

Regulamin LEGO Walkingbot

1. Specyfikacja konkurencji:

- 1.1. Celem konkurencji jest przejście przez robota w jak najkrótszym czasie prostego odcinka o długości 3 metrów.
- 1.2. Klasyfikacja robotów odbywa się na podstawie czasów przejść uzyskanych na przygotowanym przez organizatora torze.
- 1.3. Konkurencja składa się z jednego etapu.
- 1.4. W przypadku zbyt małej ilości robotów (mniej niż 5) organizator zastrzega sobie prawo do odwołania danej konkurencji.
- 1.5. W konkurencji mogą brać udział zawodnicy, którzy nie ukończyli 12 lat.

2. Specyfikacja robota:

- 2.1. Długość, szerokość i wysokość robota nie może przekraczać 30 cm.
- 2.1. Robot nie może niszczyć toru.
- 2.3. Robot w czasie marszu musi poruszać się w sposób autonomiczny. Nie jest dozwolone zdalne sterowanie robotem.
- 2.4. Do konstrukcji robota można dowolnej ilości klocków, sterowników i czujników wszystkich dostępnych wersji i rodzajów LEGO.
- 2.5. Do konstrukcji robota można użyć wyłącznie części LEGO.
- 2.6. Niedozwolone jest jakiegokolwiek przerabianie gotowych elementów LEGO.
- 2.7. Pokrywanie odnóży robota substancjami wszelkiego rodzaju nie jest dozwolone.

3. Specyfikacja toru:

- 3.1. Powierzchnią, po której ma poruszać się robot jest linoleum lub parkiet.
- 3.2. Tor do przejścia będzie miał szerokość 1,5 m.
- 3.3. Robot od miejsca startu do mety powinien poruszać się po linii prostej z tolerancją określoną przez szerokość trasy w punkcie 3.2.

4. Przebieg konkurencji:

- 4.1. Każdy robot będzie mógł wykonać po 5 przejść, które podlegają klasyfikacji.
- 4.2. Jeśli robot opuści tor przed przejściem linii mety, na której będzie znajdowało się urządzenie pomiarowe traci próbę, jego wynik nie jest zapisywany.
- 4.3. W szczególnych sytuacjach sędzia według własnego uznania może dopuścić do powtórzenia nieudanego przejścia bez utraty próby.
- 4.4. Robot w trakcie zawodów może być modyfikowany/ulepszony w celu uzyskiwania coraz lepszych osiągnięć z zachowaniem zasad opisanych w punkcie 2, dotyczących specyfikacji robota.
- 4.5. Robot, który nie ukończy próby w czasie poniżej 3 min, traci ją, a jego czas nie jest zapisywany.
- 4.6. Zwycięzcą zawodów zostaje robot, który uzyska najkrótszy ostateczny czas przejścia.
- 4.7. W przypadku, gdy więcej niż jeden robot uzyska taki sam najlepszy czas zostanie wzięte pod uwagę, w której próbie ten czas został uzyskany. Wygra robot, który uzyskał najlepszy czas we wcześniejszej próbie.
- 4.8. Jeśli warunek z punktu 4.7 nie da rozstrzygnięcia o zwycięstwie zadecyduje losowanie.
- 4.8. Uczestnicy mają obowiązek stawić się na miejscu rozgrywania konkurencji o godzinie umieszczonej w harmonogramie zawodów.

5. Postanowienia końcowe:

- 5.1. W przypadku powstania sytuacji spornej, decyzję ostateczną podejmują sędziowie.
- 5.2. Decyzja sędziego jest niepodważalna.
- 5.3. Jeżeli robot, który poddany był sprawdzeniu jego autonomiczności, przeszedł próbę z negatywnym wynikiem, to drużyna zostaje zdyskwalifikowana w danej konkurencji.
- 5.4. Uczestnik, który wyraża sprzeciw wobec postanowień regulaminu musi je przedstawić w sposób wyczerpujący komisji turniejowej przed końcem zawodów (w tym przypadku nie obowiązuje pkt. 5.3).

- 5.5. Ostatecznej i niepodważalnej interpretacji regulaminu dokonuje sędzia główny zawodów.
- 5.6. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmian w regulaminie, o których uczestnicy zawodów muszą zostać poinformowani.
- 5.7. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość odstąpienia od niektórych zapisów regulaminu, jeżeli okaże się to absolutnie konieczne.