

Regulamin XI edycji Festiwalu Robocomp

§1 Zasady ogólne.....	2
I. Wstęp.....	2
II. Definicje.....	3
III. Zasady uczestnictwa.....	4
IV. Zasady zawodnictwa.....	5
IV. Specyfikacja robota.....	6
§2 Regulamin zawodów.....	8
I. Przebieg zawodów.....	8
II. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje.....	9
§3 Zgoda na publikacje.....	10
§4 Postanowienia końcowe.....	11

§1 Zasady ogólne

I. Wstęp

1. Organizatorem XI edycji festiwalu Robocomp jest Koło Naukowe Inteligentnych Sterowników w Automatyce i Robotyce "INTEGRA".
2. Zawody odbędą się w dniu 9. listopada 2024 r. na Hali AGH U-13 przy ulicy Armii Krajowej 5a, 30-150 Kraków.
3. Kapitan lub osoba zgłaszająca może dokonać zgłoszenia udziału w wydarzeniu w imieniu własnym lub w imieniu innego Uczestnika
4. Zgłaszający podając dane osobowe w imieniu innego uczestnika zapewnia, że uzyskał wcześniej zgodę od Uczestnika na powierzenie jego danych osobowych Organizatorowi.
5. Zgłaszający zobligowany jest do podania wszystkich wymaganych danych, zgodnie z wymagalnością pól formularza zgłoszeniowego. Ponadto zobowiązuje się do podania prawdziwych danych.
6. Dokonanie zgłoszenia Zawodników przez osobę zgłaszającą (Kapitana), jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu przez wszystkie zgłaszane osoby.

II. Definicje

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

III. Zasady uczestnictwa

1. Udział w Festiwalu jest równoznaczny z przyjęciem postanowień niniejszego regulaminu.
2. Uczestnikami festiwalu mogą być:
 - a. osoby dorosłe posiadające przy sobie dokument tożsamości
 - b. osoby niepełnoletnie pod opieką rodzica/opiekuna posiadającego przy sobie dokument tożsamości.
3. Uczestnictwo w wydarzeniu jest bezpłatne.
4. Osoba, która nie przestrzega postanowień Regulaminu, może zostać wykluczona z udziału w Zawodach.
5. Uczestnik zobowiązany jest do bezwzględnego podporządkowywania się poleceniom Organizatora lub osób przez niego upoważnionych.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy wstępu na teren wydarzenia osobie, która przed wejściem lub w jego pobliżu może zakłócać porządek publiczny.
7. Organizator może również odmówić wstępu lub przebywania na terenie wydarzenia osobom, których wygląd zewnętrzny uniemożliwia identyfikację tożsamości.
8. W przypadku stwierdzenia uczestnictwa w wydarzeniu osoby pod wpływem środków odurzających bądź alkoholowych obowiązuje bezwzględne usunięcie takiego Uczestnika z terenu wydarzenia.

IV. Zasady zawodnictwa

1. W zawodach mogą brać udział roboty zarejestrowane przez drużynę w wyznaczonej formie i terminie oraz spełniające specyfikację konkurencji.
2. Drużyna musi zarejestrować się przed godziną ustaloną przez Organizatora w dniu wydarzenia.
3. Drużyna składa się z Kapitana oraz pozostałych Zawodników.
4. Liczebność drużyny jest ograniczona do 5 osób.
5. Wiek Uczestników nie jest ograniczony.
6. Dany Zawodnik może być członkiem tylko jednej drużyny
7. Każda zgłoszona Drużyna może wystawić maksymalnie 3 roboty w dowolnych kategoriach.

IV. 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 wyłączenie 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 któregokolwiek 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. Każda z wyżej wymienionych zasad ogólnych może zostać zmieniona lub zniesiona przez zasady konkurencji.

§2 Regulamin zawodów

I. Przebieg zawodów

1. Każdy robot dostaje numer identyfikacyjny w formie naklejki. Zawodnik jest zobowiązany do umieszczenia tego numeru w widocznym miejscu na robocie, tak aby 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.
3. W wypadku 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: Standard Sumo, Mini Sumo, Micro Sumo, Lego Sumo, Line Follower Standard, Line Follower Enhanced, Micro Mouse, Robo Sprint, Mini Smash Bots, 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.

II. 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. Sędzia główny może nałożyć karę w postaci punktów karnych lub dyskwalifikacji w przypadku członków Drużyny, którzy swoim zachowaniem naruszają:
 - a. normy moralne
 - b. dobre obyczaje
 - c. godność człowieka
 - d. uczucia religijne
 - e. bezpieczeństwo innych uczestników
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.

§3 Zgoda na publikacje

1. Rejestrując robota zawodnicy wyrażają 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.
2. Organizator może rejestrować przebieg wydarzenia w celach marketingowych, dokumentacyjnych oraz promocyjno-reklamowych. Organizator lub osoby przez niego upoważnione mają prawo wykorzystywać takie nagranie lub jego fragmenty, w tym zawierające wizerunek uczestników lub innych osób obecnych na terenie wydarzenia, bez ograniczeń co do czasu i terytorium, bez konieczności wypłacania wynagrodzenia za użycie wizerunku, zgodnie z art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2006 r. nr 90, poz. 631 z późn. zm.). Uczestnicy i inne osoby przebywające na terenie imprezy wyrażają zgodę na rejestrację i rozpowszechnianie ich wizerunku utrwalonego podczas wydarzenia.

§4 Postanowienia końcowe

1. Organizator Festiwalu zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.
2. Wszelkie sporne nieokreślone w powyższym regulaminie sytuacje są rozstrzygane przez Sędziego Głównego i Głównego Organizatora.
3. Organizator nie zapewnia transportu do miejsca wydarzenia, nie zapewnia również jakichkolwiek noclegów w trakcie, przed ani po wydarzeniu.
4. Niniejszy regulamin jest dostępny na stronie internetowej wydarzenia.