~motion.
3. Pomoc w zakresie budowy Robotą będzie można uzyskać na stronie internetowej Koła Naukowego ROBO (www.robo.kia.prz.edu.pl) oraz na stronie Międzynarodowych Zawodów Robotów ROBO~motion (www.robomotion.rzeszow.pl) w specjalnie utworzonych zakładkach. Dodatkowo, co tydzień (do zawodów) we wtorek o godz. 18:00 w Sali D1 (bud. D PRz, ul. M. C. Skłodowskiej 8/2) będą odbywać się specjalne konsultacje dla chętnych uczestników. Chęć przybycia na konsultacje należy każdorazowo potwierdzić poprzez kontakt z organizatorami (robo@kia.prz.edu.pl).
4. Zawody odbędą się 11.12.2015r. na Politechnice Rzeszowskiej w godz. 12-16.
5. Zawody przeznaczone są wyłącznie dla uczniów szkół średnich.
6. Zgłoszenia na zawody należy dokonać do 15.11.2015 r. na adres mailowy robo@kia.prz.edu.pl na specjalnym formularzu dołączonym do niniejszego regulaminu.
7. Udział w zawodach należy potwierdzić do 30.11.2015 r. przesyłając na adres robo@kia.prz.edu.pl aktualne zdjęcie budowanego robota.

2. Definicje

1. Drużyna - grupa osób składająca się z Uczestników i Zawodników, którzy samodzielnie stworzyli Robotą lub jego algorytm, biorąc udział w Zawodach.
2. Konstruktor - osoba opiekująca się danym Robotem w czasie trwania Zawodów.
3. Organizator - osoba nadzorująca i wpływająca na przebieg Zawodów, posiadająca imienny identyfikator z napisem Organizator.
4. Robot - urządzenie mechatroniczne zasilane energią elektryczną poruszające się autonomicznie i w pewnym, zauważalnym stopniu reagujące na otoczenie.
5. Sędzia - osoba nadzorująca przebieg konkurencji w dniu Zawodów.
6. Uczestnik - osoba, która bierze aktywny, lub bierny udział w zawodach. Może to być zawodnik, sędzia, organizator lub widz.
7. Zawodnik - patrz Konstruktor.
8. Pilot, moduł startowy - komplet urządzeń zdolnych do komunikacji bezprzewodowej w celu jednoczesnego wystartowania robotów. Organizator ma obowiązek poinformować zawodników o używanych podczas zawodów protokołach komunikacji.
9. Remis - sytuacja, w której 2 roboty odbyły już wszystkie walki oraz mają tyle samo punktów.
10. Ring - okrągła plansza, na której odbywają się walki.
11. Strefa walki - strefa wyznaczona wokół ringu, która podczas walki musi pozostać pusta.

12. Test kartki - test mający na celu sprawdzenie, czy Robot nie ma zbyt lepkich kół. Polega na położeniu robota na czystej kartce formatu A4 i gramaturze 80 g/m² tak, żeby wszystkie koła dotknęły powierzchni papieru, a następnie podniesieniu go. Nawet minimalne podniesienie kartki skutkuje niedopuszczeniem robota do walki.

3. Specyfikacja konkurencji

1. W zawodach biorą udział Roboty, których celem jest wypychanie siebie nawzajem z Ringu.
2. Robot musi być wyposażony w Moduł Startowy (moduł jest udostępniany przez Organizatorów).
3. Jedna drużyna może wystartować tylko z jednym Robotem.
4. Drużyna może liczyć maksymalnie 5 osób.
5. Konkurencje składają się z eliminacji oraz finału lub samego finału w przypadku gdy liczba robotów jest mniejsza od 9.
6. W eliminacjach Roboty będą podzielone na grupy.
7. Eliminacje odbywają się zgodnie z systemem rozgrywek każdy z każdym.
8. Do finału awansują roboty z największą liczbą zwycięstw po odbyciu się wszystkich walk, lub upłynięciem określonej przez Organizatora ilości czasu od rozpoczęcia konkurencji.
9. W przypadku Remisu na miejscach pretendujących do finału, brany będzie pod uwagę wynik z bezpośredniej walki tych robotów. Do finału przechodzi zwycięzca.
10. Finały odbywają się zgodnie z pucharowym systemem rozgrywek.
11. 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.
12. Roboty przez cały czas trwania zawodów mogą być oglądane przez uczestników, a członkowie Drużyny zobowiązują się do uprzejmego odpowiadania Uczestnikom na wszelkie pytania.

4. Specyfikacja Robota i Ringu

1. Maksymalne wymiary Robota w kategorii minisumo to 10 x 10 cm. Waga nie może przekraczać 500 g. Wysokość robota jest dowolna.
2. Roboty przekraczające wymiary oraz wagę nie zostaną dopuszczone do rozgrywek.
3. Pomiar tych parametrów, obowiązkowo dla każdego Robota, odbędzie się przed zawodami.
4. Dopuszcza się możliwość wykonywania pomiarów wyrywkowo, lub na życzenie przeciwnika w trakcie trwania zawodów.
5. Ring musi być koloru czarnego z białym marginesem przy krawędzi.
6. Wymiary Ringu w kategorii minisumo to wysokość min. 2,5 cm, średnica 77 cm oraz biały margines 2,5 cm.
7. Dopuszczalna tolerancja wymiarów ringów oraz białego marginesu wynosi 5%.
8. Zawodnicy są bezwzględnie zobowiązani do dbania o bezpieczeństwo Uczestników podczas walk ich Robotów.

5. Zasady rozgrywek

1. Walka polega na wzajemnym spychaniu się z Ringu dwóch Robotów tej samej kategorii.
2. O kolejności i sposobie ustawiania Robotów decyduje Organizator.
3. Zawodnicy po ustawieniu Robotów na Ringu opuszczają wyznaczoną strefę walki.
4. Roboty startowane są przez sędziego za pomocą Pilota.
5. W przypadku gdy jeden z Robotów nie wystartuje, walka jest przerywana, a następnie powtarzana. Jeżeli ten sam Robot nie wystartuje 5 razy z rzędu to przegrywa walkę.
6. Robot, który jako pierwszy dotknie podłoża znajdującego się w Strefie Walki przegrywa rundę.
7. W przypadku gdy nie będzie można rozstrzygnąć który z robotów przegrał rundę walka zostaje powtórzona.
8. Gdy obaj zawodnicy wyrażą zgodę – runda jest przerywana i zostaje powtórzona. Gdy wielokrotnie dojdzie do takiej sytuacji i walkę ciężko będzie rozstrzygnąć Sędzia uznaje remis.
9. Zawodnik ma prawo przerwać walkę w każdej chwili. Skutkuje to przegraniem rundy.
10. Runda może trwać maksymalnie 1 min – po tym czasie następuje powtórzenie walki.
11. Zawodnik, który wygrał rundę otrzymuje 1 pkt.
12. Walki toczą się aż do momentu uzyskania przez jednego z Zawodników 2 pkt.
13. W przypadku remisu, Zawodnicy nie otrzymują punktów.
14. Przyznane punkty mają znaczenie wyłącznie podczas wyłonienia zwycięzców grup.
15. Pomiedzy rundami Zawodnicy mają 30 sekund na drobne naprawy Robota oraz przygotowanie go do następnej walki.
16. Dopuszcza się możliwość wrywkowego przeprowadzania Testu kartki.
17. Dopuszcza się też możliwość przeprowadzania Testu kartki na życzenie przeciwnika.
18. Po przejściu Testu kartki przed walką, Zawodnik ma obowiązek odłożyć Robota od razu na Ring. Niedopuszczalne jest wtedy czyszczenie, lub smarowanie kół.
19. W przypadku nie przejścia Testu kartki, Robot przegrywa walkę. Ma następnie prawo zmienić koła, lub zmodyfikować konstrukcję.
20. Przebieg walk nadzorować będzie co najmniej dwóch sędziów.
21. Do finału w poszczególnych konkurencjach awansuje $2n$ robotów, dla $n \geq 3$.

6. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacja

1. Wszelkie kwestie sporne związane z kategorią opisaną niniejszym regulaminem rozstrzyga Sędzia.
2. Wszelkie spory i sytuacje nie opisane w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Sędzia Główny.
3. Odpowiedzialność za wszelkie działania każdego z członków Drużyny ponosi Drużyna.
4. W przypadku nieprzestrzegania zasad rozgrywek fair-play przez jednego z członków Drużyny, Sędzia Główny ma prawo nałożyć na Drużynę karę w postaci punktów karnych. Zasady przyznawania punktów karnych nie są zawarte w niniejszym regulaminie.
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 punktów karnych lub dyskwalifikacji.

6. Dyskwalifikacja Drużyny powoduje unieważnienie wszystkich wyników uzyskanych przez Drużynę w dniu trwania Zawodów.
7. Zdyskwalifikowana Drużyna ma obowiązek zwrócić wszystkie nagrody zdobyte w dniu Zawodów.
8. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

7. Zgoda na publikację

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.