

Regulamin X edycji festiwalu Robocomp

§1 Zasady ogólne	5
Wstęp	5
Definicje	5
Specyfikacja robota	5
Przebieg zawodów	7
§2 Regulaminy kategorii Sumo	8
Zasady konkurencji	8
Specyfikacja poszczególnych kategorii	8
StandardSumo	8
MiniSumo	8
MicroSumo	8
NanoSumo	8
Zasady walki	9
Ograniczenia	10
Przebieg konkurencji	10
Pomiary:	10
Kwalifikacje:	10
Finał:	11
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje:	11
Zgoda na publikacje	11
§3 Regulaminy kategorii Lego Sumo	13
Zasady konkurencji	13
Zasady walki	13
Ograniczenia	14
Przebieg konkurencji	14
Pomiary:	14
Kwalifikacje:	15
Finał:	15
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje	15
Zgoda na publikacje	16
§4 Regulaminy kategorii MicroMouse	17
Zasady konkurencji	17
Zasady przejazdu	17
Specyfikacje labiryntu	18
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje	18
Zgoda na publikacje	19

§5 Regulaminy kategorii Bear Rescue	19
Zasady konkurencji	19
Zasady przejazdu	19
Specyfikacje labiryntu	21
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje	22
Zgoda na publikacje	22
§6 Regulaminy kategorii Death Race	23
Zasady konkurencji	23
Zasady przejazdu	23
Specyfikacje toru	23
Przebieg konkurencji	24
Kwalifikacje:	24
Finał:	24
Zgoda na publikacje	24
§7 Regulaminy kategorii Linefollower Enhanced	25
Zasady konkurencji	25
Zasady przejazdu	25
Specyfikacje trasy standardowej	26
Specyfikacja przeszkód kategorii Enhanced	26
Przebieg konkurencji	26
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje	27
Zgoda na publikacje	27
§8 Regulaminy kategorii Linefollower i Linefollower Light	28
Zasady konkurencji	28
Zasady przejazdu	28
Specyfikacje trasy standardowej	28
Przebieg konkurencji	29
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje	29
Zgoda na publikacje	29
§9 Regulaminy kategorii Lego Linefollower	31
Zasady konkurencji	31
Zasady przejazdu	31
Specyfikacje trasy standardowej	32
Przebieg konkurencji	32
Kwalifikacje:	32
Finał:	32
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje	33
Zgoda na publikacje	33

§10 Regulaminy kategorii RoboSprint	34
Zasady konkurencji	34
Zasady podejścia	34
Specyfikacje trasy	34
Przebieg konkurencji	34
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje	35
Zgoda na publikacje	35
§11 Regulaminy kategorii Freestyle	36
Zasady konkurencji	36
Przebieg konkurencji	36
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje	36
Zgoda na publikacje	37
§12 Regulaminy kategorii COMBAT	38
Zasady konkurencji	38
Zasady walki	38
Specyfikacje areny	39
Przebieg konkurencji	39
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje	39
Zgoda na publikacje	40
§13 Regulaminy kategorii Hover League	41
Zasady konkurencji	41
Specyfikacja boiska	41
Przebieg zawodów	41
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje	42
Zgoda na publikacje	43
§14 Regulaminy kategorii Drone Wars	44
Zasady konkurencji	44
Specyfikacja areny	44
Przebieg zawodów	44
Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje	45
Zgoda na publikacje	46

§1

Zasady ogólne

I. Wstęp

1. Organizatorem X edycji festiwalu Robocomp jest Koło Naukowe Integra
2. Zawody odbędą się w dniu 26 października 2019 r. na Hali TS Wisła przy ulicy Reymonta 22, 30-962 Kraków

II. Definicje

1. Uczestnik – osoba, która bierze udział w zawodach w sposób bierny lub czynny np. zawodnik, sędzia, organizator lub widz.
2. Zawodnik – osoba, która przygotowała robota i opiekuje się nim w trakcie zawodów.
3. Konstruktor – patrz Zawodnik.
4. Drużyna – grupa Zawodników i/lub Uczestników, zadeklarowana przed zawodami, którzy samodzielnie zbudowali i/lub zaprogramowali robota, tworząc algorytm, biorąc udział w Zawodach.
5. Organizator – osoba nadzorująca i wpływająca na przebieg Zawodów. Posiada imienny identyfikator z napisem „Organizator”.
6. Sędzia – osoba koordynująca przebieg danej konkurencji w trakcie Zawodów.
7. Robot – urządzenie mechatroniczne zasilane energią elektryczną, w pewnym stopniu autonomiczne (reagujące na otoczenie).
8. Zasady ogólne - zasady zawarte w §1.
9. Zasady konkurencji - zasady odnoszące się do danej konkurencji.
10. Roboty identyczne – roboty posiadające podobną konstrukcję i algorytm sterujący.
O ostatecznym stwierdzeniu identyczności decyduje Sędzia Główny.
11. Jury – zespół powoływany przez Organizatorów, złożony z przedstawicieli sponsorów festiwalu i pracowników uczelni.
12. Test Kartki – postawiony robot na kartce A4 nie może się do niej przykleić.

III. Specyfikacja robota

1. Robot wystawiony w zawodach powinien być zaprojektowany i zbudowany samodzielnie przez zespół.
2. Dopuszcza się użycie gotowych, dostępnych na rynku modułów, o ile nie jest to cały robot.
3. Do zawodów dopuszczone będą konstrukcje wykonane z LEGO, występujące w oddzielnych kategoriach.
4. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości, ostateczną decyzję o ewentualnym dopuszczeniu robota do zawodów bądź jego dyskwalifikacji podejmuje Sędzia Główny zawodów, którego decyzja nie podlega dyskusji.

5. Robot musi działać w pełni autonomicznie.
6. Wszystkie jego systemy (czujniki, źródło zasilania, sterownik itd.) muszą znajdować się w robocie (nigdy poza nim).
7. Wszelkie przypadki naginania punktu 6 takie jak: komunikacja z robotem w trakcie trwania konkurencji, będą karane dyskwalifikacją.
8. Jedyną dopuszczalną formą zdalnej kontroli jest startowanie robota bądź też jego wyłączanie za pomocą pilota.
9. Robot musi być w stanie poruszać się samodzielnie. Skutkiem niespełnienia tego wymogu jest dyskwalifikacja robota.
10. Robot w trakcie trwania konkurencji musi cały czas pozostać w kontakcie z podłożem (nie może skakać ani latać).
11. Robot swoją konstrukcją nie może uszkadzać areny, toru, labiryntu, przeszkód, urządzeń pomiarowych, itp. użytych do rozgrywania poszczególnych konkurencji.
12. Robot nie może stanowić zagrożenia dla organizatorów, uczestników festiwalu oraz publiczności.
13. Maksymalne wymiary robota w każdej konkurencji nie mogą być przekroczone.
14. Robot nie powinien swoją pracą zakłócać działania czujników rywali. W przypadku stwierdzenia takiej sytuacji, sędzia ma prawo do dyskwalifikacji robota.
15. Robot nie może gubić ani pozostawiać jakichkolwiek elementów konstrukcyjnych na arenie, na której rozgrywana jest dana konkurencja.
16. Używanie broni, które są w stanie wyrządzić krzywdę człowiekowi bądź uszkodzić inne roboty (piły, lasery, młoty, miotacze ognia, działka, generatory EMP, itp.) jest zabronione.
17. Ostre krawędzie konstrukcji (lemiesze itp.) są dopuszczalne o ile nie spowodują naruszenia któregoś z punktów niniejszego regulaminu.
18. Sędziowie mogą podjąć decyzję o oklejeniu ostrych krawędzi robota taśmą ochronną.
19. Robot musi być tak zaprojektowany by sprostać zmiennemu (niekorzystnemu) oświetleniu w dniu zawodów. Wszelkie skargi zawodników w tej sprawie nie będą rozpatrywane.
20. Robot powinien być tak zaprojektowany aby możliwe było przerwanie jego pracy (odcięcie zasilania) na znak sędziego, w przypadku zaistnienia jakiegokolwiek niebezpieczeństwa.
21. Każdy zgłoszony zespół w ramach jednej konkurencji może wystawić tylko 1 (słownie: jednego) robota.
22. Przy zapisach drużyna może zgłosić więcej konstrukcji, ale najpóźniej w dniu zawodów zawodnicy mają obowiązek wybrać jednego robota startującego w danej konkurencji.
23. Każda z wyżej wymienionych zasad ogólnych może zostać zmieniona lub zniesiona przez zasady konkurencji.

IV. Przebieg zawodów

1. Każdy robot dostaje numer identyfikacyjny w formie naklejki. Zawodnik jest zobowiązany do umieszczenia tego numeru w widocznym miejscu na robocie, tak by możliwy był jego odczyt przed każdorazowym startem w danej konkurencji.
2. Zawodnicy zobowiązani są do wzięcia udziału w konkurencji w ściśle określonych przez harmonogram przedziałach czasowych lub na wezwanie Sędziego. Wszelkie zmiany w harmonogramie spowodowane czynnikami losowymi będą podawane w dniu zawodów. Wszyscy zawodnicy otrzymają w dniu zawodów darmowe startery powitalne.
3. W razie naruszenia niniejszego regulaminu w trakcie trwania zawodów, robot może zostać odsunięty od dalszej rywalizacji. Decyzję taką podejmuje Sędzia Główny.
4. Decyzje sędziów nie podlegają dyskusji.
5. Podczas festiwalu zawodnicy mogą wziąć udział w następujących konkurencjach: StandardSumo, MiniSumo, MicroSumo, NanoSumo, Lego Sumo, LineFollower Enhanced, LineFollower, LineFollower Light, Lego LineFollower, MicroMouse, Bear Rescue, Death Race, RoboSprint, Combat, Hoover League, Drone Wars oraz Freestyle.
6. Wszelkie modyfikacje i wyjątki od regulaminu są podejmowane decyzją organizatorów zawodów. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość wprowadzenia drobnych zmian organizacyjnych w stosunku do zasad podanych w regulaminach do każdej z konkurencji.
7. W przypadkach spornych, nieobjętych tym regulaminem, ostateczną decyzję podejmuje Sędzia Główny zawodów.

§2

Regulaminy kategorii Sumo

I. Zasady konkurencji

1. Robot dopuszczony do udziału w zawodach musi spełniać wszystkie podpunkty zawarte w regulaminie Zasad Ogólnych.
2. Jedynym odstępstwem od regulaminu Zasad Ogólnych jest punkt IV.1 - na robotach nie trzeba umieszczać naklejek z numerem. Może być on umieszczony na identyfikatorze startującego zawodnika.
3. Miejscem rywalizacji pomiędzy robotami jest arena walki (tzw. Dōjō). Jest to czarne koło ograniczone białym marginesem.
4. Obszar wokół dōjō zostanie zabezpieczony w miarę możliwości organizatorów oraz dostępnego miejsca, a jego wielkość będzie miał maksymalnie dwukrotność średnicy ringu odpowiadającego danej kategorii.
5. Celem robota w konkurencji Sumo jest zepchnąć przeciwnika z ringu („dōjō”).
6. Do Konkurencji należą kategorie:
 - a. StandardSumo (do 3kg)
 - b. MiniSumo (do 500g)
 - c. MicroSumo (do 100g)
 - d. NanoSumo (do 25g)
7. Konkurencja jest podzielona na etap kwalifikacji i część finałową, z której zostaną wyłonione trzy roboty

II. Specyfikacja poszczególnych kategorii

1. StandardSumo

Robot – wysokość: nieograniczona, szerokość: 20 cm, długość: 20 cm, waga: 3 kg
Ring – średnica: 149 cm, wysokość: 5 cm, szerokość marginesu: 5 cm

2. MiniSumo

Robot – wysokość: nieograniczona, szerokość: 10 cm, długość: 10 cm, waga: 0.5 kg
Ring – średnica: 77 cm, wysokość: 2.5 cm, szerokość marginesu: 2.5 cm

3. MicroSumo

Robot – wysokość: 5 cm, szerokość: 5 cm, długość: 5 cm, waga: 100 g
Ring – średnica: 38.5 cm, wysokość: 1.25 cm, szerokość marginesu: 1.25 cm

4. NanoSumo

Robot – wysokość: 2.5 cm, szerokość: 2.5 cm, długość: 2.5 cm, waga: 25 g
Ring – średnica: 19.25 cm, wysokość: 0.625 cm, szerokość marginesu: 0.625 cm

III. Zasady walki

1. W każdej walce biorą udział dwa roboty.
2. Jedna walka składa się z trzech rund.
3. Przed rozpoczęciem pierwszej rundy losowany jest zawodnik, który jako pierwszy umieszcza swojego robota na dōjō.
4. W drugiej oraz trzeciej rundzie, jako pierwszy robota ustawia zwycięzca poprzedniej rundy.
5. Po umieszczeniu robota na dōjō zabronione jest jakiegokolwiek przemieszczanie go przez zawodnika.
6. Roboty muszą być umieszczone na przeciwnych połowach dōjō, które wyznacza sędzia za pomocą znacznika umieszczanego na środku dōjō.
7. Roboty powinny być ustawione do siebie tyłem (tak, aby czujniki któregoś z robotów nie wykryły przeciwnika w momencie startu). W przypadku, gdy ustawienie robota tyłem nie ma wpływu na jego możliwości wykrywania przeciwnika (czujniki z tyłu lub z boku), robota należy ustawić tak, aby jego elementy ofensywne (lemieszce itp.) były skierowane w kierunku przeciwnym do przeciwnika. W miarę możliwości czujniki nie powinny być skierowane wprost na przeciwnika – zostanie to ocenione wizualnie przez sędziego.
8. W wyjątkowych okolicznościach (przykładowo brak czasu) walka może zostać skrócona do jednej rundy zamiast trzech.
9. Jeśli oba roboty zostaną poprawnie ustawione sędzia daje sygnał do rozpoczęcia walki.
10. W kategoriach: StandardSumo, MiniSumo i MicroSumo roboty startowane są przez sędziego za pomocą modułów startowych (wypożyczanych podczas rejestracji lub własnej konstrukcji zawodnika) – pozwalających sędziemu startować roboty na podczerveń.
11. W kategorii NanoSumo moduły startowe nie obowiązują. Na znak sędziego zawodnicy samodzielnie startują swoje roboty. Robot musi odczekać 5 sekund od momentu nadania znaku przez sędziego do rozpoczęcia walki. W przeciwnym wypadku uznawany jest falstart.
12. Zawodnik, którego robot wystartuje za wcześnie karany jest ostrzeżeniem. Drugie ostrzeżenie powoduje oddanie rundy (punktuje przeciwnik).
13. Celem walki jest wyrzucenie przeciwnika poza dōjō.
14. Robot przegrywa rundę, jeśli choć jedną częścią swojej konstrukcji dotknie powierzchni znajdującej się poza dōjō.
15. Jeśli runda nie zakończy się w przeciągu 3 minut ogłaszany jest remis.
16. Zawodnik ma prawo przerwać walkę w każdej chwili. Skutkuje to przegraniem rundy.
17. W dowolnym momencie rundy zawodnicy mogą również podjąć wspólną decyzję o natychmiastowym przerwaniu rundy i rozpoczęciu następnej.
18. Robot nie może celowo uszkadzać lub naruszać konstrukcji swojego przeciwnika.
19. Robot nie może uszkodzić swoją konstrukcją ringu, na którym toczy się rozgrywka.
20. Robot nie może podczas działania gubić ani zostawiać części, z którymi startował.
21. Jeżeli zaistnieją wymienione sytuacje walka zostaje przerwana przez Sędziego oraz skutkuje przegraną rundą.

22. Zwycięzcą walki jest robot, który zdobędzie podczas walki więcej punktów niż jego przeciwnik.

IV. Ograniczenia

1. Wymiary robota nie mogą przekraczać dopuszczalnych wymiarów przed startem.
2. Po rozpoczęciu walki wymiary robota mogą się zmienić (robot może przykładowo zwiększyć swoje rozmiary rozkładając dodatkowe ramiona bądź lemieszce).
3. Całkowita waga robota nie może przekraczać dopuszczalnej wagi.
4. Zabronione jest używanie urządzeń bądź też materiałów powodujących przyklejanie się robota do podłoża (np. klej, wszelkiego rodzaju przyssawki itp.) Sprawdzane jest to za pomocą Testu Kartki.
5. Po przejściu Testu Kartki przed walką Zawodnik ma obowiązek odłożyć Robota od razu na dōjō.
6. Niedopuszczalne jest wtedy czyszczenie, lub smarowanie kół.
7. Zabronione jest używanie magnesów bądź elektromagnesów do zwiększania przyczepności robota.
8. Próba sterowania i komunikowania się z robotem podczas walk grozi dyskwalifikacją Zawodnika/Zespołu z wszystkich konkurencji.

V. Przebieg konkurencji

1. Pomiary:

- a. Przed rozpoczęciem rywalizacji każdy robot musi zostać zważony i zmierzony (dodatkowo musi przejść test na lepkość kół (Test Kartki) – postawiony na kartce A4 nie może się do niej przykleić).
- b. Zostanie również sprawdzone, czy robot nie przyciąga się do metalowego podłoża (ringu).
- c. Pomiarów dokonuje komisja złożona z dwóch sędziów.
- d. W przypadku zaistnienia jakichkolwiek sytuacji spornych ostateczną decyzję o dopuszczeniu robota do zawodów podejmuje Sędzia Główny konkurencji (jego decyzja nie podlega dyskusji).

2. Kwalifikacje:

- a. Zarejestrowane roboty zostaną losowo podzielone na równoliczne grupy (w miarę możliwości).
- b. Ilość grup zależy będzie od ilości zgłoszonych robotów.
- c. W każdej z grup walki kwalifikacyjne odbywać się będą w systemie „każdy z każdym”.
- d. Za wygraną walki robot otrzymuje 2 pkt., za przegraną – 0 pkt., a w przypadku remisu – 1 pkt.
- e. Ostateczna decyzja o ilości grup oraz etapów kwalifikacyjnych będzie podjęta najpóźniej w dniu zawodów.
- f. Do finału konkurencji zakwalifikowane zostanie 8 najlepszych robotów z ostatniego etapu kwalifikacyjnego.

- g. Organizator zastrzega możliwość zmiany ilości zakwalifikowanych zawodników w dniu festiwalu.
- h. Za każdą grupę odpowiada dwóch sędziów.
- i. Pierwszy sędzia: daje sygnał rozpoczęcia walki, rozstrzyga o wyniku walki (w przypadku wątpliwości przed podjęciem decyzji ma możliwość skonsultowania się z Drugim sędzią).
- j. Drugi sędzia: odpowiada za pomiar czasu w trakcie walki oraz stanowi pomoc dla Pierwszego sędziego.
- k. Decyzje sędziów nie podlegają dyskusji.

3. Finał:

- a. Finał rozgrywany jest w systemie pucharowym.
- b. Zostanie rozegrana walka o trzecie miejsce.
- c. Nagrodzone zostaną trzy najlepsze roboty.
- d. W przypadku, gdy ilość robotów startujących w zawodach będzie równa lub mniejsza niż ilość robotów mających kwalifikować się do finału, finał ten nie będzie rozgrywany, a wyniki z eliminacji staną się ostatecznymi wynikami zawodów.
- e. Każdą walkę ocenia trzech sędziów: jeden główny (rozstrzygający o wyniku walki) i dwóch pomocniczych.

4. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje:

- a. Spory związane z regulaminem są rozstrzygane przez Sędziego konkurencji.
- b. Spory, które dotyczą sytuacji nieopisanych w regulaminie są rozstrzygane przez Sędziego Głównego.
- c. Odpowiedzialność za działania członków Drużyny ponosi Drużyna.
- d. W przypadku nieprzestrzegania zasad fair-play, Sędzia Główny może nałożyć karę na Drużynę w postaci punktów karnych. Przydzielanie punktów karnych nie jest opisane w niniejszym regulaminie.
- e. W przypadku członków Drużyny, którzy swoim zachowaniem naruszają: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny może nałożyć karę w postaci punktów karnych lub całkowitej dyskwalifikacji.
- f. Dyskwalifikacja Drużyny unieważnia wszystkie wyniki uzyskane w trakcie Zawodów
- g. Drużyna, która została zdyskwalifikowana ma obowiązek zwrócić nagrody zdobyte w trakcie Zawodów.
- h. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

VI. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§3

Regulaminy kategorii Lego Sumo

I. Zasady konkurencji

1. Robot dopuszczony do udziału w zawodach musi spełniać wszystkie podpunkty zawarte w regulaminie Zasad Ogólnych.
2. Jedyne odstępstwem od regulaminu Zasad Ogólnych jest punkt IV.1 - na robotach nie trzeba umieszczać naklejek z numerem. Może być on umieszczony na identyfikatorze startującego zawodnika.
3. Miejscem rywalizacji pomiędzy robotami jest arena walki (tzw. Dōjō). Jest to czarne koło ograniczone białym marginesem.
4. Zabezpieczony obszar wokół dōjō będzie miał maksymalnie dwukrotność średnicy ringu odpowiadającego danej kategorii.
5. Celem robota w konkurencji Lego Sumo jest zepchnąć przeciwnika z ringu („dōjō”).
6. Konkurencja jest podzielona na etap kwalifikacji i część finałową, z której zostają wyłonione trzy roboty
7. Maksymalne wymiary robota nie mogą przekraczać 20 cm x 20 cm oraz wagi 2000 g.
8. Organizatorzy nie przewidują ograniczeń wysokości robota.
9. Arena walki (tzw. Dōjō) ma średnicę 149 cm, wysokość 5 cm oraz margines szerokości 5 cm.

II. Zasady walki

1. W każdej walce biorą udział dwa roboty.
2. Jedna walka składa się z trzech rund.
3. Przed rozpoczęciem pierwszej rundy losowany jest zawodnik, który jako pierwszy umieszcza swojego robota na dōjō.
4. W drugiej oraz trzeciej rundzie, jako pierwszy robota ustawia zwycięzca poprzedniej rundy.
5. Po umieszczeniu robota na dōjō zabronione jest jakiegokolwiek przemieszczanie go przez zawodnika.
6. Roboty muszą być umieszczone na przeciwnych połowach dōjō, które wyznacza sędzia za pomocą znacznika umieszczanego na środku dōjō.
7. Roboty powinny być ustawione do siebie tyłem (tak, aby czujniki któregoś z robotów nie wykryły przeciwnika w momencie startu). W przypadku, gdy ustawienie robota tyłem nie ma wpływu na jego możliwości wykrywania przeciwnika (czujniki z tyłu lub z boku), robota należy ustawić tak, aby jego elementy ofensywne (lemiesz itp.) były skierowane w kierunku przeciwnym do przeciwnika. W miarę możliwości czujniki nie powinny być skierowane wprost na przeciwnika – zostanie to ocenione wizualnie przez sędziego.
8. W wyjątkowych okolicznościach (przykładowo brak czasu) walka może zostać skrócona do jednej rundy zamiast trzech.
9. W kategorii LegoSumo moduły startowe nie obowiązują.

10. Na znak sędziego zawodnicy samodzielnie startują swoje roboty. Robot musi odczekać 5 sekund od momentu dania znaku przez sędziego do rozpoczęcia walki. W przeciwnym wypadku uznawany jest falstart.
11. Jeśli oba roboty zostaną poprawnie ustawione sędzia daje sygnał do rozpoczęcia walki.
12. Zawodnik, którego robot wystartuje za wcześnie karany jest ostrzeżeniem. Drugie ostrzeżenie powoduje oddanie rundy (punktuje przeciwnik).
13. Celem walki jest wyrzucenie przeciwnika poza dōjō.
14. Robot przegrywa rundę, jeśli choć jedną częścią swojej konstrukcji dotknie powierzchni znajdującej się poza dōjō.
15. Jeśli runda nie zakończy się w przeciągu 3 minut ogłaszany jest remis.
16. Zawodnik ma prawo przerwać walkę w każdej chwili. Skutkuje to przegraniem rundy.
17. W dowolnym momencie rundy zawodnicy mogą również podjąć wspólną decyzję o natychmiastowym przerwaniu rundy i rozpoczęciu następnej.
18. Rezultatem przerwanej rundy w punkcie 17 jest remis.
19. Robot nie może celowo uszkadzać lub naruszać konstrukcji swojego przeciwnika.
20. Robot nie może uszkodzić swoją konstrukcją ringu, na którym toczy się rozgrywka.
21. Robot nie może podczas działania gubić ani zostawiać części, z którymi startował.
22. Jeżeli zaistnieją wymienione sytuacje walka zostaje przerwana przez Sędziego oraz skutkuje przegraną rundą.
23. Zwycięzcą walki jest robot, który zdobędzie podczas walki więcej punktów niż jego przeciwnik.

III. Ograniczenia

1. Wymiary robota nie mogą przekraczać dopuszczalnych wymiarów przed startem.
2. Robot musi być wykonany wyłącznie z klocków Lego w tym z zestawu Lego Mindstorms.
3. Po rozpoczęciu walki wymiary robota mogą się zmienić (robot może przykładowo zwiększyć swoje rozmiary rozkładając dodatkowe ramiona bądź lemiesz).
4. Całkowita waga robota nie może przekraczać dopuszczalnej wagi.
5. Zabronione jest używanie urządzeń bądź też materiałów powodujących przyklejanie się robota do podłoża (np. klej, wszelkiego rodzaju przyssawki itp.)
6. Sprawdzane jest to za pomocą Testu Kartki.
7. Po przejściu Testu Kartki przed walką Zawodnik ma obowiązek odłożyć robota od razu na dōjō.
8. Niedopuszczalne jest wtedy czyszczenie, lub smarowanie kół.
9. Zabronione jest używanie magnesów bądź elektromagnesów do zwiększania przyczepności robota.
10. Próba sterowania i komunikowania się z robotem podczas walk grozi dyskwalifikacją Zawodnika/Zespołu z wszystkich konkurencji.

IV. Przebieg konkurencji

1. Pomiary:

- a. Przed rozpoczęciem rywalizacji każdy robot musi zostać zważony i zmierzony (dodatkowo musi przejść test na lepkość kół (Test Kartki) – postawiony na kartce A4 nie może się do niej przykleić.

- b. Zostanie również sprawdzone, czy robot nie przyciąga się do metalowego podłoża (ringu).
- c. Pomiarów dokonuje komisja złożona z dwóch sędziów.
- d. W przypadku zaistnienia jakichkolwiek sytuacji spornych ostateczną decyzję o dopuszczeniu robota do zawodów podejmuje Sędzia Główny konkurencji (jego decyzja nie podlega dyskusji).

2. Kwalifikacje:

- a. Zarejestrowane roboty zostaną losowo podzielone na równoliczne grupy (w miarę możliwości).
- b. Ilość grup zależy będzie od ilości zgłoszonych robotów.
- c. W każdej z grup walki kwalifikacyjne odbywać się będą w systemie „każdy z każdym”.
- d. Za wygranie walki robot otrzymuje 2 pkt., za przegranie – 0 pkt., a w przypadku remisu – 1 pkt.
- e. Ostateczna decyzja o ilości grup oraz etapów kwalifikacyjnych będzie podjęta najpóźniej w dniu zawodów.
- f. Do finału konkurencji zakwalifikowane zostanie 8 najlepszych robotów z ostatniego etapu kwalifikacyjnego.
- g. Organizator zastrzega możliwość zmiany ilości zakwalifikowanych zawodników w dniu festiwalu.
- h. Za każdą grupę odpowiada dwóch sędziów.
- i. Pierwszy sędzia: daje sygnał rozpoczęcia walki, rozstrzyga o wyniku walki (w przypadku wątpliwości przed podjęciem decyzji ma możliwość skonsultowania się z Drugim sędzią).
- j. Drugi sędzia: odpowiada za pomiar czasu w trakcie walki oraz stanowi pomoc dla Pierwszego sędziego.
- k. Decyzje sędziów nie podlegają dyskusji.

3. Finał:

- a. Finał rozgrywany jest w systemie pucharowym.
- b. Zostanie rozegrana walka o trzecie miejsce.
- c. Nagrodzone zostaną trzy najlepsze roboty.
- d. W przypadku, gdy ilość robotów startujących w zawodach będzie równa lub mniejsza niż ilość robotów mających kwalifikować się do finału, finał ten nie będzie rozgrywany, a wyniki z eliminacji staną się ostatecznymi wynikami zawodów.
- e. Każdą walkę ocenia trzech sędziów: jeden główny (rozstrzygający o wyniku walki) i dwóch pomocniczych.

V. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Spory związane z regulaminem są rozstrzygane przez Sędziego konkurencji.
2. Spory, które dotyczą sytuacji nieopisanych w regulaminie są rozstrzygane przez Sędziego Głównego.
3. Odpowiedzialność za działania członków Drużyny ponosi Drużyna

4. W przypadku nieprzestrzegania zasad fair-play, Sędzia Główny może nałożyć karę na Drużynę w postaci punktów karnych. Przydzielanie punktów karnych nie jest opisane w niniejszym regulaminie.
5. W przypadku członków Drużyny, którzy swoim zachowaniem naruszają: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny może nałożyć karę w postaci punktów karnych lub całkowitej dyskwalifikacji.
6. Dyskwalifikacja Drużyny unieważnia wszystkie wyniki uzyskane w trakcie Zawodów
7. Drużyna, która została zdyskwalifikowana ma obowiązek zwrócić nagrody zdobyte w trakcie Zawodów.
8. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

VI. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§4

Regulaminy kategorii MicroMouse

I. Zasady konkurencji

1. Robot dopuszczony do udziału w zawodach musi spełniać wszystkie podpunkty zawarte w regulaminie Zasad Ogólnych.
2. Celem robota w konkurencji MicroMouse jest jak najszybsze przejechanie oraz rozwiązanie autonomicznie labiryntu.
3. W konkurencji wyłaniane są trzy roboty, które pokonały labirynt w najkrótszym czasie.
4. Konkurencja rozgrywana jest w jednym etapie (pomijany jest etap kwalifikacji).
5. Maksymalne wymiary robota nie mogą przekraczać 16 cm x 16 cm
6. Organizatorzy nie przewidują ograniczeń masy.

II. Zasady przejazdu

1. Przejazd robota rozpoczyna się wraz ze znakiem sędziego. Po zakończeniu przejazdu zawodnik jest zobowiązany usunąć robota z trasy.
2. Robot podczas przejazdu musi poruszać się autonomicznie jednak dopuszcza się włączenie przez zawodnika robota oraz późniejsze wyłączenie odpowiednio na starcie i mecie toru.
3. Przejazd pomiarowy robota rozpoczyna i kończy się po przekroczeniu najbardziej wysuniętej częścią robota linii startowej.
4. Pomiar czasu przejazdu będzie realizowany za pomocą bramek pomiarowych lub stopera w zależności od dostępności urządzeń.
5. Rozwiązanie labiryntu polega na jego przeszukaniu i znalezieniu najkrótszej (bądź najszybszej – nie zawsze są one równoważne) drogi z kwadratu startowego (jest to jeden z narożników labiryntu) do środka labiryntu.
6. Robot nie może przeskakiwać ani przekraczać w jakikolwiek sposób ścian labiryntu.
7. Przed rozpoczęciem zawodów labirynt będzie udostępniony zawodnikom w celu zapewnienia wszystkim możliwości skalibrowania robotów.
8. Każdy robot będzie miał jedno podejście trwające 10 minut. Zawodnik może w dowolnym momencie przerwać podejście i zrezygnować z dalszych prób.
9. W czasie 10 minut robot może wykonać dowolną ilość przejazdów pomiarowych.
10. W powyżej określonym czasie robot może dokonać: eksploracji labiryntu, zmapowania go, wyznaczenia najkrótszej drogi do celu i powrotu do narożnika startowego oraz wykonania kilku przejazdów pomiarowych (FAST RUN).
11. W chwili pierwszego dotarcia do celu zostaje zapisany pierwszy pomiar czasu – zadanie zostaje uznane za zrealizowane.
12. Robot po umieszczeniu w labiryncie i wystartowaniu na znak sędziego musi działać autonomicznie.
13. Dopuszcza się jednak dwa przypadki, w których zawodnik może dotknąć robota znajdującego się w labiryncie:

- a. Robot zablokował się – Kara: 3, 6, 9, 12 lub 15 sekund doliczonych do mierzonego czasu za każde kolejne zablokowanie się. Szóste z kolei zablokowanie się robota skutkuje unieważnieniem przejazdu.
 - b. Zawodnik zdecyduje się przerwać przejazd pomiarowy (robot zostaje przeniesiony do narożnika startowego i wystartowany jeszcze raz) – Kara: dopuszczalny czas trwania podejścia (10 min.) zostaje skrócony o 20 sekund.
14. W klasyfikacji generalnej będzie brany pod uwagę najlepszy uzyskany czas przejazdu do celu wraz z nałożonymi karami podczas przejazdu.
 15. Za przebieg konkurencji odpowiada dwóch sędziów.
 16. Pierwszy sędzia: odpowiada za mierzenie czasu przejazdów pomiarowych oraz liczenie kar (w przypadku wątpliwości przed podjęciem decyzji ma możliwość skonsultowania się z Drugim sędzią).
 17. Drugi sędzia: odpowiada za mierzenia czasu trwania podejścia i liczenia restartów oraz stanowi pomoc dla Pierwszego sędziego.
 18. Decyzje sędziów nie podlegają dyskusji.

III. Specyfikacje labiryntu

1. Labirynt składa się z 256 (16×16) kwadratowych elementów o wymiarach 180×180 mm pooddzielanych między sobą ściankami o grubości 12 mm i wysokości 50 mm.
2. Podłoże pod labiryntem jest czarne, ściany są białe, górna krawędź każdej ściany jest pokryta czerwoną farbą.
3. Labirynt zostanie utworzony z opisanych elementów w dniu zawodów.
4. Podłoga labiryntu MicroMouse będzie składać się z 8 płyt.

IV. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Spory, które dotyczą sytuacji nieopisanych w regulaminie są rozstrzygane przez Sędziego Głównego.
2. Odpowiedzialność za działania członków Drużyny ponosi Drużyna
3. W przypadku nieprzestrzegania zasad fair-play, Sędzia Główny może nałożyć karę na Drużynę w postaci punktów karnych. Przydzielanie punktów karnych nie jest opisane w niniejszym regulaminie.
4. W przypadku członków Drużyny, którzy swoim zachowaniem naruszają: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny może nałożyć karę w postaci punktów karnych lub całkowitej dyskwalifikacji.
5. Dyskwalifikacja Drużyny unieważnia wszystkie wyniki uzyskane w trakcie Zawodów
6. Drużyna, która została zdyskwalifikowana ma obowiązek zwrócić nagrody zdobyte w trakcie Zawodów.
7. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

V. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§5

Regulaminy kategorii Bear Rescue

I. Zasady konkurencji

1. Robot dopuszczony do udziału w zawodach musi spełniać wszystkie podpunkty zawarte w regulaminie Zasad Ogólnych.
2. Celem robota w konkurencji Bear Rescue jest pokonanie prostego labiryntu oraz jak najszybsze odnalezienie i przewiezenie misia do punktu docelowego.
3. W konkurencji wyłaniane są trzy roboty, które uratują maskotkę w najkrótszym czasie.
4. Konkurencja rozgrywana jest w jednym etapie.
5. Masa robota nie może przekraczać 5000 g.
6. Robot w pozycji startowej musi mieścić się w kwadracie o wymiarach 50 cm x 50 cm.

II. Zasady przejazdu

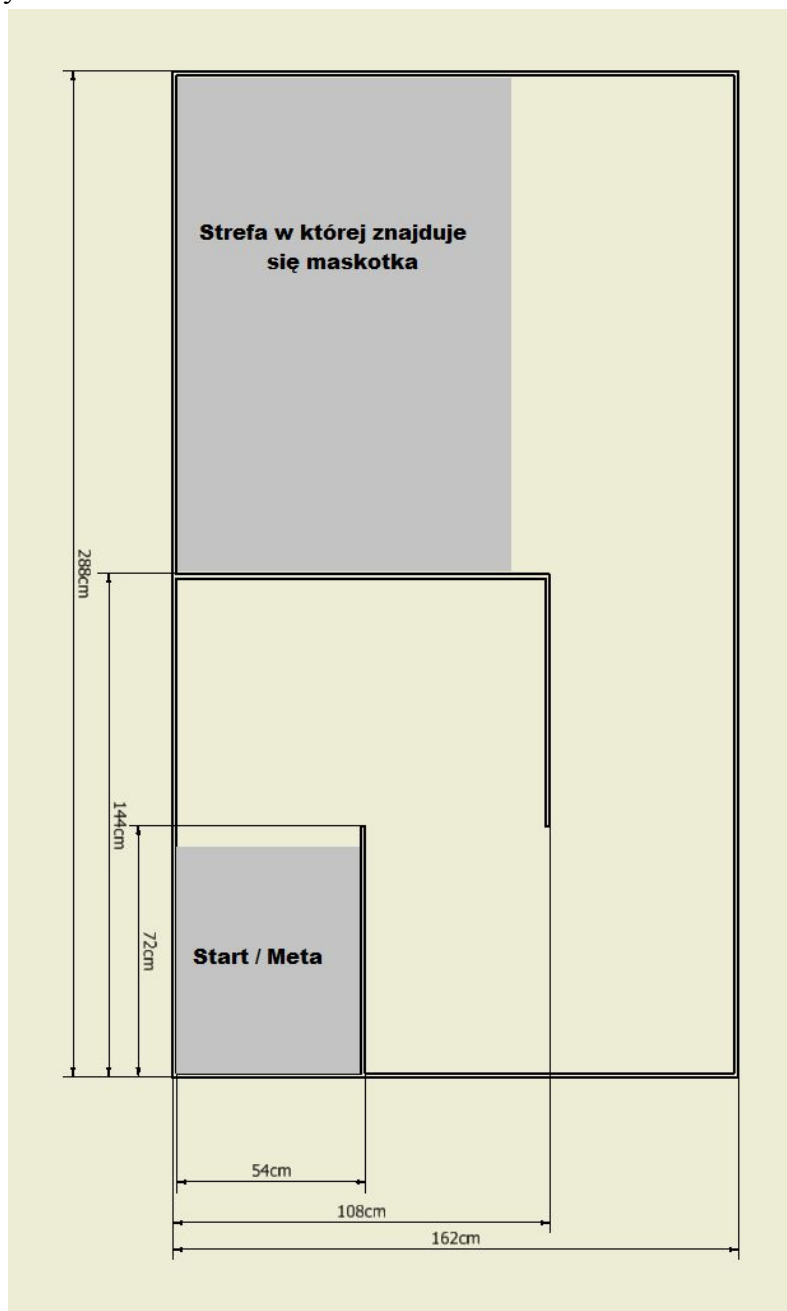
1. Przejazd robota rozpoczyna się wraz ze znakiem sędziego. Po zakończeniu przejazdu zawodnik jest zobowiązany usunąć robota z trasy.
2. Robot podczas przejazdu musi poruszać się autonomicznie jednak dopuszcza się włączenie przez zawodnika robota oraz późniejsze wyłączenie odpowiednio na starcie i mecie toru.
3. Przejazd pomiarowy robota rozpoczyna się na start sędziego, a kończy się gdy cały robot wraz z misiem znajduje się w strefie startu.
4. Pomiar czasu przejazdu będzie realizowany za pomocą bramek pomiarowych lub stopera w zależności od dostępności urządzeń.
5. Uratowanie misia polega na przeszukaniu labiryntu i odnalezieniu w nim maskotki oraz przetransportowanie jej do punktu docelowego.
6. Robot nie może przeskakiwać ani przekraczać w jakikolwiek sposób ścian labiryntu.
7. Każdy robot ma prawo do trzech mierzonych przejazdów, z których wybierany jest najlepszy.
8. Przejazd zostaje zaliczony, gdy robot uratuje misia w czasie krótszym niż 5 min.

9. Przejazd może zostać zakończony przez sędziego przed upływem 5 min w przypadku gdy robot utknie lub nie będzie wykonywał żadnych ruchów. Przejazd zostaje niezaliczony.
10. Przejazd może zostać zakończony przez startującą drużynę. Przejazd zostaje niezaliczony.
11. Robot, który wystartuje zbyt szybko dostaje upomnienie, a przejazd zostaje przerwany.
12. Trzy upomnienia skutkują dyskwalifikacją.
13. Za przebieg konkurencji odpowiada dwóch sędziów.
14. Pierwszy sędzia: daje sygnał do startu oraz liczy kary (w przypadku wątpliwości przed podjęciem decyzji ma możliwość skonsultowania się z Drugim sędzią).
15. Drugi sędzia: odpowiada za mierzenia czasu trwania podejścia i liczenia restartów oraz stanowi pomoc dla Pierwszego sędziego.
16. Decyzje sędziów nie podlegają dyskusji.

III.

IV. Specyfikacje labiryntu

1. Wymiary oraz szablon toru:



2. Ostateczny labirynt zostanie zbudowany w dniu zawodów. W efekcie jego kształt może ulec zmianie z zachowaniem odpowiednich proporcji wymiarów podanych w regulaminie.
3. Wymiary ścianek: długość około 18 cm, szerokość 1,2 cm, wysokości 10 cm.
4. Ścianka będzie zbudowana z dwóch osobnych elementów o wysokości 5 cm.
5. Podłoga pod labiryntem jest czarna, ściany są białe, górna krawędź każdej ściany jest pokryta czerwoną farbą. Ścianki są łączone ze sobą przy pomocy słupków wysokich na 100mm wkręcanych do podłogi labiryntu.
6. Podłoga labiryntu Bear Rescue będzie składać się z 6 płyt przez co mogą występować nieznaczne nierówności na ich łączeniu.

V. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Spory, które dotyczą sytuacji nieopisanych w regulaminie są rozstrzygane przez Sędziego Głównego.
2. Odpowiedzialność za działania członków Drużyny ponosi Drużyna
3. W przypadku nieprzestrzegania zasad fair-play, Sędzia Główny może nałożyć karę na Drużynę w postaci punktów karnych. Przydzielanie punktów karnych nie jest opisane w niniejszym regulaminie.
4. W przypadku członków Drużyny, którzy swoim zachowaniem naruszają: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny może nałożyć karę w postaci punktów karnych lub całkowitej dyskwalifikacji.
5. Dyskwalifikacja Drużyny unieważnia wszystkie wyniki uzyskane w trakcie Zawodów.
6. Drużyna, która została zdyskwalifikowana ma obowiązek zwrócić nagrody zdobyte w trakcie Zawodów.
7. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

VI. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§6

Regulaminy kategorii Death Race

I. Zasady konkurencji

1. Robot dopuszczony do udziału w zawodach musi spełniać podpunkty zawarte w regulaminie Zasad Ogólnych oprócz podpunktów z punktu III 5-9, czyli robot może być sterowany zdalnie.
2. Celem robota w konkurencji Death Race jest jak najszybsze pokonanie 4 okrążeń labiryntu.
3. W konkurencji wyłaniane są trzy roboty, które przejadą trasę jako pierwsze.
4. Robot nie mogą przekraczać 10 cm długości, 10 cm szerokości i 10 cm wysokości.
5. Waga robota nie może przekraczać 500g
6. Robot po starcie nie może zmieniać swoich wymiarów
7. Robotem może sterować tylko jedna osoba.

II. Zasady przejazdu

1. Przejazd robota rozpoczyna się wraz ze znakiem sędziego. Po zakończeniu przejazdu zawodnik jest zobowiązany usunąć robota z trasy.
2. Zawody składają się z 2 rund (kwalifikacje i finał)
3. Pomiar czasu przejazdu będzie realizowany za pomocą bramek pomiarowych lub stopera w zależności od dostępności urządzeń.
4. Robot nie może przeskakiwać ani przekraczać w jakikolwiek sposób ścian labiryntu.
5. Kwalifikacje decydują o miejscu startowym zawodnika.
6. Robot może dostać 5 sekund kary za:
 - a. zgubienie części o masie przekraczającej 5g,
 - b. robot przestaje się ruszać przez 30s,
 - c. robot złamie zasady fair play,
 - d. z robota wydobędzie się dym.
7. Robot, który wystartuje zbyt szybko dostaje upomnienie, a przejazd zostaje przerwany.
8. Trzy upomnienia skutkują dyskwalifikacją.
9. Za zawody odpowiada dwóch sędziów.
10. Pierwszy sędzia: daje sygnał do startu oraz liczy kary (w przypadku wątpliwości przed podjęciem decyzji ma możliwość skonsultowania się z Drugim sędzią).
11. Drugi sędzia: odpowiada za mierzenia czasu trwania podejścia i liczenia restartów oraz stanowi pomoc dla Pierwszego sędziego.
12. Decyzje sędziów nie podlegają dyskusji.

III. Specyfikacje toru

1. Szerokość toru 35 cm.
2. Tor jest ograniczony ścianami o wysokości 5 cm i grubości 1,2 cm.
3. Podłoże pod labiryntem jest czarne, ściany są białe, górna krawędź każdej ściany jest pokryta czerwoną farbą.
4. Podłoga labiryntu będzie składać się z 8 płyt.

IV. Przebieg konkurencji

1. Kwalifikacje:

- a) Każdy robot ma prawo do przejechania trzech okrążeń kwalifikacyjnych (organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmniejszenia ilości okrążeń kwalifikacyjnych ze względu na opóźnienia)
- b) Przejazdy kwalifikacyjne odbywają się indywidualnie.
- c) Kwalifikacje decydują o miejscu startowym robota (liczy się najlepszy czas).

2. Finał:

- a) W finale biorą udział wszystkie roboty występujące w kwalifikacjach.
- b) Zawodnicy muszą pokonać 4 okrążenia.
- c) Zwycięzcą zostaje zawodnik, który pokona 4 okrążenia w najkrótszym czasie.

V. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§7

Regulaminy kategorii Linefollower Enhanced

I. Zasady konkurencji

1. Robot dopuszczony do udziału w zawodach musi spełniać wszystkie podpunkty zawarte w regulaminie Zasad Ogólnych.
2. Specyfika kategorii LineFollower Enhanced pozwala na dostosowanie programu robota do specyficznej trasy stworzonej w dniu zawodów. Podczas zawodów trasy LFE będą dostępne do przeprowadzania prób w obecności sędziów.
3. Celem robota w konkurencji Linefollower jest przejechanie autonomicznie wyznaczonej trasy w jak najkrótszym czasie.
4. Konkurencja odbywa się w postaci jednego etapu, z której zostają wyłonione trzy roboty z najlepszymi czasami.
5. Maksymalne wymiary robota to 21cm szerokości, 29,7cm długości i 20cm wysokości.
6. Organizator nie przewiduje ograniczeń, co do masy robota.

II. Zasady przejazdu

1. Przejazd robota rozpoczyna się wraz ze znakiem sędziego. Po zakończeniu przejazdu zawodnik jest zobowiązany usunąć robota z trasy.
2. Robot podczas przejazdu musi poruszać się autonomicznie jednak dopuszcza się włączenie przez zawodnika robota oraz późniejsze wyłączenie odpowiednio na starcie i mecie toru.
3. Przejazd pomiarowy robota rozpoczyna i kończy się po przekroczeniu najbardziej wysuniętą częścią robota linii startowej.
4. Pomiar czasu przejazdu będzie realizowany za pomocą bramek pomiarowych lub stopera w zależności od dostępności urządzeń.
5. Limit czasu na przejazd to 3 minuty. Po upływie 3 minut od startu następuje wstrzymanie pomiaru czasu i przejazd jest przerywany.
6. W przypadku, gdy robot opuści trasę w taki sposób, że żaden z jego elementów nie będzie znajdował się na trasie, powinien on wrócić do miejsca, w którym opuścił trasę lub wcześniejszego w celu kontynuowania przejazdu.
7. Odstępstwem od punktu 6 jest opuszczenie trasy przez robota w celu ominięcia przeszkody.
8. Robot omijający przeszkodę musi opuścić oraz powrócić na trasę w odległości maksymalnie 20 cm od przeszkody, licząc od jej początku oraz końca.
9. Oznacza to, że robot nie może ścinać zakrętów znajdujących się przed przeszkodą oraz za nią.
10. W razie zbytniego uproszczenia trasy dokonanego przez robota, sędzia może uznać przejazd za nieważny.
11. W przypadku opuszczenia przez robota podłoża, na którym wyznaczona jest trasa, przejazd jest anulowany i musi być powtórzony.

III. Specyfikacje trasy standardowej

1. Trasa wytyczona będzie czarną linią o szerokości 19 mm znajdującą się na gładkim białym podłożu.
2. Na trasie przejazdu mogą znaleźć się zakręty pod kątem prostym oraz zakręty pod kątem mniejszym niż 90 stopni.
3. Minimalna odległość pomiędzy kolejnymi zakrętami liczona wzdłuż trasy wynosi 30 cm.
4. Minimalna odległość między równoległymi fragmentami trasy wynosi 30 cm.
5. Podczas trwania zawodów będzie dostępna trasa testowa umożliwiająca kalibrację robota.

IV. Specyfikacja przeszkód kategorii Enhanced

1. TUNEL – trasa będzie przebiegała przez tunel o szerokości przynajmniej 40 cm i wysokości przynajmniej 25 cm. Długość linii znajdującej się pod tunelem wyniesie przynajmniej 40 cm i będzie ona linią prostą (bez zakrętów). Zadaniem robota jest poradzenie sobie ze zmiennymi warunkami oświetlenia panującymi w tunelu (padający cień) i przejechanie dokładnie po linii znajdującej się wewnątrz tunelu.
2. PRZERWANIE – trasa będzie posiadała przerwanie w kolorze białym, nie dłuższe niż 10 cm. Przerwa będzie umieszczona na linii prostej trasy, długość pozostawionej czarnej linii będzie wynosiła przynajmniej 10 cm z każdej strony przerwy. Zadaniem robota będzie przejazd na wprost przy wykryciu przerwy oraz autonomiczna kontynuacja trasy.
3. PRZESZKODA – na trasie będzie umieszczona przeszkoda w kształcie prostopadłościanu o minimalnych wymiarach: 25 x 12 x 6,5 cm (szerokość x wysokość x długość). Najdłuższy bok przeszkody będzie ułożony w poprzek trasy. Waga przeszkody będzie wynosiła przynajmniej 1 kg. Dopuszczalne jest zderzenie się z przeszkodą, ale w przypadku jej przesunięcia, należy powtórzyć przejazd. Zadaniem robota będzie ominięcie przeszkody z dowolnej strony i kontynuacja trasy tuż za nią.

V. Przebieg konkurencji

1. Robot ma do dyspozycji nieograniczoną liczbę przejazdów pomiarowych.
2. Do przejazdu pomiarowego zawodnik może przystąpić w dowolnej chwili podczas trwania kwalifikacji – wówczas jest zobowiązany zgłosić swoją gotowość Sędziemu odpowiedzialnemu za pomiar czasu.
3. Zawodnicy po zgłoszeniu gotowości ustawiają się w jednej z dwóch kolejek – normalnej lub priorytetowej.

4. Kolejka priorytetowa przeznaczona jest dla zawodników, którzy wykonali dotychczas mniej niż trzy przejazdy.
5. Kolejka normalna przeznaczona jest dla zawodników, którzy wykonali trzy przejazdy.
6. W przypadku, gdy kolejka priorytetowa jest pusta zostaje wpuszczony pierwszy zawodnik z kolejki normalnej.
7. Po stronie zawodników leży obowiązek zadbania o to, żeby w wyznaczonym czasie dokonali przejazdów pomiarowych.

VI. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Spory związane z regulaminem są rozstrzygane przez Sędziego konkurencji.
2. Spory, które dotyczą sytuacji nieopisanych w regulaminie są rozstrzygane przez Sędziego Głównego.
3. Odpowiedzialność za działania członków Drużyny ponosi Drużyna
4. W przypadku nieprzestrzegania zasad fair-play, Sędzia Główny może nałożyć karę na Drużynę w postaci punktów karnych. Przydzielanie punktów karnych nie jest opisane w niniejszym regulaminie.
5. W przypadku członków Drużyny, którzy swoim zachowaniem naruszają: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny może nałożyć karę w postaci punktów karnych lub całkowitej dyskwalifikacji.
6. Dyskwalifikacja Drużyny unieważnia wszystkie wyniki uzyskane w trakcie Zawodów
7. Drużyna, która została zdyskwalifikowana ma obowiązek zwrócić nagrody zdobyte w trakcie Zawodów.
8. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

VII. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§8

Regulaminy kategorii Linefollower i Linefollower Light

I. Zasady konkurencji

1. Robot dopuszczony do udziału w zawodach musi spełniać wszystkie podpunkty zawarte w regulaminie Zasad Ogólnych.
2. Roboty dzielone są ze względu na konstrukcję: bez turbiny (Linefollower Light) oraz z turbiną (Linefollower).
3. Celem robota w konkurencji Linefollower jest przejechanie autonomicznie wyznaczonej trasy w jak najkrótszym czasie.
4. Konkurencja odbywa się w postaci jednego etapu, z której zostają wyłonione trzy roboty z najlepszymi czasami.
5. Maksymalne wymiary robota to 21cm szerokości, 29,7cm długości i 20cm wysokości.
6. Organizator nie przewiduje ograniczeń, co do masy robota.

II. Zasady przejazdu

1. Przejazd robota rozpoczyna się wraz ze znakiem sędziego. Po ukończeniu przejazdu zawodnik jest zobowiązany usunąć robota z trasy.
2. Robot podczas przejazdu musi poruszać się autonomicznie jednak dopuszcza się włączenie przez zawodnika robota oraz późniejsze wyłączenie odpowiednio na starcie i mecie toru.
3. Przejazd pomiarowy robota rozpoczyna i kończy się po przekroczeniu najbardziej wysuniętą częścią robota linii startowej.
4. Pomiar czasu przejazdu będzie realizowany za pomocą bramek pomiarowych lub stopera w zależności od dostępności urządzeń.
5. Limit czasu na przejazd to 3 minuty. Po upływie 3 minut od startu następuje wstrzymanie pomiaru czasu i przejazd jest przerywany.
6. W przypadku, gdy robot opuści trasę w taki sposób, że żaden z jego elementów nie będzie znajdował się na trasie, powinien on wrócić do miejsca, w którym opuścił trasę lub wcześniejszego w celu kontynuowania przejazdu.
7. W razie zbytniego uproszczenia trasy dokonanego przez robota, sędzia może uznać przejazd za nieważny.
8. W przypadku opuszczenia przez robota podłoża, na którym wyznaczona jest trasa, przejazd jest anulowany i musi być powtórzony.

III. Specyfikacje trasy standardowej

1. Trasa wytyczona będzie czarną linią o szerokości 19 mm znajdującą się na gładkim białym podłożu.
2. Na trasie przejazdu mogą znaleźć się zakręty pod kątem prostym oraz zakręty pod kątem mniejszym niż 90 stopni.

3. Minimalna odległość pomiędzy kolejnymi zakrętami liczona wzdłuż trasy wynosi 30 cm.
4. Minimalna odległość między równoległymi fragmentami trasy wynosi 30 cm.
5. Podczas trwania zawodów będzie dostępna trasa testowa umożliwiająca kalibrację robota.

IV. Przebieg konkurencji

1. Robot ma do dyspozycji nieograniczoną liczbę przejazdów pomiarowych.
2. Do przejazdu pomiarowego zawodnik może przystąpić w dowolnej chwili podczas trwania kwalifikacji – jest zobowiązany zgłosić swoją gotowość sędziemu odpowiedzialnemu za pomiar czasu.
3. Zawodnicy po zgłoszeniu gotowości ustawiają się w jednej z dwóch kolejek – normalnej lub priorytetowej.
4. Kolejka priorytetowa przeznaczona jest dla zawodników, którzy wykonali dotychczas mniej niż trzy przejazdy.
5. Kolejka normalna przeznaczona jest dla zawodników, którzy wykonali trzy przejazdy.
6. W przypadku, gdy kolejka priorytetowa jest pusta zostaje wpuszczony pierwszy zawodnik z kolejki normalnej.
7. Postronnie zawodników leży obowiązek zadbania o to żeby w wyznaczonym czasie dokonali przejazdów pomiarowych.

V. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Spory związane z regulaminem są rozstrzygane przez Sędziego Konkurencji.
2. Spory, które dotyczą sytuacji nieopisanych w regulaminie są rozstrzygane przez Sędziego Głównego.
3. Odpowiedzialność za działania członków Drużyny ponosi Drużyna
4. W przypadku nieprzestrzegania zasad fair-play, Sędzia Główny może nałożyć karę na Drużynę w postaci punktów karnych. Przydzielanie punktów karnych nie jest opisane w niniejszym regulaminie.
5. W przypadku członków Drużyny, którzy swoim zachowaniem naruszają: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny może nałożyć karę w postaci punktów karnych lub całkowitej dyskwalifikacji.
6. Dyskwalifikacja Drużyny unieważnia wszystkie wyniki uzyskane w trakcie Zawodów.
7. Drużyna, która została zdyskwalifikowana ma obowiązek zwrócić nagrody zdobyte w trakcie Zawodów.
8. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

VI. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny.

Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§9

Regulaminy kategorii Lego Linefollower

I. Zasady konkurencji

1. Robot dopuszczony do udziału w zawodach musi spełniać wszystkie podpunkty zawarte w regulaminie Zasad Ogólnych.
2. Celem startu robota w konkurencji Lego Linefollower jest przejechanie wyznaczonej trasy w możliwie krótkim czasie.
3. Konkurencja odbywa się w postaci dwóch etapów: kwalifikacji i finału.
4. W przypadku zbyt małej ilości robotów sędzia może zdecydować o rozegraniu tylko rundy finałowej, a nawet odwołania konkurencji.
5. Robot musi się zmieścić na kartce A4. Jego waga i wysokość nie są ograniczone. Zmiana wymiarów robota w trakcie przejazdu jest niedozwolona.
6. Kontrola wymiarów robota dokonywana jest przed pierwszym przejazdem kwalifikacyjnym przez sędziów.
7. Robot musi być złożony tylko i wyłącznie z klocków LEGO, których ilość jest nieograniczona. Ograniczona jest ilość niżej wymienionych elementów elektronicznych:
 - a. 1 sterownik – kostka
 - b. 4 silniki,
 - c. 4 czujniki koloru lub natężenia światła.
8. Pokrywanie kół robota jakimikolwiek substancjami jest niedozwolone.
9. Robot może zostać poddany testowi na lepkość kół (Test Kartki) – postawiony na kartce A4 nie może się do niej przykleić.

II. Zasady przejazdu

1. Przejazd robota rozpoczyna się wraz ze znakiem sędziego. Po ukończeniu przejazdu zawodnik jest zobowiązany usunąć robota z trasy.
2. Robot podczas przejazdu musi poruszać się autonomicznie jednak dopuszcza się włączenie przez zawodnika robota oraz późniejsze wyłączenie odpowiednio na starcie i mecie toru.
3. Przejazd pomiarowy robota rozpoczyna i kończy się po przekroczeniu najbardziej wysuniętą częścią robota linii startowej.
4. Pomiar czasu przejazdu będzie realizowany za pomocą bramek pomiarowych lub stopera w zależności od dostępności urządzeń.
5. Limit czasu na przejazd to 5 minut. Po upływie 5 minut od startu następuje wstrzymanie pomiaru czasu i przejazd jest przerywany.
6. W przypadku, gdy robot opuści trasę w taki sposób, że żaden z jego elementów nie będzie znajdował się na trasie, powinien on wrócić do miejsca, w którym opuścił trasę lub wcześniejszego w celu kontynuowania przejazdu.
7. W razie zbyt dużego uproszczenia trasy dokonanej przez robota, sędzia może uznać przejazd za nieważny.

8. W przypadku opuszczenia przez robota podłoża, na którym wyznaczona jest trasa, przejazd jest anulowany i musi być powtórzony.

III. Specyfikacje trasy standardowej

1. Trasa wytyczona będzie czarną linią o szerokości 19 mm znajdującą się na gładkim białym podłożu.
2. Początek oraz koniec trasy znajduje się w tym samym miejscu.
3. Na torze nie występują przerwania linii.
4. Trasy na etapie eliminacyjnym i finałowym są różne.
5. Natężenie światła nad trasą może być różne.
6. Podczas trwania zawodów będzie dostępna trasa testowa umożliwiająca kalibrację robota.

IV. Przebieg konkurencji

1. Kwalifikacje:

- a) Robot ma do dyspozycji nieograniczoną liczbę przejazdów pomiarowych.
- b) Do przejazdu pomiarowego zawodnik może przystąpić w dowolnej chwili podczas trwania kwalifikacji – jest zobowiązany zgłosić swoją gotowość sędziemu odpowiedzialnemu za pomiar czasu. W uzasadnionym przypadku sędziowie mają prawo wskazać zawodnika z pierwszeństwem korzystania z trasy.
- c) Zawodnik ma prawo do nieograniczonej liczby przejazdów pomiarowych pod warunkiem że pozwala na to czas przewidziany na konkurencję.
- d) Czas przewidziany na kwalifikacje jest ograniczony.
- e) Kolejka priorytetowa zapewnia pierwszeństwo korzystania z trasy.
- f) Kolejka priorytetowa przeznaczona jest dla zawodników, którzy wykonali dotychczas mniej niż trzy przejazdy.
- g) Kolejka normalna przeznaczona jest dla zawodników, którzy wykonali co najmniej trzy przejazdy.
- h) W przypadku, gdy kolejka priorytetowa jest pusta zostaje wpuszczony pierwszy zawodnik z kolejki normalnej.
- i) Po stronie zawodników leży obowiązek zadbania o to, żeby w wyznaczonym czasie dokonali przejazdów pomiarowych.
- j) Do etapu finałowego zostaje wyłonionych 8 robotów z najniższym czasem przejazdu.
- k) W uzasadnionym przypadku sędziowie mogą zezwolić na podjęcie dodatkowych prób.
- l) Etap kwalifikacyjny może skończyć się przed czasem, jeżeli sędzia stwierdzi, że zabraknie czasu na etap finałowy.

2. Finał:

- a) Finał odbywa się w wyznaczonym przedziale czasowym.
- b) Zawodnicy startują według kolejności ustalonej na podstawie czasu osiągniętego w etapie kwalifikacyjnym. Pierwszeństwo ma robot, który uzyskał najniższy czas przejazdu.

- c) Każdy robot ma prawo do 3 przejazdów, w tym nieważnych.
- d) Finał zwycięża robot który pokonał trasę w najkrótszym czasie.

V. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Spory związane z regulaminem są rozstrzygane przez Sędziego Konkurencji.
2. Spory, które dotyczą sytuacji nieopisanych w regulaminie są rozstrzygane przez Sędziego Głównego.
3. Odpowiedzialność za działania członków Drużyny ponosi Drużyna
4. W przypadku nieprzestrzegania zasad fair-play, Sędzia Główny może nałożyć karę na Drużynę w postaci punktów karnych. Przydzielanie punktów karnych nie jest opisane w niniejszym regulaminie.
5. W przypadku członków Drużyny, którzy swoim zachowaniem naruszają: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny może nałożyć karę w postaci punktów karnych lub całkowitej dyskwalifikacji.
6. Dyskwalifikacja Drużyny unieważnia wszystkie wyniki uzyskane w trakcie Zawodów.
7. Drużyna, która została zdyskwalifikowana ma obowiązek zwrócić nagrody zdobyte w trakcie Zawodów.
8. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna

VI. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§10

Regulaminy kategorii RoboSprint

I. Zasady konkurencji

1. Robot dopuszczony do udziału w zawodach musi spełniać podpunkty zawarte w regulaminie Zasad Ogólnych oprócz podpunktów III.5 - III.9 - robot może być sterowany zdalnie.
2. Celem robota w konkurencji RoboSprint jest przejście wyznaczonej trasy w jak najkrótszym czasie.
3. Robot do poruszania się w trakcie biegu musi używać kończyn. "Ślad" kontaktu z podłożem nie może być ciągły.
4. Maksymalne wymiary robota muszą umożliwiać mu zmieszczenie się na torze.
5. Organizator nie przewiduje ograniczeń, co do masy oraz wysokości robota.
6. Kończyny robota muszą być od siebie niezależne.
7. Każda kończyna krocząca robota musi mieć przynajmniej 2 stopnie swobody.
8. Robot podczas zawodów nie może korzystać z urządzeń pozwalających na chwilowy lot lub skracających długość kontaktu z podłożem np. turbin.

II. Zasady podejścia

1. Przejazd robota rozpoczyna się wraz ze znakiem sędziego. Po zakończeniu podejścia zawodnik jest zobowiązany usunąć robota z trasy.
2. Podejście pomiarowe kończy się po przekroczeniu linii mety.
3. Sędzia może unieważnić podejście, gdy robot będzie na trasie dłużej niż 4 min.
4. Pomiar czasu podejścia będzie realizowany za pomocą stopera.
5. W przypadku, gdy robot opuści trasę w taki sposób, że żaden z jego elementów nie będzie znajdował się na trasie, powinien on wrócić do miejsca, w którym opuścił trasę lub wcześniejszego w celu kontynuowania przejazdu.

III. Specyfikacje trasy

1. Trasa ograniczona będzie listwami o przekroju 3x4 cm.
2. Trasa jest w przybliżeniu linią prostą o długości nie mniejszej niż 3m, szerokość trasy jest nie mniejsza niż 1 m.

IV. Przebieg konkurencji

1. Zawody podzielone są na 2 etapy:
 - a. kwalifikacje
 - b. finały
2. W kwalifikacjach każdy robot ma nieograniczoną liczbę podejść.
3. Sędzia może zakończyć kwalifikacje najwcześniej po godzinie od ich rozpoczęcia.
4. Do finału dostaje się 6 robotów z najlepszymi czasami kwalifikacji.

5. Kolejność startów w finałach jest odwrotna do miejsc zajmowanych po kwalifikacjach tzn. pierwszy startuje robot, który zajął 6 miejsce.
6. W finale każdy robot ma 3 próby.
7. W przypadku małej liczby robotów (nie większej niż 6) sędziowie mogą zdecydować o rozegraniu tylko etapu finałowego.
8. Gdy rozgrywany jest tylko finał kolejność na starcie jest ustalana przez sędziego.
9. Zwycięża robot który pokona trasę w najkrótszym czasie.

VII. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Spory związane z regulaminem są rozstrzygane przez Sędziego Konkurencji.
2. Spory, które dotyczą sytuacji nieopisanych w regulaminie są rozstrzygane przez Sędziego Głównego.
3. Odpowiedzialność za działania członków Drużyny ponosi Drużyna
4. W przypadku nieprzestrzegania zasad fair-play, Sędzia Główny może nałożyć karę na Drużynę w postaci punktów karnych. Przydzielanie punktów karnych nie jest opisane w niniejszym regulaminie.
5. W przypadku członków Drużyny, którzy swoim zachowaniem naruszają: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny może nałożyć karę w postaci punktów karnych lub całkowitej dyskwalifikacji.
6. Dyskwalifikacja Drużyny unieważnia wszystkie wyniki uzyskane w trakcie Zawodów.
7. Drużyna, która została zdyskwalifikowana ma obowiązek zwrócić nagrody zdobyte w trakcie Zawodów.
8. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

VIII. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§11

Regulaminy kategorii Freestyle

I. Zasady konkurencji

1. Robot dopuszczony do udziału w zawodach musi spełniać następujące podpunkty III.1-III.4, III.11, III.12 i III.16 oraz wszystkie z punktu IV zawarte w regulaminie Zasad Ogólnych.
2. Organizatorzy nie przewidują żadnych ograniczeń gabarytowych robota.
3. Celem robota w konkurencji Freestyle jest prezentacja robotów przez zawodników.
4. Konkurencja jest podzielona na etap kwalifikacji i część finałową, z której zostaną wyłonione trzy roboty.
5. Przez cały czas trwania zawodów, uczestnicy biorący udział w kategorii Freestyle będą mieli do dyspozycji wydzielone stoiska (z potrzebnym zasilaniem) gdzie będą mogli prezentować swoje Roboty.
6. Roboty mogą być oglądane przez Uczestników, a Zawodnicy są zobligowani do odpowiadania na wszelkie pytania związane z prezentowanym Robotem.

II. Przebieg konkurencji

1. Podczas trwania eliminacji, każdy ze startujących w tej kategorii Robotów zostanie oceniony przez Jury oraz Publiczność.
2. Przyznana przez Jury punktacja będzie decydowała o dostaniu się Robota do finału.
3. Głosy publiczności będą zbierane do urny i nie będą miały wpływu na dostanie się Robota do finału.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do unieważnienia głosu Publiczności w przypadku, gdy głos zostanie oddany na kartce innej niż dostarczona przez Organizatorów, bądź będzie niemożliwy do odczytania.
5. Organizatorzy zapewniają sobie prawo do zmiany sposobu selekcji Robotów do finału (np. wyłącznie na głosowanie Publiczności).
6. Do finału przechodzą cztery Roboty z najwyższą liczbą głosów. Właściciele tych Robotów będą mieli możliwość zaprezentowania swoich konstrukcji na scenie.
7. Maksymalny czas trwania prezentacji będzie ograniczony do 3 minut.
8. O rozstrzygnięciu konkurencji zadecydują głosy Jury.
9. Zarówno liczba Robotów dopuszczonych do finału jak i czas trwania prezentacji może ulec zmianie w zależności od liczby konstrukcji zgłoszonych do konkurencji. Decyzję taką może podjąć Sędzia Główny zawodów w porozumieniu z Organizatorami.
10. Ogłoszenie wyników nastąpi po zakończeniu wszystkich prezentacji.
11. Nagrodzone zostaną trzy najlepsze roboty według oceny Jury oraz jeden robot według oceny Publiczności (niezależnie od oceny Jury oraz kwalifikacji do finału).

III. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Spory związane z regulaminem są rozstrzygane przez Sędziego Konkurencji.

2. Spory, które dotyczą sytuacji nieopisanych w regulaminie są rozstrzygane przez Sędziego Głównego.
3. Odpowiedzialność za działania członków Drużyny ponosi Drużyna
4. W przypadku nieprzestrzegania zasad fair-play, Sędzia Główny może nałożyć karę na Drużynę w postaci punktów karnych. Przydzielanie punktów karnych nie jest opisane w niniejszym regulaminie.
5. W przypadku członków Drużyny, którzy swoim zachowaniem naruszają: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny może nałożyć karę w postaci punktów karnych lub całkowitej dyskwalifikacji.
6. Dyskwalifikacja Drużyny unieważnia wszystkie wyniki uzyskane w trakcie Zawodów
7. Drużyna, która została zdyskwalifikowana ma obowiązek zwrócić nagrody zdobyte w trakcie Zawodów.
8. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

IV. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§12

Regulaminy kategorii COMBAT

I. Zasady konkurencji

1. Kategoria COMBAT została przygotowana przy współpracy z Kołem Naukowym "AGH Drone Engineering".
2. Robot musi spełniać Zasady ogólne z wyłączeniem podpunktów III.5-III.9 i III.16
3. Stojący robot musi zmieścić się wewnątrz kwadratu o długości boku 10 cm powiększonych o dokładność narzędzia pomiarowego.
4. Wysokość robota nie jest ograniczona.
5. Waga robota nie może przekroczyć 500 g powiększonych o dokładność urządzenia pomiarowego.
6. Zabronione jest używanie urządzeń bądź też materiałów powodujących przyklejanie się robota do podłoża (np. klej, wszelkiego rodzaju przyssawki itp.) Sprawdzane jest to za pomocą Testu Kartki.
7. Po przejściu Testu Kartki przed walką Zawodnik ma obowiązek odłożyć Robota od razu na arenę.
8. Robot musi być wyposażony w moduł startowy, pozwalający na zdalne uruchomienie robota, dostarczony przez organizatorów, zbudowany samodzielnie lub zaimplementowany programowo w istniejącym już sprzęcie.
9. Każdy z modułów zainstalowanych w robotach biorących udział w walkach na danym Dōjō musi zostać zaprogramowany, tak by reagował tylko na komendy pochodzące z właściwego nadajnika.
10. Roboty uruchamiane są przez sędziego przy pomocy pilota IR. Rozpoczęcie walki następuje bezpośrednio po odebraniu:
 - a. sygnału start w przypadku zastosowania zewnętrznych modułów.
 - b. komendy start gdy funkcjonalność modułu startowego została zaimplementowana istniejącym sprzęcie.
11. W przypadku braku reakcji robota na komendę startu następuje powtórzenie rozgrywki. Jeżeli w trzech kolejnych próbach start nie nastąpi, decyzję o dalszym ciągu walki podejmuje sędzia.

II. Zasady walki

1. W meczu biorą udział dwa roboty.
2. Mecz składa się z jednej walki.
3. Robot wygrywa mecz gdy:
 - a. Nastąpi Knock-out, tj. gdy po 5 sekundach braku aktywności przeciwnika sędzia odliczy 10 kolejnych sekund, a robot pozostanie w bezruchu.
 - b. przeciwnik podda walkę poprzez "odklepanie", co zostanie potwierdzone przez sędziego.
 - c. Robot przeciwnika zostanie zdyskwalifikowany lub otrzyma jedno przewinienie lub więcej niż jedno ostrzeżenie.

- d. Po 3 minutach walki, nie nastąpiło żadne z powyższych. Wówczas zwycięzcę, tj. robota wykazującego przewagę wskazuje sędzia.
4. Rozgrywka powinna zostać rozegrana od początku, gdy po upływie 3 minut walki sędzia nie potrafi wskazać faworyta.

III. Specyfikacje areny

1. Miejsce na którym odbywać się będzie konkurencja ma kształt prostopadłościanu o wymiarach 2m x 2m x 4m.
2. Prostopadłościan zrobiony będzie z plexy, aby zapobiec przedostaniu się odłamków materiałów.
3. Wewnątrz prostopadłościanu rozpięta zostanie siatka ochronna.
4. Arena walk (dōjō) będzie znajdować się wewnątrz prostopadłościanu i będzie miała wymiary 1,5 m x 1,5 m.

IV. Przebieg konkurencji

1. Zawody rozegrane zostaną w dwóch etapach:
 - a. fazie eliminacyjnej
 - b. fazie finałowej.
2. W fazie eliminacyjnej roboty będą rozgrywały mecze w grupach na zasadzie każdy z każdym,
3. Klasyfikacja w poszczególnych grupach ustala się następująco:
 - a. Malejąco uporządkowanych punktów.
 - b. Wyniku starcia bezpośredniego
 - c. Rzutu monetą.
4. Sędzia może zamiast rzutu monetą zarządzić dodatkowy mecz pomiędzy zainteresowanymi robotami.
5. Ilość, liczebność oraz ilość miejsc premiowanych awansem w grupie będzie ustalona przez organizatorów po zakończeniu rejestracji i będzie zależała od ilości zgłoszonych robotów.
6. Faza finałowa jest rozgrywana w formacie drabinkowym i wygranie meczu powoduje awans do następnej rundy
7. Ogłoszenie wyników poszczególnych faz nastąpi po zakończeniu danej fazy.
8. Do rozpoczęcia rozgrywki roboty nie mogą się przemieszczać oraz podejmować żadnych akcji mających na celu zdobycie przewagi nad przeciwnikiem (rozkładanie pługów, skanowanie otoczenia itp.). W tym czasie uczestnicy są zobowiązani opuścić obszar zewnętrzny areny. O złamaniu tego punktu regulaminu decyduje sędzia.

V. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Nie stawienie się robota na walkę według harmonogramu skutkuje ponagleniem przez sędziego.
2. Jeżeli po ponagleniu robot nie stawi się na meczu w przeciągu 5 minut przegrywa mecz walkowerem.

3. Uczestnik, może otrzymać ostrzeżenie za :
 - a. Wkroczy do obszaru zewnętrznego areny zanim sędzia ogłosi koniec rozgrywki lub przerwę.
 - b. Przygotowanie do ponownego rozegrania meczu zajmie mu więcej niż 30 sekund.
 - c. Podejmie jakiegokolwiek inne akcje, które stoją w sprzeczności z zasadami fair-play.
4. Gdy uczestnik otrzyma dwa ostrzeżenia, przegrywa mecz.
5. Każda z następujących akcji jest powodem do zarządzenia natychmiastowej przerwy w meczu i zatrzymania zegara meczowego:
 - a. Robot emituje dym.
 - b. Oba roboty poruszają się, ale nie wchodzą w kontakt fizyczny ze sobą.
6. Uczestnik, w stosunku do którego zachodzi którykolwiek z następujących warunków będzie zdyskwalifikowany:
 - a. Uczestnik zachowuje się w sposób niesportowy bądź niezgodny z duchem fair-play, np. używa wulgarnego słownictwa bądź znieważa przeciwnika lub sędziego.
 - b. Uczestnik celowo uszkodzi robota przeciwnika.
 - c. Uczestnik uniemożliwia grę przez celowe niszczenie bądź beczeszczenie areny.
 - d. Robot uczestnika w wyniku awarii nie będzie w stanie odbyć wszystkich zaplanowanych walk eliminacyjnych.
 - e. Uczestnik w wyniku spóźnienia na eliminacje nie zdąży odbyć wszystkich zaplanowanych walk.
7. Jeżeli zachodzi podejrzenie o nie spełnianiu specyfikacji podczas walki sędzia jest zobowiązany przerwać mecz i niezwłocznie wykonać ponowne pomiary robota:
 - a. Ponowne pomiary wykonywane są z tolerancją ± 2 g.
 - b. Skutkiem dyskwalifikacji w fazie finałowej jest przegrana meczu.
 - c. Skutkiem dyskwalifikacji w fazie eliminacyjnej jest anulowanie wyników wszystkich stoczonych walk i przyznanie przeciwnikom zwycięstw walkowerem

VI. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§13

Regulaminy kategorii Hover League

I. Zasady konkurencji

1. Kategoria Hover League została przygotowana przy współpracy z Kołem Naukowym "AGH Drone Engineering".
2. Robot musi spełniać zasady ogólne z wyłączeniem podpunktów III.5 - III.9
3. Stojący pojazd musi zmieścić się wewnątrz prostokąta o wymiarach 15x20 cm powiększonych o dokładność narzędzia pomiarowego.
4. Wysokość pojazdu nie jest ograniczona.
5. Waga pojazdu nie może przekroczyć 500 g powiększonych o dokładność urządzenia pomiarowego.
6. Zabronione jest używanie urządzeń bądź też materiałów powodujących przyklejanie się robota do podłoża (np. klej, wszelkiego rodzaju przyssawki itp.) Sprawdzane jest to za pomocą Testu Kartki.
7. Po przejściu Testu Kartki przed walką Zawodnik ma obowiązek odłożyć Robota od razu na arenę.

II. Specyfikacja boiska

1. Boisko jest ograniczony ścianami.
2. Wymiary ścianek: długość około 18 cm, szerokość 1,2 cm, wysokości 10 cm.
3. Ścianka będzie zbudowana z dwóch osobnych elementów o wysokości 5 cm.
4. Podłoże boiska jest czarne, ściany są białe, górna krawędź każdej ściany jest pokryta czerwoną farbą.
5. Podłoga boiska będzie składać się z 8 płyt.
6. Wymiary boiska to 288 cm x 198 cm.
7. Bramka ma wymiary 36 cm x 10 cm.

III. Przebieg zawodów

1. Zawody rozegrane zostaną w dwóch etapach:
 - a. fazie eliminacyjnej
 - b. fazie finałowej
2. W fazie eliminacyjnej roboty będą rozgrywały mecze w grupach na zasadzie każdy z każdym.
3. Pojazdy, które awansują do fazy finałowej rozgrywają ją systemem pucharowym.
4. Ogłoszenie wyników poszczególnych faz nastąpi po zakończeniu danej fazy.
5. Odstęp czasowy między kolejnymi meczami jednego robota wynosi przynajmniej 2 min.
6. W meczu biorą udział maksymalnie dwa pojazdy.
7. Mecz składa się z jednej gry.
8. Gracz musi wbić piłkę do bramki przeciwnika.
9. Po голу pojazdy ustawiane są ponownie na swoje miejsca startowe
10. Mecz kończy się po zdobyciu 3 bramek przez jedną z drużyn.

11. W przypadku braku reakcji pojazdu na komendę startu następuje powtórzenie rozgrywki. Jeżeli w trzech kolejnych próbach start nie nastąpi, decyzję o dalszym ciągu walki podejmuje sędzia.
12. Rozgrywka powinna zostać rozegrana od początku, gdy po upływie 5 minut żadna ze stron nie zdobędzie trzech bramek.
13. Klasyfikacja w poszczególnych grupach ustala się następująco:
 - a. Malejąco uporządkowanych punktów.
 - b. Wyniku starcia bezpośredniego
 - c. Rzutu monetą.
14. Sędzia może zamiast rzutu monetą zarządzić dodatkowy mecz pomiędzy zainteresowanymi robotami.
15. Ilość, liczebność oraz ilość miejsc premiowanych awansem w grupie będzie ustalona przez organizatorów po zakończeniu rejestracji i będzie zależała od ilości zgłoszonych robotów.
16. Faza finałowa jest rozgrywana w formacie drabinkowym i wygranie meczu powoduje awans do następnej rundy

IV. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Nie stawienie się robota na walkę według harmonogramu skutkuje ponagleniem przez sędziego.
2. Jeżeli po ponagleniu robot nie stawi się na meczu w przeciągu 5 minut przegrywa mecz walkowerem.
3. Uczestnik, może otrzymać ostrzeżenie za :
 - a. Wkroczy do obszaru zewnętrznego areny zanim sędzia ogłosi koniec rozgrywki lub przerwę.
 - b. Przygotowanie do ponownego rozegrania meczu zajmie mu więcej niż 30 sekund.
 - c. Podejmie jakiegokolwiek inne akcje, które stoją w sprzeczności z zasadami fair-play.
4. Gdy uczestnik otrzyma dwa ostrzeżenia, przegrywa mecz.
5. Każda z następujących akcji jest powodem do zarządzenia natychmiastowej przerwy w meczu i zatrzymania zegara meczowego:
 - a. Robot emituje dym.
 - b. Oba roboty poruszają się, ale nie wchodzi w kontakt fizyczny ze sobą.
6. Uczestnik, w stosunku do którego zachodzi którykolwiek z następujących warunków będzie zdyskwalifikowany:
 - a. Uczestnik zachowuje się w sposób niesportowy bądź niezgodny z duchem fair-play, np. używa wulgarnego słownictwa bądź znieważa przeciwnika lub sędziego.
 - b. Uczestnik celowo uszkodzi robota przeciwnika.
 - c. Uczestnik uniemożliwia grę przez celowe niszczenie bądź bezczeszczenie areny.
 - d. Robot uczestnika w wyniku awarii nie będzie w stanie odbyć wszystkich zaplanowanych meczów eliminacyjnych.
 - e. Uczestnik w wyniku spóźnienia na eliminacje nie zdążył odbyć wszystkich zaplanowanych meczów.

7. Jeżeli zachodzi podejrzenie o nie spełnianiu specyfikacji podczas walki sędzia jest zobowiązany przerwać mecz i niezwłocznie wykonać ponowne pomiary robota:
 - a. Ponowne pomiary wykonywane są z tolerancją ± 2 g.
 - b. Skutkiem dyskwalifikacji w fazie finałowej jest przegrana meczu.
 - c. Skutkiem dyskwalifikacji w fazie eliminacyjnej jest anulowanie wyników wszystkich stoczonych meczów i przyznanie przeciwnikom zwycięstw walkowerem

V. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.

§14

Regulaminy kategorii Drone Wars

I. Zasady konkurencji

1. Kategoria Drone Wars została przygotowana przy współpracy z Kołem Naukowym "AGH Drone Engineering".
2. Robot musi spełniać zasady ogólne z wyłączeniem podpunktów III.5-III.10
3. Zdalne sterowanie robotem może odbywać się za pomocą technologii Bluetooth, podczerwieni lub komunikacji radiowej.
4. Waga robota nie może przekroczyć 1500 g powiększonych o dokładność urządzenia pomiarowego.
5. Robot w postaci gotowej do lotu musi mieścić się w:
 - a. prostopadłościanie 1 x 1 x 2 m dla sterowców
 - b. sześciacie 1 x 1 x 1 m
6. Dron musi być wyposażony w system FAILSAFE.
7. Dron musi być zdolny do rozbrojenia na żądanie sędziego lub z uwagi na niebezpieczną sytuację.
8. Robot nie może zawierać urządzeń emitujących znaczne ilości ciepła, np. miotaczy ognia.
9. Robot nie może zawierać urządzeń emitujących gazy, ciecze jak i materiały sypkie.
10. Robot nie może wykorzystywać gazów palnych.

II. Specyfikacja areny

1. Miejsce na którym odbywać się będzie konkurencja ma kształt prostopadłościanu o wymiarach 2m x 2m x 4m.
2. Każda krawędź klatki posiada bandę nachyloną pod kątem 30 stopni.
3. Prostopadłościan zrobiony będzie z plexy, aby zapobiec przedostaniu się odłamków materiałów.
4. Wewnątrz prostopadłościanu rozpięta zostanie siatka ochronna.

III. Przebieg zawodów

1. Zawody rozegrane zostaną w dwóch etapach:
 - a. fazie eliminacyjnej
 - b. fazie finałowej
2. W fazie eliminacyjnej roboty będą rozgrywały mecze w grupach na zasadzie każdy z każdym.
3. Pojazdy, które awansują do fazy finałowej rozgrywają ją systemem pucharowym.
4. Ogłoszenie wyników poszczególnych faz nastąpi po zakończeniu danej fazy.

5. Odstęp czasowy między kolejnymi meczami jednego robota wynosi przynajmniej 40min.
6. Niestawienie się robota na walkę według harmonogramu skutkuje ponagleniem przez sędziego.
7. W meczu biorą udział dwa drony
8. Mecz składa się z jednej walki.
9. Dron wygrywa mecz gdy:
 - a. Nastąpi Knock-out, tj. gdy po 5 sekundach braku aktywności przeciwnika sędzia odliczy 10 kolejnych sekund, a robot pozostanie w bezruchu.
 - b. Przeciwnik podda walkę poprzez "odklepanie", co zostanie potwierdzone przez sędziego.
 - c. Dron przeciwnika zostanie zdyskwalifikowany lub otrzyma jedno przewinienie lub więcej niż jedno ostrzeżenie.
 - d. Po 3 minutach walki, nie nastąpiło żadne z powyższych. Wówczas zwycięzcę, tj. robota wykazującego przewagę wskazuje sędzia.
10. Narożniki areny, w których będzie następował start rozgrywki jest wyznaczana przez sędziego.
11. Na ustawienie robota w wyżej wymienionej części areny uczestnik ma 120 sekund.
12. Roboty uruchamiane są na sygnał startu.
13. Do rozpoczęcia rozgrywki drony nie mogą się przemieszczać oraz podejmować żadnych akcji mających na celu zdobycie przewagi nad przeciwnikiem (rozkładanie pługów, skanowanie otoczenia itp.). W tym czasie uczestnicy są zobowiązani opuścić obszar zewnętrzny areny. O złamaniu tego punktu regulaminu decyduje sędzia.
14. W przypadku braku reakcji drona na komendę startu następuje powtórzenie rozgrywki. Jeżeli w trzech kolejnych próbach start nie nastąpi, decyzję o dalszym ciągu walki podejmuje sędzia.
15. W fazie eliminacyjnej wygranie meczu powoduje przyznanie punktu.
16. Klasyfikacja w poszczególnych grupach ustala się następująco:
 - a. Malejąco uporządkowanych punktów.
 - b. Wyniku starcia bezpośredniego
 - c. Rzutu monetą.
17. Sędzia może zamiast rzutu monetą zarządzić dodatkowy mecz pomiędzy zainteresowanymi robotami.
18. Ilość, liczebność oraz ilość miejsc premiowanych awansem w grupie będzie ustalona przez organizatorów po zakończeniu rejestracji i będzie zależała od ilości zgłoszonych robotów.
19. Faza finałowa jest rozgrywana w formacie drabinkowym i wygranie meczu powoduje awans do następnej rundy

IV. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Nie stawienie się robota na walkę według harmonogramu skutkuje ponagleniem przez sędziego.

2. Jeżeli po ponagleniu robot nie stawi się na meczu w przeciągu 5 minut przegrywa mecz walkowerem.
3. Uczestnik, może otrzymać ostrzeżenie za :
 - a. Wkroczy do obszaru zewnętrznego areny zanim sędzia ogłosi koniec rozgrywki lub przerwę.
 - b. Przygotowanie do ponownego rozegrania meczu zajmie mu więcej niż 30 sekund.
 - c. Podejmie jakiegokolwiek inne akcje, które stoją w sprzeczności z zasadami fair-play.
4. Gdy uczestnik otrzyma dwa ostrzeżenia, przegrywa mecz.
5. Każda z następujących akcji jest powodem do zarządzenia natychmiastowej przerwy w meczu i zatrzymania zegara meczowego:
 - a. Robot emituje dym.
 - b. Oba roboty poruszają się, ale nie wchodzą w kontakt fizyczny ze sobą.
6. Uczestnik, w stosunku do którego zachodzi którykolwiek z następujących warunków będzie zdyskwalifikowany:
 - a. Uczestnik zachowuje się w sposób niesportowy bądź niezgodny z duchem fair-play, np. używa wulgarnego słownictwa bądź znieważa przeciwnika lub sędziego.
 - b. Uczestnik celowo uszkodzi robota przeciwnika.
 - c. Uczestnik uniemożliwia grę przez celowe niszczenie bądź bezczeszczenie areny.
 - d. Robot uczestnika w wyniku awarii nie będzie w stanie odbyć wszystkich zaplanowanych meczów eliminacyjnych.
 - e. Uczestnik w wyniku spóźnienia na eliminacje nie zdążył odbyć wszystkich zaplanowanych meczów.
7. Jeżeli zachodzi podejrzenie o nie spełnianiu specyfikacji podczas walki sędzia jest zobowiązany przerwać mecz i niezwłocznie wykonać ponowne pomiary robota:
 - a. Ponowne pomiary wykonywane są z tolerancją ± 2 g.
 - b. Skutkiem dyskwalifikacji w fazie finałowej jest przegrana meczu.
 - c. Skutkiem dyskwalifikacji w fazie eliminacyjnej jest anulowanie wyników wszystkich stoczonych meczów i przyznanie przeciwnikom zwycięstw walkowerem

V. Zgoda na publikacje

Rejestrując robota zawodnik wyraża zgodę na publikację podstawowych informacji na jego temat: nazwa drużyny, nazwa robota, opis robota, godności zawodników drużyny. Tym samym organizator ma również możliwość publikacji bez wcześniejszej zgody drużyny materiałów w postaci: zdjęć oraz filmów w celach informacyjnych oraz promocyjnych.

Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.