



LEGO SUMO REGULAMIN

1. Słownik pojęć

- **Organizator** - Organizatorem wydarzenia jest Spice Gears Academy.
- **Uczestnik** - Uczeń szkoły podstawowej w wieku od 9 do 15 roku życia.
- **Opiekun** - Osoba pełnoletnia, sprawująca opiekę nad uczestnikami podczas wydarzenia.
- **Drużyna** - składa się z max. 3 uczestników oraz 1 opiekuna.
- **Zestaw** - zestaw LEGO Education SPIKE PRIME w wersji podstawowej.
- **Mecz** - rywalizacja dwóch robotów w kategorii LEGO SUMO trwający 40 sek.
- **Wywiad** - rozmowa sędziów z drużyną, podczas wydarzenia, stanowiący jeden z głównych kryteriów przyznania nagrody sędziów.
- **Kontrola Techniczna** - sprawdzenie robota drużyny przez sędziego, pod kątem zgodności z kryteriami zawartymi w niniejszym regulaminie poz. 5. *Zestaw i parametry techniczne.*
- **Robot** - autonomiczny robot zbudowany z zestawu LEGO Education SPIKE PRIME.

2. Zasady uczestnictwa

By wziąć udział w turnieju, każda drużyna musi uzupełnić formularz zgłoszeniowy, dostępny [TUTAJ](#). Uczestnictwo w turnieju jest płatne i wynosi **100 zł od drużyny**.

Z uwagi na ograniczoną liczbę miejsc, kryterium decydującym o uczestnictwie w wydarzeniu jest kolejność zgłoszeń. Po zakończeniu rekrutacji, Organizator, poinformuje wszystkie zgłoszone drużyny o wynikach naboru, za pośrednictwem wiadomości e-mail, wysłanej na adres kontaktowy, wskazany w formularzu.

W wydarzeniu mogą wziąć udział wszystkie drużyny spełniające kryteria (Uczestnik, Opiekun, Drużyna) opisane w Słowniku pojęć.

*WAŻNE: Każda drużyna biorąca udział w konkurencji zapewnia sobie niezbędny sprzęt niezbędny do uczestnictwa w konkurencji tj. Zestaw oraz urządzenie do programowania robota np. tablet lub laptop.



3. Zadania konkursowe

Kategoria LEGO SUMO

W tej kategorii **dwie drużyny** rywalizują ze sobą na specjalnie przygotowanej macie, na której zaznaczony jest okrąg. Celem wyzwania jest wypchnięcie robota drużyny przeciwnej poza okrąg w wyznaczonym czasie.

Warunkiem uczestnictwa w tej kategorii jest przejście kontroli technicznej przed rozegranie pierwszego meczu rankingowego.

Podczas turnieju, każda z drużyn będzie miała możliwość sprawdzenia robota na macie testowej. W przypadku meczów rankingowych, każda z drużyn będzie miała do rozegrania min. 3 mecze, w których może otrzymać następującą liczbę punktów.

Tabela 1 - Punkty Rankingowe

Mecz wygrany	3 pkt
Remis	1 pkt
Mecz przegrany	0 ptk

Mecz wygrany jest w momencie, gdy robot drużyny przeciwnej całkowicie przekroczy linię oznaczającą okrąg na macie.

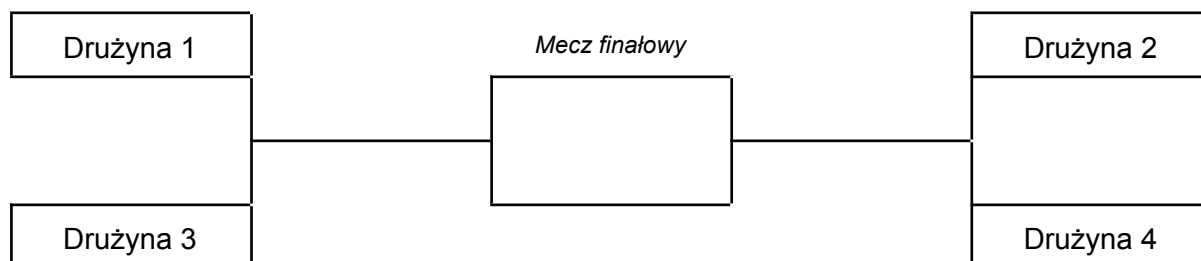
Remis jest w momencie, gdy żaden z robotów znajdujących się na macie nie przekroczy linii okręgu na macie w wyznaczonym limicie czasowym 40 sek.

Mecz przegrany jest w momencie, gdy wasz robot zostanie wypchnięty za linię okręgu znajdującego się na macie lub będzie niezdolny do dalszej gry (np. zostanie wywrócony).

Punkty zdobyte w meczach rankingowych są sumowane i dodawane do ogólnego rankingu w kategorii LEGO SUMO.

Po zakończeniu wszystkich meczów rankingowych **cztery drużyny** przechodzą do meczów finałowych, rozgrywanych w technice **BO3 (Best of 3)**.

Mecze finałowe odbywają się zgodnie z poniższym harmonogramem:



Podczas meczów finałowych obowiązują takie same zasady jak w trakcie meczów rankingowych.

Przed rozegranie meczu finałowego odbywa się mecz o III miejsce.



Ważne: w przypadku, gdy ilość zgłoszonych drużyn nie pozwala na przeprowadzenie rozgrywek finałowych, organizator ma prawo wytypować zwycięzcę na podstawie rankingu otrzymanego z przejazdów kwalifikacyjnych. Taką informację musi podać najpóźniej w dniu turnieju przed rozpoczęciem przejazdów kwalifikacyjnych.

Zestawy i parametry techniczne

Zestawy dopuszczone przez Organizatora do uczestnictwa w turnieju to: **LEGO Education SPIKE PRIME**.

Parametry techniczne dla kategorii LEGO SUMO

Każdy robot biorący udział w tej kategorii musi spełniać poniższe normy:

1. Do konstrukcji robota mogą zostać użyte części znajdujące się w zestawie LEGO Education SPIKE PRIME - zestaw podstawowy.
2. Do konstrukcji robota można użyć tylko jednego zestawu.
3. W robocie muszą zostać zamontowane wszystkie silniki znajdujące się w zestawie.
4. Układ jezdny robota musi wykorzystywać minimum 2 koła o dowolnej średnicy.
5. Robot poruszający się po macie musi wykorzystywać wcześniej przygotowany kod. Zabronione jest zdalne sterowanie robotem podczas uczestnictwa w konkurencji.

***WAŻNE: Każda drużyna biorąca udział w konkurencji zapewnia sobie niezbędny sprzęt niezbędny do uczestnictwa w konkurencji.**

Kryteria oceny

Kryteria oceny dot. kategorii LEGO SUMO

Podstawowym i jedynym kryterium oceny w tej kategorii są punkty zdobyte podczas meczów rankingowych/finałowych opisane w Tabeli 1 - Punkty Rankingowe znajdującej się w punkcie **4. Zadania konkursowe** niniejszego regulaminu.

4. Przebieg turnieju

- Każda drużyna przybywająca na turniej musi przejść obowiązkową rejestrację podczas, której zgłosi swoją obecność oraz otrzyma materiały informacyjne dotyczące przebiegu wydarzenia.
- Turniej rozpoczyna się podczas tzw. Ceremonii Otwarcia podczas, której witani są wszyscy uczestnicy wydarzenia.
- Po oficjalnym otwarciu wydarzenia wszystkie drużyny przystępują do przygotowań przed przejazdami kwalifikacyjnymi. W tym czasie drużyny mogą dokonywać testów oraz drobnych poprawek/napraw.
- Wraz z zakończeniem przygotowań rozpoczynają się mecze rankingowe/kwalifikacyjne.



- W trakcie rozgrywek dla uczestników przewidziana jest przerwa obiadowa, podczas której wszyscy uczestnicy otrzymają posiłek.

5. Nagrody

Nagrody główne przewidziane w turnieju to:

Kategoria: **LEGO SUMO**

Miejsce I	700,00 zł
Miejsce II	400,00 zł
Miejsce III	200,00 zł

***W tabeli jest określona wartość danej nagrody.**

6. Dla opiekuna

Opiekun podczas wydarzenia pełni niezwykle ważną i odpowiedzialną funkcję, ponieważ poza sprawowaniem opieki nad uczestnikami powinien on być również wsparciem podczas warsztatów.

Taki opiekun powinien służyć wiedzą merytoryczną oraz doświadczeniem podczas konstrukcji robota. Nie może on jednak brać czynnego udziału w warsztatach, tj. nie **może konstruować i programować robota** drużyny. To zadanie należy wyłącznie do uczestników.

Nieprzestrzeganie tej zasady będzie wiązało się z nałożeniem punktów karnych na drużynę, a w wyjątkowych sytuacjach dyskwalifikacją.

Punkty karne przyjmują formę **żółtej** i **czerwonej** kartki nakładanej przez sędziego. Żółta kartka jest przyznawana w momencie złamania przez opiekuna powyższej zasady. Ponowne złamanie zasad wiąże się otrzymaniem czerwonej kartki i tym samym dyskwalifikacją drużyny w danej konkurencji.

7. Podsumowanie

- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany harmonogramu lub zasad w celu zapewnienia płynności przebiegu turnieju.
- Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody wyrządzone sprzętom lub innym mieniu uczestników.
- Wszyscy Uczestnicy oraz Opiekunowie biorący udział w wydarzeniu wyrażają zgodę na upowszechnieniu ich wizerunku w celach promocyjnych i marketingowych wydarzeniach.



- d. Wszyscy uczestnicy biorący udział w wydarzeniu oświadczają, że zapoznali się z regulaminem i akceptują jego treść.
- e. W przypadku rejestracji niewystarczającej liczby uczestników (min. 8 drużyn), Organizator ma prawo dokonać zmian regulaminu lub odwołać wydarzenie o czym niezwłocznie poinformuje uczestników.
- f. Organizator oświadcza, że wszelkie, ewentualne zmiany w regulaminie są dokonywane w trosce o dobro uczestników.

Prosimy o dokładne przeczytanie regulaminu przed udziałem w turnieju. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania wszystkich ustaleń i zasad. Organizatorzy życzą wszystkim udanego i pełnego wyzwań turnieju!