

Regulamin Szkolnego Turnieju Robotów

Organizator: Liceum Ogólnokształcące im. Braci Śniadeckich w Zgorzelcu

1. Rodzaj Zawodów

- Roboty są podzielone na dwie grupy: na kołach i na gąsienicach,
- W Każdej grupie rozgrywana jest konkurencja: „Wyścig Po Ścieżce” oraz „Walka Sumo”,
- Walki Sumo odbywają się, w zależności od liczby zarejestrowanych robotów: w grupach, gdzie „, zwycięzcy grup przechodzą do fazy pucharowej lub systemem „każdy z każdym”.
 - Wygrywa zawodnik, który uzyska największą ilość punktów,
- Podczas Wyścigów Po Ścieżce każdemu robotowi mierzona jest odległość oraz czas w jakim pokona trasę,
 - Wygrywa zawodnik, którego robot pokona cały tor w najkrótszym czasie, lub w przypadku nie pokonania toru w całości przez żadnego z zawodników, zwycięży robot, który przejedzie najdłuższy dystans.
- W razie remisu między zawodnikami z taką samą ilością punktów lub takim samym czasem/odległością rozgrywany jest dodatkowy Wyścig lub Walka Sumo,
- Jeden zawodnik może zgłosić do zawodów tylko jednego robota.

2. Specyfikacja robotów i ringu/trasy

Specyfikacja zawarta jest w poniższej tabeli:

Grupa:	Max. wymiary robota [dł., szer.]	Max. waga robota
Na Kołach	12 cm, 13 cm	300 gram
Na Gąsienicach	12 cm, 13 cm	300 gram

- Specyfikacje robotów będą sprawdzane przy rejestracji.

- Dopuszczalna tolerancja wymiarów wynosi 1cm.
- Nie dopuszcza się przekroczenia wagi robota.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do ważenia robotów przy rejestracji.
- Walki będą toczone na białym polu z czarną obwódką.
- Wyścigi będą się odbywały po czarnej ścieżce.

3. Walki Sumo

- Walka polega na spychaniu się dwóch robotów z ringu, kolejność przystępowania do walk jest zależna od kolejności rejestracji,
- Zawodnicy po ustawieniu robotów na ringu, na znak sędziego uruchamiają roboty i odsuwają się na odległość ponad 1m,
- Walka toczy się do dwóch wygranych rund,
- Każda runda trwa 3 minuty,
- Gdy po upływie 3 minut zwycięzca nie zostanie wyłoniony, runda kończy się remisem,
- Każdy robot powinien ruszyć nie później niż po 5 sekundach po zakończeniu odliczania,
- Jeśli któryś z robotów ruszy przed sygnałem startu, jego właściciel otrzymuje upomnienie, a runda jest powtarzana,
- Drugie upomnienie oznacza dyskwalifikację,
- Robot, który jako pierwszy wykroczy poza ring, przegrywa,
- O tym, czy robot wykroczy poza ring decyduje sędzia główny,
- W przypadku, gdy nie będzie można rozstrzygnąć, który robot pierwszy wykroczył poza ring, walka zostaje powtórzona,
- Gdy roboty „zablokują się” i obaj zawodnicy wyrażą zgodę – runda zostaje powtórzona, gdy ponownie dojdzie do takiej sytuacji, walka zostaje zakończona remisem,
- Zawodnik, który jako pierwszy wygra dwie rundy – zwycięża i otrzymuje 2 punkty, przegrany w zależności od wygranych rund 0 lub 1 punkt,
- W przypadku remisu obaj zawodnicy otrzymują po 1 punkcie,
- Wygrywa zawodnik, którego robot uzyska największą liczbę punktów,
- Przebieg walki nadzoruje sędzia.

4. Wyścigi Po Ścieżce

- Wyścig polega na pokonaniu przez robota trasy od „STARTU” do „METY” w jak najkrótszym czasie,
- Zawodnicy ustawiają roboty przed linią „STARTU” w kolejności takiej jak przy rejestracji,
- Roboty pokonują trasę pojedynczo,
- Stoper zostaje uruchomiony, kiedy robot dotknie linii „STARTU”, a zatrzymany, kiedy całą objętością przekroczy linię „METY”,
- Czas mierzony jest przez dwóch sędziów, a wynikiem zapisywanym do tabeli jest średnia arytmetyczna obu pomiarów,
- Jeśli któryś z robotów ruszy przed sygnałem startu, jego właściciel otrzymuje upomnienie, a runda jest powtarzana,
- Drugie upomnienie oznacza dyskwalifikację,
- Wygrywa zawodnik, którego robot pokona tor w jak najkrótszym czasie,
 - W przypadku, gdy robot wypadnie z toru w trakcie wyścigu, liczy się odległość mierzona do miejsca wypadnięcia,
 - W przypadku takich samych odległości dwóch lub więcej zawodników, liczy się uzyskany czas.
- Przebieg wyścigu nadzoruje Sędzia.

5. Dodatkowe postanowienia

- Decyzja sędziego jest ostateczna i nie podlega odwołaniu,
- Wszystkie spory i sytuacje nieopisane w tym Regulaminie rozstrzyga Sędzia Główny
- Podczas zawodów podnosić robota może tylko jego właściciel bądź Sędzia Główny

Robot podczas walki nie może:

- Rysować ani drapać ringu,
- Wydzielać żadnych substancji,
- Stracić żadnych dużych elementów ze swojej konstrukcji,
- Używać urządzeń/materiałów, które powodują zwiększenie przyczepności lub przylepianie się robota do podłoża,

- Zagrozić bezpieczeństwu zawodników, sędziów i widzów.
- W przypadku złamania ww. zasad na zawodnika zostanie upomniany lub zdyskwalifikowany, w zależności od decyzji Sędziego Głównego.

Organizatorzy w przypadku podejrzenia zbytnej lepkości kół robota zastrzegają sobie prawo do sprawdzenia tego poprzez tzw. Test Kartki. Negatywny wynik testu kartki wstrzymuje możliwość startu robota do momentu uzyskania pozytywnego wyniku.

- Zawodnicy zobowiązani są stawić się do walki na czas,
- W przypadku awarii robota zawodnikowi przysługuje czas na naprawę przyznany przez Sędziego,
- Nie stawienie się zawodnika na czas skutkuje oddaniem pojedynku walkowerem,
- Niesportowe zachowanie karane jest dyskwalifikacją,

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania korekt do niniejszego Regulaminu.

Opracowali:

Aleksander Pawłowski,
Nikola Kasprzak,
Paweł Brodniak.