

# **Regulamin konkurencji LEGO® SUPERCUP o Puchar Prezydenta Miasta Opola**

## **1. Postanowienia ogólne.**

- 1.1. Niniejszy dokument określa szczegółowe zasady konkurencji LEGO® SUPERCUP .
- 1.2. Zwycięzca konkurencji otrzymuje Puchar Prezydenta Miasta Opola.
- 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 zadania opisanego w niniejszym regulaminie konkurencji.
- 1.5. Drużyny uczestniczące w zawodach OLR dokonują rejestracji LEGO®SUPERCUP w dniu zawodów.

## **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 15 x 15 cm (żadna część robota nie może wystawać poza określone pole). 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 plansze.
- 2.7. Po wezwaniu przez sędziego, zgodnie z kolejnością wylosowaną na początku zawodów, zawodnicy ustawiają roboty w polu startowym, czas od wezwania do startu robota wynosi 30 sek. Po tym czasie, w przypadku braku drużyny, sędzia określa zwycięzcę danego pojedynku.
- 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. Komisja sędziowska mierzy czas przejazdu stoperem od momentu wystartowania robotów. Dopuszczona jest zmiana na pomiar bramką elektroniczną.
- 2.10. Nieprzestrzeganie zasad rozgrywania konkurencji skutkuje dyskwalifikacją uczestnika. Decyzje o dyskwalifikacji podejmuje Koordynator zawodów w porozumieniu z Komisją sędziowską.
- 2.11. W przypadku zaistnienia sytuacji nie opisanych w niniejszym regulaminie, a mogących mieć wpływ na przebieg konkurencji, Sędzia może nakazać powtórzenie przejazdu robota.
- 2.12. Zakończenie przejazdu, przed dotarciem do mety, na wniosek zawodników lub sędziego skutkuje brakiem zaliczenia przejazdu.

### 3. Konkurencja LEGO® SUPERCUP o PUCHAR PREZYDENTA MIASTA OPOLA .

- 3.1. Należy zbudować i zaprogramować robota tak aby wykonał okrążenie/okrążenia na planszy przygotowanej przez organizatora. Dokładną długość trasy organizator ogłosi w dniu zawodów.
- 3.2. Rywalizacja odbywa się w systemie pucharowym.
- 3.3. Daną fazę wygrywa drużyna która osiągnęła najlepszy wynik, dotarła pierwsza do mety.
- 3.4. W każdej fazie należy dotrzeć do mety, pola startowe są losowane.
- 3.5. Roboty startują z pola startowego (żadna część robota nie może wystawać poza pole startowe).
- 3.6. Kolejność przejazdów wyznaczona jest na początku zawodów.
- 3.7. Trasa przejazdu jest ograniczona z każdej strony ścianką.
- 3.8. Powierzchnia trasy może składać się z wielu połączonych elementów. Możliwe są zatem uskoki na połączeniach tych elementów.
- 3.9. Przejazd zostanie zakończony gdy robot dotrze do linii mety.
- 3.10. Wszelkie inne kwestie reguluje regulamin Opolskiej Ligi Robotów.
- 3.11. W przypadku zaistnienia sytuacji nie opisanych w niniejszym regulaminie, a mogących mieć wpływ na przebieg konkurencji Organizator, Koordynator zawodów oraz Komisja sędziowska może zmienić regulamin.