

# Załącznik do regulaminu

## XII edycji festiwalu ROBOCOMP

### Regulamin konkurencji Mega Sumo

Rozdział I Organizacja konkurencji.....	1
Rozdział II - Specyfikacja Robota.....	2
Rozdział III - Specyfikacja Areny.....	3
Rozdział IV - Przebieg Konkurencji.....	4
Rozdział V - Zasady Pojedynku.....	5
Rozdział VI - Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje.....	6

# Rozdział I Organizacja konkurencji

1. W przypadku wystąpienia sytuacji nieuregulowanych w niniejszym regulaminie, a ujętych w Regulaminie Zasad Ogólnych, stosuje się odpowiednie postanowienia Regulaminu Zasad Ogólnych.
2. **Podejście** – jedno pokonanie toru przez robota, zakończone przekroczeniem linii mety lub przerwaniem próby przez sędziego.
3. **Eliminacje** – pierwsza faza konkurencji, w której każdy robot wykonuje do trzech podejść.
4. **Finał** – druga faza konkurencji, w której bierze udział sześć najlepszych robotów z eliminacji. Każdy robot wykonuje do trzech podejść.
5. **Zwycięzca konkurencji** – robot, który uzyska najkrótszy zmierzony czas podejścia w finale.

## Rozdział II - Specyfikacja Robota

1. Robot musi być autorską konstrukcją.
2. Wymiary robota nie mogą przekraczać wymiarów toru startowego.
3. Waga i wysokość robota nie są ograniczone.
4. Komunikacja z robotem podczas konkurencji ogranicza się do zdalnego włączania oraz wyłączenia.
5. Robot musi działać w pełni autonomicznie podczas podejścia.
6. Robot musi wystartować i zatrzymać się na sygnał sędziów.
7. Kończyny robota muszą być mechanicznie niezależne i posiadać minimum dwa stopnie swobody.
8. Ruch robota musi odbywać się poprzez sekwencje ruchów kończyn. Montaż kół do kończyn jest zabroniony.
9. Niedozwolone są elementy odciążające lub redukujące czas kontaktu z podłożem, takie jak skrzydła, wirniki, turbiny, silniki rakietowe.
10. Funkcjonalność robota nie może zależeć od czynników zewnętrznych takich jak dźwięk czy światło.

## Rozdział III - Specyfikacja Areny

1. Tor startowy ma długość 3 m i szerokość 1,5 m.
2. Linia mety jest oznaczona na całej szerokości toru.
3. Maksymalny czas jednego podejścia wynosi 3 minuty.

## Rozdział IV - Przebieg Konkurencji

1. Każdy robot ma prawo do trzech podejść w eliminacjach.
2. Do finału awansuje sześć robotów z najlepszymi czasami uzyskanymi w eliminacjach.
3. Każdy robot w finale ma prawo do trzech podejść.
4. W przypadku liczby robotów równej lub mniejszej niż sześć, konkurencja może zostać rozegrana wyłącznie w formie finału.
5. Kolejność startów ustala sędzia.
6. Pomiar czasu podejścia odbywa się przy użyciu urządzeń pomiarowych, takich jak bariery świetlne lub inne systemy pomiarowe.
7. Podejście kończy się w momencie przekroczenia linii mety przez jakąkolwiek część konstrukcji robota.
8. Jeśli robot opuści trasę w taki sposób, że żaden jego element nie znajduje się na torze, musi wrócić do miejsca opuszczenia lub wcześniejszego punktu, aby kontynuować próbę.
9. Sędzia może unieważnić podejście, jeśli robot pozostaje na torze dłużej niż trzy minuty lub nie reaguje na sygnały start/stop przez dłużej niż 30 sekund.

## Rozdział V - Zasady Pojedynku

1. Robot musi być ustawiony na linii startu w obrębie toru.
2. Start i zatrzymanie odbywają się wyłącznie na sygnał sędziego.
3. Zwycięzcą zostaje robot, który w finale osiągnie najkrótszy czas podejścia.
4. W przypadku równego czasu decyduje drugi najlepszy przejazd danego robota.
5. Jeżeli wciąż nie ma rozstrzygnięcia, sędziowie mogą zarządzić dodatkowe podejście barażowe.

## Rozdział VI - Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacje

1. Spory dotyczące interpretacji zapisów regulaminu rozstrzyga Sędzia Konkurencji.
2. Spory dotyczące sytuacji nieujętych w regulaminie rozstrzyga Sędzia Główny.
3. Decyzje Sędziego Głównego są ostateczne i niepodważalne.
4. Drużyna ponosi pełną odpowiedzialność za działania wszystkich swoich członków.
5. W przypadku naruszenia zasad fair play Sędzia Główny może nałożyć na Drużynę karę w postaci punktów karnych. Szczegółowe zasady przydzielania punktów karnych nie są określone w niniejszym regulaminie.
6. 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
7. Dyskwalifikacja Drużyny skutkuje unieważnieniem wszystkich wyników uzyskanych przez nią w trakcie Zawodów.
8. Drużyna zdyskwalifikowana ma obowiązek zwrócić wszelkie nagrody zdobyte w trakcie Zawodów.
9. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie. O wszelkich zmianach uczestnicy zostaną poinformowani.
10. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odstąpienia od wybranych zapisów regulaminu, jeżeli jest to niezbędne dla prawidłowego przeprowadzenia konkurencji.