**III Konkurs robotów LEGO w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Reszlu**

**Harmonogram zawodów**

07:30-09:00 Rejestracja, budowa i testy na oryginalnych arenach, przegląd techniczny robotów

09:10 Uroczyste otwarcie

09:20 Rozpoczęcie zawodów

13:00 Zakończenie zawodów

13:30 Wręczenie nagród oraz zakończenie turnieju

**Zawody odbędą się 11 kwietnia 2025 r.** **i są przeznaczone dla klas 1-4 szkoły podstawowej.**

Zostaną rozegrane następujące konkurencje:

* Lego Dragster
* Lego Misja
* Lego Line Follower
* Lego SUMO

**REGULAMIN**

1. Zawody odbędą się w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Reszlu, ul. M. Konopnickiej 2.

2. Zawody odbędą się na sali gimnastycznej.

3. Każda drużyna otrzyma do dyspozycji stolik + krzesła, laptop, tablet.

4. Każda szkoła startuje w zawodach z własnymi robotami.

5. Konkurencje odbędą się na klockach Lego Spike Prime (można używać zestawu rozszerzającego - 45681).

6. Ilość drużyn jest ograniczona i decyduje kolejność zgłoszeń.

**7. Drużyny maksymalnie 2-osobowe.**

8. Drużyna może przywieźć własnego robota zbudowanego z powyższych klocków, ale nie można używać innych klocków niż te, które są w zestawie i tylko w określonej w specyfikacji zestawu ilości.

9. Każda drużyna może wystawić jednego robota do każdej z konkurencji, przy czym może to być ten sam robot.

10. Przed rozpoczęciem konkurencji roboty przejdą wzrokowy test techniczny jeżeli będą podejrzenia co do niezgodności z parametrami to nastąpi ważenie, mierzenie i test kartki – parametry te są opisane poniżej.

11. Zawody składają się z eliminacji oraz finału

12. Każda drużyna na budowę i zaprogramowanie robota (robotów) lub testy ma 1,5 godziny. Po tym czasie rozpocznie się turniej.

13. Do finałów awansować będą tylko najlepsze roboty.

14. W przypadku remisu na miejscach pretendujących do finału, będą prowadzone walki rozstrzygające o przejściu do kolejnego etapu.

15. Do finału przechodzą dwa najlepsze roboty z każdej konkurencji.

16. Jeżeli drużyna będzie posiadała więcej niż 1 robota, które będą na liście najlepszych robotów awansujących do finału, drużyna wybiera spośród nich jednego, który weźmie udział w finale.

17. Między konkurencjami będą przerwy minimum 15 minutowe w celu przygotowania, lub przebudowania robota.

|  |
| --- |
| **1.** **Specyfikacja robotów i ringów do walk (zależnie od konkurencji specyfikacja może się różnić i jest opisana poniżej)**1.1 Maksymalne wymiary i waga robota:Długość: 20 cmSzerokość: 20 cmWysokość: bez ograniczeńWaga: do 1 kg1.2 Wymiary robotów będą sprawdzane podczas rejestracji, lub po zbudowaniu na miejscu. Dopuszcza się tolerancję wymiarów i wagi na poziomie 1%1.3 Walki będą się toczyły na ringu, który jest białym kwadratem a na nim wyrysowana jest czarna linia w kształcie okręgu o grubości od 10 do 20 mm.1.4 Lego Misja będzie się odbywać na tym samym ringu co Lego Sumo.1.5 W konkurencji Lego Dragster będzie wyznaczony tor o długości od 10 do 15 metrów. 1.6 Konkurencja Line Follower będzie się odbywać na białej planszy o wymiarach 2m na 1,5m, na której będzie wyrysowany tor jazdy czarną taśmą o szerokości od 10 do 20 mm.  2**. Zasady walki**2.1 Lego Dragster polega na jak najszybszym pokonaniu trasy w linii prostej. Wygrywa najkrótszy czas, który dotrze do mety.2.2 Lego Misja polega na posprzątaniu planszy ze śmieci (w ilości 4szt.) w jak najkrótszym czasie. Robot nie może opuścić planszy. 2.3 Lego Line Follower - polega na pokonaniu trasy po czarnej linii w jak najkrótszym czasie.2.4 Lego SUMO polega na walce robotów. Wygrywa ten, który wypchnie przeciwnika z trasy. Każdy robot walczy 2 razy (przodem i tyłem do przeciwnika). Robot nie może opuścić planszy. **3. Wygrana**4.1 Nagradzane są pierwsze miejsca w każdej z konkurencji.4.2 O wygranej decyduje liczba uzyskanych punktów i wygrana w konkurencji.4.3 W przypadku zdobycia przez roboty identycznych ilości punktów (dotyczy najwyższego wyniku), będą przeprowadzane dodatkowe walki pozwalające na ustalenie zwycięzcy. **4. Dodatkowe postanowienia**5.1 Każdy robot musi spełniać zasady Regulaminu Zawodów pod rygorem dyskwalifikacji.5.2 Decyzja sędziego jest ostateczna.5.3 Wszelkie spory i sytuacje nie opisane w tym Regulaminie rozstrzyga Sędzia lub przedstawiciel Organizatora.5.4 W strefie serwisowej udostępniony zostanie ring testowy.5.5 Organizatorzy w przypadku podejrzenia zbytniej lepkości kół robota zastrzegają sobie prawo do przeprowadzenia tzw. testu kartki. Negatywny wynik testu kartki (kartka po postawieniu na niej robota, zostanie uniesiona wraz z nim w powietrze) wstrzymuje możliwość startu robota do momentu uzyskania pozytywnego wyniku nie dłużej jednak niż 5 minut.5.6 Zawodnicy zobowiązani są do przystąpienia do walki na czas wyznaczony przez Sędziego.5.7 W przypadku awarii robota, zawodnikowi/zespołowi przysługuje prawo do 5 min przerwy.5.8 Nie stawienie się zawodnika/zespołu do walki w ciągu 5 minut na wezwanie sędziego skutkuje oddaniem pojedynku walkowerem.5.9 Roboty muszą być całkowicie autonomiczne, dopuszczalne jest jedynie startowanie i zatrzymywanie robota za pomocą tabletu lub przyciskami na kostce.5.10 Próba sterowania i komunikowania się z robotem podczas walk grozi dyskwalifikacją zawodnika/zespołu ze wszystkich konkurencji.5.11 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzenia korekt do niniejszego regulaminu nie później jednak niż do 2 dni przed Zawodami.**5. Dodatkowe informacje do konkurencji Line Follower**5.1. Przejazd pomiarowy rozpoczyna się na znak sędziego. Po jego ukończeniu zawodnik musi zabrać robota z trasy. 5.2. Robot musi przemieszczać się po wyznaczonej trasie przejazdu. W przypadku jej opuszczenia musi on powrócić do miejsca, w którym ją opuścił lub wcześniejszego odcinka trasy. W innym przypadku przejazd uznaje się za nieważny. 5.3. Sędzia może uznać przejazd za nieważny w przypadku, gdy robot dokonuje zbytniego uproszczenia trasy. 5.4. Zawodnicy mają do dyspozycji dwie trasy - testową oraz pomiarową. 5.5. Kwalifikacje odbywają się w wyznaczonym przedziale czasowym bez dokładnego harmonogramu przejazdów. 5.6. Dostęp do trasy testowej jest nieograniczony. W uzasadnionym przypadku sędziowie konkurencji mają prawo wskazać zawodnika, który będzie korzystał w danej chwil z trasy. 5.7. Ilość przejazdów testowych jest nieograniczona. Pierwszeństwo mają jednak roboty, które nie wykonały jeszcze 3 przejazdów (w tym tych nieważnych). 5.8 Każdy robot ma prawo do dwóch przejazdów (w tym nieważnych). 5.9 Zwycięża robot, który pokonał trasę finałową w najkrótszym czasie. **5.10 Specyfikacja robota Lego Line Follower i Dragster**1. Wymiary maksymalne robota to 210 mm szerokości oraz 297 mm długości (kartka a4). Zmiana wymiarów w trakcie przejazdu w celu ich przekroczenia jest niedozwolona. 2. Kontrola wymiarów wykonywana jest przed pierwszym przejazdem kwalifikacyjnym na stanowisku konkurencji przez sędziów konkurencji. 3. Robot w trakcie przejazdu musi poruszać się w pełni autonomicznie. Zawodnik lub sędzia może go uruchomić jedynie na początku przejazdu i wyłączyć na końcu. **5.11 Specyfikacja toru** 1. Tor składa się z białej powierzchni oraz czarnej linii o szerokości od 10mm do 20mm wytyczającej trasę. 2. Sędzia główny zawodów podejmuje decyzje dotyczące wszelkich spraw nie określonych powyższym regulaminem oraz w uzasadnionych przypadkach ma prawo podjąć decyzje z nim sprzeczne. |
|  |