

Regulamin Zawodów
LEGO® JAZDA NA CZAS
o Puchar Burmistrza Zdieszowic

Zdieszowice , dnia 8 czerwca 2018 r.

Hala Sportowa, ul. Góry św. Anny 21, 47-330
Zdieszowice

1. Postanowienia ogólne.

- 1.1. Niniejszy dokument określa szczegółowe zasady Zawodów LEGO® JAZDA NA CZAS.
- 1.2. Zwycięzca otrzymuje Puchar Burmistrza Zdieszowic.
- 1.3. Konkurs adresowany jest do uczniów szkół województwa opolskiego, zgodnie z regulaminem OLR.
- 1.4. Konkurencja polega na zbudowaniu i zaprogramowaniu własnego robota z klocków Lego® MINDSTORMS® i wykonaniu zadań opisanych w regulaminie zawodów.
- 1.5. Konkurs odbędzie się w Zdieszowicach , dnia 8 czerwca 2018 r. na Hali Sportowej, ul. Góry św. Anny 21, 47-330 Zdieszowice. Niepełnoletni uczestnicy muszą mieć pełnoletniego opiekuna.
- 1.6. Drużyny uczestniczące w zawodach dokonują rejestracji w dniu zawodów. Do konkursu mogą się zgłaszać drużyny maksymalnie 3 osobowe. Każda drużyna zobowiązana jest do wyznaczenia kapitana.
- 1.7. Rejestracja zawodników na miejscu do godziny 9:00. Rejestracja oznacza akceptację warunków zawartych w regulaminie.
- 1.8. Pierwszy przejazd rozpoczyna się nie później niż o godzinie 10:00. Plansza (trasa) będzie do dyspozycji od 8:00.
- 1.9. W trakcie trwania zawodów może wystąpić oświetlenie żarówkami tradycyjnymi, halogenowymi, energooszczędnymi, świetlówkami, diodami LED i innymi źródłami światła występującymi w gospodarstwach domowych. Organizatorzy nie mają wpływu na oświetlenie uliczne znajdujące się w pobliżu okien budynków. Budowa Hali Sportowej wpływa na jakość oświetlenia (zmieniające się w trakcie trwania zawodów warunki oświetlenia).

2. Specyfikacja robota i przebieg zawodów

- 2.1. Robot nie może być gotową, komercyjną konstrukcją.
- 2.2. Robot musi być zbudowany z klocków Lego® MINDSTORMS® z wykorzystaniem jednej jednostki centralnej (kostki). Waga robota nie jest ograniczona. Liczba klocków nie jest ograniczona. Liczba czujników oraz liczba silników ograniczona jest regulaminem OLR. Do budowy robota można używać tylko klocków Lego®.
- 2.3. Stojący robot musi zmieścić się wewnątrz prostokąta o wymiarach standardowej kartki A4 (żadna część robota nie może wystawać poza pole A4). Wysokość robota nie jest ograniczona. Waga robota nie jest ograniczona.
- 2.4. Po sygnale startu limit wymiaru wymieniony w punkcie 2.2. przestaje obowiązywać. (Podczas jazdy robot może dowolnie zmieniać swoje wymiary).
- 2.5. Robot musi poruszać się w sposób autonomiczny. Komunikacja z robotem w czasie rozgrywki jest zabroniona. Wyjątkiem jest zdalny start i zatrzymywanie robota (pilot LEGO® EV3 Infrared Beacon , id 45508).
- 2.6. Robot nie może zawierać żadnych części które mogą uszkodzić planszę.
- 2.7. Po wezwaniu przez sędziego, zgodnie z kolejnością wylosowaną na początku zawodów, zawodnicy ustawiają robota w polu startowym, czas od wezwania do startu robota wynosi 30 sek. Po tym czasie sędzia wzywa ponownie i od jego decyzji możliwy jest przejazd na końcu kolejki lub dyskwalifikacja (w porozumieniu z Komisją sędziowską).
- 2.8. Jeżeli robot po uruchomieniu programu nie ruszy w ciągu 5 sekund, przejazd nie zostaje zaliczony. Pomiar czasu rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia przejazdu.
- 2.9. Jeżeli robot wyjedzie poza planszę na dłużej niż 10 sekund i nie wróci samodzielnie na planszę w miejscu (+- szerokość robota) którą opuścił przejazd nie zostaje zaliczony.
- 2.10. Komisja sędziowska mierzy czas przejazdu stoperem od momentu wystartowania robota. Dopuszczona jest zmiana na pomiar bramką elektroniczną.
- 2.11. Nieprzestrzeganie zasad rozgrywania konkurencji skutkuje dyskwalifikacją uczestnika w zawodach. Decyzję o dyskwalifikacji podejmuje Koordynator zawodów w porozumieniu z Komisją sędziowską.
- 2.12. W przypadku zaistnienia sytuacji nie opisanych w regulaminie, a mogących mieć wpływ na przebieg konkurencji, Sędzia może nakazać powtórzenie przejazdu robota.
- 2.13. Zakończenie przed dotarciem do mety na wniosek zawodników lub sędziego skutkuje brakiem zaliczenia przejazdu.

3. Konkurencja LEGO® JAZDA NA CZAS polega na przejechaniu trasy przygotowanej przez organizatora.

- 3.1. Należy zbudować i zaprogramować robota tak aby przejechał trasę o długości od 10 do 30 metrów oznaczonej czarną linią na białym polu. Dokładną długość trasy organizator ogłosi w dniu zawodów.
- 3.2. Robot startuje z pola startowego (żadna część robota nie może wystawać poza pole startowe).
- 3.3. Każdy robot ma minimum dwie próby przejazdu. Kolejność przejazdów wyznaczona jest na początku zawodów.
- 3.4. Trasa przejazdu jest wyznaczona przez czarną linię (wyklejoną z czarnej taśmy izolacyjnej lub namalowanej, 18-20 mm szerokości).
- 3.5. Trasa przejazdu jest ograniczona z dwóch stron żółto-zieloną linią (wyklejoną taśmą izolacyjnej lub namalowanej) lub ściankami o wysokości minimum 2 cm.
- 3.6. Powierzchnia trasy może składać się z wielu połączonych elementów. Możliwe uskoki na połączeniach tych elementów będą w miarę możliwości wyeliminowane. Szerokość trasy mieści się w od 40 cm do max 50 cm.
- 3.7. Przejazd zostanie zakończony gdy robot dotrze do linii mety.
- 3.8. W połowie tasy dokonywany jest dodatkowy pomiar czasu. (Kolejność klasyfikacji wg zasad z wcześniejszych zawodów).
- 3.9. Wszelkie inne kwestie reguluje regulamin Opolskiej Ligi Robotów www.olr.org.
- 3.10. W przypadku zaistnienia sytuacji nie opisanych w regulaminie, a mogących mieć wpływ na przebieg konkurencji Organizator, Koordynator zawodów oraz Komisja sędziowska może zmienić regulamin.