

# Regulamin

## I blichowskich zawodów robotycznych

Zawody są częścią III Pikniku na Blichu organizowanego ZSP nr 2 im. Tadeusza Kościuszki w Łowiczu.

### Zasady ogólne

1. Do przestrzegania niniejszego regulaminu zobowiązane są wszystkie osoby przebywające na terenie Festiwalu.
2. Niestosowanie się do regulaminu oraz poleceń Organizatorów grozi usunięciem z terenu imprezy oraz w przypadku uczestników dyskwalifikacją.
3. Wstęp na zawody jest wolny, jednak wszyscy uczestnicy muszą pozostawać w miejscach wyznaczonych dla nich przez Organizatorów.
4. Zabrania się:
  - zakłócania przebiegu zawodów
  - niszczenia sprzętu i wyposażenia znajdującego się na terenie imprezy (w przypadku zaistnienia takiej sytuacji sprawca zobowiązany jest pokryć koszty wyrządzonej szkody)
  - spożywania alkoholu, stosowania innych środków odurzających oraz palenia wyrobów tytoniowych (także „e-papierosów”) na terenie imprezy
  - śmiecenia oraz pozostawiania po sobie odpadków
5. Osoby znajdujące się na terenie Festiwalu zobowiązane są informować Organizatorów o wszelkich nieprawidłowościach i niewłaściwych zachowaniach.
6. Postanowienia w sprawach nieujętych w regulaminie są rozstrzygane przez Organizatorów Festiwalu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie.

### Uczestnicy

1. W zawodach uczestniczyć mogą dzieci oraz młodzież do ukończenia szkoły średniej.
2. Opiekunowie (rodzice, nauczyciele) mogą otrzymać dyplom opiekuna pod warunkiem wcześniejszego zgłoszenia tego Organizatorom.
3. Uczestnicy tworzą drużyny składające się z 1-3 osób.
4. Rejestrując drużynę zgłasza się 1 robota w 1 konkurencji.
5. W przypadku chęci zgłoszenia większej ilości robotów lub wystawienia ich w większej ilości konkurencji należy drużynę zarejestrować ponownie.
6. Rejestracja odbywa się przy bezpośrednio w dniu zawodów w ZSP nr 2 RCKUiP w Łowiczu budynku B w hall’u na dole.
7. Rejestracji należy dokonać przed przystąpieniem do zawodów.
8. Dokonując rejestracji Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych do celów organizacji Festiwalu, oświadcza, że są to dane prawdziwe oraz zgadza się na

umieszczanie swojego imienia, nazwiska, szkoły, miasta, nazwy drużyny i robota w publicznie prezentowanych wynikach zawodów.

9. Wizerunek Uczestników oraz ich robotów może być uwieczniany przez Organizatorów w formie zdjęć i filmów, które mogą zostać następnie wykorzystane w relacjach oraz do promocji Festiwalu.
10. Zawodnicy biorą pełną odpowiedzialność za narzędzia i sprzęty wykorzystywane do obsługi robotów.
11. Do rejestracji zawodników niepełnoletnich wymagana jest zgoda Rodzica lub Prawnego Opiekuna.
12. Uczestnicy mogą zaznaczyć, że nie posiadają robota. Mogą oni przyjść i wypożyczyć jeden z zestawów Lego Mindstorms EV3 lub Arduino Kit na 3 godziny przed rozpoczęciem imprezy i zbudować robota z pomocą członków Robotomaniaków.
13. W wypadku wypożyczenia zestawu od koła robotycznego – uczestnicy po zawodach muszą zwrócić go w takim stanie, w jakim do nich trafił, z tą samą ilością klocków lub części.

## Roboty

1. Roboty kategoriycznie nie mogą:
  - zagrażać osobom uczestniczącym w zawodach
  - miotać pocisków, wydzielać płynów, emitować gazów ani dużych ilości ciepła
  - aktywnie zakłócać pracy urządzeń elektronicznych
2. Roboty muszą posiadać możliwość szybkiego i łatwego wyłączenia.
3. Roboty mogą być konstrukcjami handlowymi pod warunkiem samodzielnego przygotowania oprogramowania przez Zawodnika.
4. Szczegółowe wymogi co do robotów określają regulaminy poszczególnych konkurencji.

## Konkurencje

### LineFollower, Lego LineFollower

1. Celem konkurencji jest jak najszybsze przejechanie wyznaczonej trasy przez robota.
2. Po każdej z tras każdy robot może wykonać maksymalnie 3 przejazdy, z których liczy się lepszy czas.
3. Zwycięzca wyłaniany jest na podstawie sumy lepszych czasów z wszystkich tras.
4. W przypadku zjechania z trasy robot musi na nią powrócić w miejscu, w którym ją opuścił lub wcześniejszym. W przeciwnym razie przejazd będzie uznany za nieważny. Próba może zostać też unieważniona kiedy robot zbyt oddali się od trasy. Za nieważny przejazd robot otrzymuje duży, ale policzalny czas (np. robot, który nie zaliczył tylko jednej trasy jest klasyfikowany wyżej niż taki, który nie zaliczył dwóch).
5. Pomiar czasu odbywa się za pomocą elektronicznej bramki lub stopera, w zależności od dostępności sprzętu oraz decyzji sędziego.
6. Robot musi poruszać się w pełni autonomicznie, interakcja z Zawodnikiem dozwolona jest jedynie przed startem i po zakończeniu przejazdu.

7. Robot powinien być odporny na zmienne warunki oświetleniowe, oddziaływanie bramek pomiarowych i innych urządzeń znajdujących się w pobliżu.
8. Trasa to czarna ciągła linia o szerokości 19 mm, lekko błyszcząca, umieszczona na białym podłożu, zakręty nie przekraczają 90°, a promień łuków to minimum 75mm. na trasie nie występują skrzyżowania. Zawodnicy mają nieograniczony dostęp do trasy testowej w strefie serwisowej.
9. Przed pierwszym przejazdem robot przechodzi kontrolę na stanowisku sędziowskim.
10. Specyfikacja robotów:
  - maksymalne wymiary: 210x297 mm (format A4)
  - maksymalna masa: 3 kg
  - robot nie może przyklejać się do podłoża (sprawdzenie poprzez położenie robota na kartce papieru i podniesienie go)
  - roboty kategorii Lego LineFollower mogą być zbudowane jedynie z klocków Lego (w tym Technics, Mindstorms)
11. W zależności od liczby zgłoszonych robotów konkurencje LineFollower będą rozgrywane jedno- lub dwuetapowo (kwalifikacje i finały).

## Nagrody

Zwycięzcy otrzymają dyplomy oraz nagrody rzeczowe.