

# Regulamin konkursu robotycznego

## Lubelskie: Liga Robotyki 2018 “Kosmiczna Przygoda”

### Rozdział I

#### Artykuł 1 - Konkurs

##### 1.1. Konkurs Lubelskie: Liga Robotyki polega na:

- a. Zbudowaniu własnego robota, opierającego się na jednostce centralnej zestawu REV.
- b. Napisaniu odpowiedniego oprogramowania, tak aby robot był zdolny wykonać opisane zadania samodzielnie.

##### 1.2. Konkurs organizują Fundacja Centrum Młodzieżowej Robotyki oraz Fundacja Rozwoju i Aktywności Społecznej “Przyjaźń”.

##### 1.3 Konkurs jest przeznaczony dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych.

#### Artykuł 2 - Termin i miejsce

##### 2.1. Terminarz:

- a. Ogłoszenie tematyki i regulaminu
- b. do 23 września, 23:59 - I etap Ligi; drużyny zgłaszają swoje projekty na robota
- c. 25 września - ogłoszenie przechodzących do następnego etapu
- d. 26 września - odebranie zestawów FTC; II etap Ligi
- e. 28 października - turniej robotyczny, zakończenie II etapu Ligi

##### 2.2. Miejsce

### Rozdział II

#### Artykuł 1 - Zgłoszenia i drużyny

##### 1.1. Do konkursu mogą się zgłaszać zespoły złożone z minimalnie 5 osób.

##### 1.2. W skład drużyn mogą wchodzić uczniowie szkół ponadgimnazjalnych.

##### 1.3. Każda drużyna musi mieć pełnoletniego opiekuna, który działa jako jej mentor.

##### 1.4. Do rejestracji jest wymagana akceptacja postanowień zawartych w niniejszym regulaminie.



## Artykuł 2 - Termin zgłoszeń

2.1. Zgłoszenia obowiązują przez rejestrację w formularzu.

2.2. Zgłoszenie musi zawierać:

- a. Nazwę drużyny
- b. Logo drużyny
- c. Dane szkoły zgłaszającej zespół
- d. Dane opiekunów (imię, nazwisko, mail, telefon)
- e. E-mail kontaktowy do zespołu (służący w bieżących sprawach konkursowych)
- f. Linki do wskazanych materiałów, które są kluczowe do rozpatrzenia zgłoszenia

2.3. Zgłoszenia online można wysyłać od 23.09.2018, do godziny 23:59.

2.4. Drużyny, które przejdą do etapu konstrukcji robota zostaną powiadomione o tym do 25.09.2018.

2.5. Nie ma limitu drużyn, które mogą zgłosić swoje projekty. Tylko liczba zespołów biorących udział w turnieju finałowym jest określona - 12.

2.6. Każdy podmiot może wystawić 1 reprezentację.

## Rozdział III

### Artykuł 1 - Specyfikacja robota

1.1. Każda drużyna musi zbudować robota samodzielnie, opierając się na jednostce centralnej wytyczonego zestawu.

1.2. Do budowy robota można stosować tylko części przekazane przez organizatorów oraz wyznaczone w Manualu.

1.3. Robot zostanie dopuszczony do zadania gdy mieści się w wytyczonych wymiarach startowych.

1.4. Organizatorzy zapewniają sobie prawo do weryfikacji samodzielnej pracy zespołu nad robotem.

1.5. Możliwe są zmiany konstrukcyjne robota podczas konkursu.

### Artykuł 2 - Programowanie

2.1. Robota można programować w dowolnym środowisku programistycznym.



2.2. W czasie trwania Konkursu dozwolone są modyfikacje programu.

2.3. Do programowania robota należy wykorzystać wyznaczony sprzęt elektroniczny.

## Rozdział IV

### Artykuł 1 - Testowanie

1.1. Organizatorzy przewidują sesje testowe.

1.2. Dokładne terminy oraz godziny testowania zostaną udostępnione na fanpagu, stronie internetowej oraz zostanie wysłane do uczestników konkursu.

### Artykuł 2 - Przebieg konkursu

2.1. Przed każdym meczem drużyna powiadamiana jest o nim przez odpowiedzialną za to osobę. W związku z tym reprezentanci mają obowiązek stawić się wraz z robotem przy arenie w jak najszybszym okresie czasu.

2.2. Dokładny harmonogram konkursu zostanie podany tydzień przed konkursem.

### Artykuł 3 - Zadania konkursowe

3.1. Dokładny opis areny oraz misji jest zawarty w Manualu do gry - Kosmiczna Przygoda, zamieszczonym 25.08.2018 na stronie internetowej konkursu.

## Rozdział VI

### Artykuł 1 - Skład sędziowski

1.1. Nad prawidłowym przebiegiem Konkursu czuwa wskazana przez Organizatorów komisja sędziowska.

### Artykuł 2 - Kompetencje komisji sędziowskiej

2.1. Komisja sędziowska interpretuje regulamin oraz podejmuje decyzje w kwestiach spornych lub nieprzewidzianych w regulaminie.

W przypadku nieprzestrzegania regulaminu komisja może podjąć decyzję o ukaraniu drużyny lub jej dyskwalifikacji.

### Artykuł 3 - Szkody

3.1. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne uszkodzenia robotów.

3.2. Drużyna, która umyślnie spowoduje uszkodzenie plansz lub innych robotów, zobowiązana jest do pokrycia wszystkich strat.

#### Artykuł 4 - Dyskwalifikacja drużyn

4.1. Decyzję o dyskwalifikacji może podjąć komisja sędziowska w przypadku, gdy drużyna nie weźmie udziału w więcej niż połowie przejazdów, nie przestrzega regulaminu lub członkowie drużyny nie przestrzegają ogólnie przyjętych zasad fair-play.

4.2. Zdyskwalifikowana drużyna jest wykluczana z dalszych rozgrywek.

#### Rozdział V

#### Artykuł 1 - Postanowienia końcowe

1.1. Zgłaszając się do konkursu uczestnicy muszą zaakceptować jego regulamin i zobowiązują się do jego przestrzegania.

1.2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w jego obrębie oraz do jego interpretacji. Zmiany w regulaminie obowiązują z chwilą opublikowania ich na stronie internetowej konkursu.

#### Artykuł 2 - Kontakt do organizatorów

2.1. Kontakt z organizatorami oraz wszelkie informacje dotyczące przebiegu konkursu będą dostępne za pośrednictwem następujących form komunikacji:

- a. wiadomość e-mail: [kontakt@ligarobotyki.pl](mailto:kontakt@ligarobotyki.pl)
- b. strona internetowa: [www.ligarobotyki.pl](http://www.ligarobotyki.pl)
- c. strona facebook: [www.facebook.com/lubelskieligarobotyki](http://www.facebook.com/lubelskieligarobotyki)
- d. 2(w wyjątkowych sytuacjach) numery telefonów: 530887963; 505827858; 602696392.