

X Challenge



Ostatnia modyfikacja: 01.02.2024

1. Informacje Ogólne:

- 1.1. Celem Zawodów jest promowanie wartości STEM, Robotyki, dobrej zabawy oraz współzawodnictwa w ramach zasad fair-play.
- 1.2. Organizatorem Zawodów jest RoboLAB działający przy Fundacji Wspierania Edukacji przy Stowarzyszeniu Dolina Lotnicza.

2. Definicje:

- 2.1. Zawody – Zawody w ramach XChallenge 2024.
- 2.2. Drużyna – grupa osób składająca się z Uczestników i Zawodników, którzy samodzielnie stworzyli Robota lub jego algorytm, biorąca udział w Zawodach. Przez wzgląd na mnogość Zawodów i ich kategorii ogranicza się reprezentację Drużyny do maksymalnie 10 osób (nie wliczając ewentualnego opiekuna).
- 2.3. Opiekun – osoba pełnoletnia sprawująca opiekę nad niepełnoletnimi członkami Drużyny w trakcie trwania Zawodów. Opiekunem może być pełnoletni członek Drużyny. Każdy niepełnoletni uczestnik Zawodów musi mieć swojego pełnoletniego Opiekuna.
- 2.4. Konstruktor – osoba bądź osoby biorące udział w Zawodach, które stworzyły danego Robota.
- 2.5. Organizator – osoba nadzorująca i wpływająca na przebieg Zawodów, posiadająca imienny identyfikator z napisem Organizator.
- 2.6. Sędzia – osoba nadzorująca przebieg danej konkurencji w dniu Zawodów.
- 2.7. Sędzia Kategorii – osoba sprawująca nadzór nad prawidłowym przebiegiem powierzonych jej kategorii, mająca decydujący głos w kwestiach / sporach, które zostały opisane w regulaminie kategorii.
- 2.8. Sędzia Główny – osoba sprawująca nadzór nad prawidłowym przebiegiem Zawodów odbywających się w ramach XChallenge, mająca decydujący i ostateczny głos w kwestiach / sporach zarówno tych, które zostały opisane w regulaminie danej kategorii oraz regulaminie ogólnym jak i tych, które nie zostały ujęte w regulaminie danej kategorii ani regulaminie ogólnym.
- 2.9. Uczestnik – osoba, która bierze aktywny, lub bierny udział w Zawodach. Może to być Konstruktor, Sędzia, Organizator lub Widz.
- 2.10. Aparatura sterująca – komplet urządzeń zdolnych do komunikacji bezprzewodowej w celu zdalnego sterowania Robotem podczas trwania Rundy. Wybór sposobu sterowania i komunikacji zależy od preferencji Uczestnika,
- 2.11. Walka – pojedynek, w którym Uczestniczą dwa Roboty.
- 2.12. Arena – specjalnie wytyczone i zabezpieczone miejsce, gdzie odbywają się walki Robotów.

- 2.13. Strefa walki – strefa wyznaczona wokół Areny, która podczas walki musi pozostać częściowo pusta. W strefie mogą przebywać tylko Zawodnicy, którzy w danej walce sterują swoim Robotem, Organizatorzy, Sędziowie, Członkowie Komisji oraz media i obsługa techniczna wyznaczone przez Organizatora.
- 2.14. Robot – urządzenie mechatroniczne zasilane energią elektryczną sterowane zdalnie przy pomocy odpowiedniej aparatury sterującej przez wyznaczonego członka Drużyny, bądź poruszające się autonomicznie i w pewnym, zauważalnym stopniu reagujące na otoczenie jeżeli dane zadanie tego wymaga.
- 2.15. Roboty identyczne – Roboty, mające podobną konstrukcję oraz wykorzystujące podobne algorytmy. O ostatecznym stwierdzeniu identyczności Robotów decyduje Sędzia Główny.
- 2.16. Komisja – zespół powoływany przez Organizatorów, w którego skład mogą wchodzić Organizatorzy, Sponsorzy oraz Przedstawiciele Uczelni.

3. Specyfikacja Zawodów:

- 3.1. W Zawodach biorą udział Roboty, których celem jest walka z przeciwnikiem i jego zniszczenie/unieruchomienie podczas wszystkich rund fazy finałowej. Faza finałowa poprzedzona jest fazą eliminacyjną podczas której wyłonionych zostanie maksymalnie 32 drużyny, które otrzymają możliwość udziału w fazie finałowej.
- 3.2. Faza eliminacyjna polega na wypełnieniu dedykowanych pól tekstowych na stronie XChallenge odpowiadając na pytania według załącznika nr. 1 oraz przestaniu krótkiego filmiku. Wszystkie zalecenia do filmików zawarte są w załączniku nr. 5. Organizator zastrzega sobie możliwość zorganizowania spotkania online Komisji z Drużyną w przypadku trudności w wyborze finałowej 32 na podstawie dokumentacji i filmiku. Terminy dotyczące fazy eliminacyjnej zostaną opublikowane przed rozpoczęciem rejestracji.
- 3.3. Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia tylko i wyłącznie fazy finałowej konkurencji w przypadku zbyt małej liczby drużyn zgłoszonych do Zawodów.
- 3.4. Nie dopuszcza się startu w Zawodach dwóch Identycznych Robotów.
- 3.5. Organizator zapewnia stół, krzesło oraz dostęp do gniazdka elektrycznego Drużynie. Inne potrzeby należy zgłosić Organizatorowi mailowo pisząc na adres xchallenge@dolinawiedzy.pl. Organizator nie ma obowiązku spełnić tych potrzeb, ale ma obowiązek powiadomić czy zostaną one spełnione.
- 3.6. Roboty przez cały czas trwania Zawodów mogą być oglądane przez Uczestników, a członkowie Drużyny zobowiązują się do uprzejmego odpowiadania Uczestnikom na pytania.
- 3.7. Do udziału w Zawodach Smash Bots jedna Drużyna może wystawić dowolną ilość Robotów Głównych i Pomocniczych.
- 3.8. Zawody Smash Bots będą odbywały się w jednej kategorii wagowej:
- 3.8.1. Smash Bots Mini

4. Specyfikacja Robota oraz Areny:

- 4.1. Szczegółowe Informacje na temat specyfikacji Robota i Areny znajdują się w rozdziale – „Smash Bots 2024 Zał nr 3 – Specyfikacja Robota oraz Areny”.
- 4.2. Do walki w ramach jednej drużyny dopuszczonych jest więcej niż jeden Robot, z zastrzeżeniem, iż jeden musi być główny natomiast pozostałe są pomocnicze.
- 4.3. Wszelkie istotne informacje na temat Robota (krótki opis według załącznika nr 1) należy zgłosić, wypełniając dedykowane pola tekstowe na stronie XChallenge.

5. Zasady rozgrywek:

- 5.1. Szczegółowe informacje na temat zasad rozgrywek znajdują się w rozdziale – „Smash Bots 2024 Zał nr 4 – Zasady Walki”.
- 5.2. Czas trwania walki wynosi 3 min.
- 5.3. Szczegółowe informacje na temat rozstrzygania walk przez komisję znajdują się w rozdziale – „Smash Bots 2024 Zał nr 2 – Ocena Komisji”.

6. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacja:

- 6.1. Wszelkie kwestie sporne związane z Zawodami opisanymi niniejszym regulaminem i jego załącznikami rozstrzyga Sędzia danej kategorii.
- 6.2. Wszelkie spory i sytuacje nie opisane w niniejszym Regulaminie i jego załącznikach rozstrzyga Sędzia Główny.
- 6.3. Zawodnik ma prawo odwołać się od decyzji Sędziego w oparciu o dowody do czasu rozpoczęcia następnej Rundy. Może to być podstawą do zmiany wyniku.
- 6.4. Odpowiedzialność za wszelkie działania każdego z członków Drużyny ponosi Drużyna.
- 6.5. W przypadku nieprzestrzegania zasad rozgrywek fair-play przez jednego z członków Drużyny, Sędzia Główny ma prawo nałożyć na Drużynę karę w postaci dyskwalifikacji.
- 6.6. W przypadku zachowania członka Drużyny, które narusza: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny ma prawo nałożyć na Drużynę karę w postaci dyskwalifikacji.
- 6.7. Dyskwalifikacja Drużyny powoduje unieważnienie wszystkich wyników uzyskanych przez Drużynę w dniu trwania Zawodów.
- 6.8. Zdyskwalifikowana Drużyna ma obowiązek zwrócić wszystkie nagrody zdobyte w dniu Zawodów.
- 6.9. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.
- 6.10. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w niniejszym regulaminie i jego załącznikach.
- 6.11. W przypadku zbyt małej ilości zgłoszonych Robotów Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzeprowadzenia Zawodów Smash Bots, ostateczna decyzja o ewentualnym odwołaniu Zawodów Smash Bots zostanie ogłoszona najpóźniej dwa tygodnie przed dniem Zawodów.
- 6.12. Spóźnienie Drużyny na wyznaczoną walkę będzie skutkować niedopuszczeniem spóźnionej Drużyny do walki, co jest jednoznaczne z poddaniem walki walkowerem.

7. Zgłoszenie udziału w Zawodach:

- 7.1. W celu wzięcia udziału w Zawodach organizowanych w ramach XChallenge należy utworzyć i aktywować konto na platformie xchallenge.pl w terminie, który zostanie ogłoszony na [mediach społecznościowych XChallenge](#). Będzie to szacunkowo wrzesień – październik 2024. Kolejnym etapem, po utworzeniu konta, jest dodanie do swojego konta wszystkich Robotów, z którymi Uczestnik chce wziąć udział w Zawodach. Po dodaniu do konta Robotów można dodać do każdego Robotu pozostałych konstruktorów danego Robotu. Proces rejestracji opisany w tym punkcie jest niezbędny dla każdego Konstruktora, Opiekuna i każdego Robotu. Konstruktor ani Robot, który niezostanie zarejestrowany w tym terminie w procesie rejestracji nie będzie miał możliwości wzięcia udziału w Zawodach organizowanych w ramach XChallenge jako Zawodnik.
- 7.2. Aby móc przystąpić do danych Zawodów i ich kategorii należy w dniu Zawodów potwierdzić w specjalnie do tego wyznaczonym punkcie, mieszczącym się blisko głównego wejścia, swoje przybycie. Podczas potwierdzenia przybycia obsługa weryfikuje Uczestnika w systemie i wydaje mu pakiet startowy zawierający m.in. specjalny, imienny identyfikator RFID oraz weryfikuje, które ze zgłoszonych Robotów dotarły gotowe na Zawody, poprzez potwierdzenie przybycia każdego z Robotów. Wszystkie Roboty, które nie zostaną potwierdzone w systemie nie będą miały możliwości być uwzględnione w końcowym rankingu, co jest równoznaczne z brakiem możliwości zdobycia jakiegokolwiek miejsca w Zawodach.

8. Zgody:

- 8.1. Rejestracja Robotu w Zawodach oznacza wyrażenie zgody na publikację podstawowych informacji na jego temat tj. nazwy Robotu, nazwy Drużyny, nazwy Szkoły, zdjęć, filmów oraz zajętego miejsca przez Organizatorów i Partnerów Zawodów bez konieczności informowania o tym Konstruktora lub Drużyny.

X Challenge



Załącznik nr 1
Dokumentacja Robota i Drużyny

1. Nazwa Robota:

Poniżej Wpiszcie jaką Nazwę ma Wasz Robot:

2. Opis drużyny:

Poniżej Wpiszcie krótki opis Waszej Drużyny – kim jesteście, jak narodził się pomysł na stworzenie Drużyny, czym się zajmujecie, kto wchodzi w skład Waszej Drużyny, kto jest waszym opiekunem / kapitanem, skąd pochodzicie (z jakiej miejscowości) itp. (min. 50 wyrazów).

3. Skąd dowiedzieliście się o Zawodach?:

Poniżej Wpiszcie gdzie znaleźliście informację o XChallenge

4. Informacje o Robocie część I:

Poniżej Wpiszcie z czego zbudowany został Wasz Robot, jaki napęd wykorzystaliście, jakie zasilanie ma Wasz Robot oraz z jakiej aparatury sterującej korzystacie. (min. 50 wyrazów).

5. Informacje o Robocie część II:

Poniżej Wpiszcie jakie uzbrojenie posiada Wasz Robot (należy szczegółowo opisać uzbrojenie Robota), jaka jest Wasza strategia i w jaki sposób Wasz Robot jest zabezpieczony przed atakami przeciwnika (min. 200 wyrazów).

6. Dodatkowe Informacje:

Poniżej Wpiszcie dodatkowe informacje, które Chcecie przekazać Organizatorom a nie pasują w pozostałych miejscach.

Challenge



Załącznik nr 2
Zasady Oceny Komisji

1. Informacje Ogólne:

- 1.1. Zasady objęte niniejszym dokumentem mają zastosowanie tylko i wyłącznie w sytuacji gdzie niezbędna jest ocena komisji. Do takiej sytuacji może dojść w przypadku gdy podczas walki nie jest możliwe wyłonienie zwycięzcy (przykładowo obydwaj Roboty poruszają się a czas walki dobiegł końca) bądź na wniosek Sędziego Kategorii/Sędziego Głównego w przypadku wątpliwości co do poprawnego przebiegu walki.
- 1.2. Komisja sędziowska będzie oceniała każdego z Robotów oddzielnie w trzech kategoriach:
 - 1.2.1. Uszkodzenia;
 - 1.2.2. Sterowność;
 - 1.2.3. Agresja.
- 1.3. Każdy członek komisji przyznaje następującą ilość punktów w poszczególnych kategoriach:
 - 1.3.1. Uszkodzenia – 6pkt.
 - 1.3.2. Sterowność – 4pkt.
 - 1.3.3. Agresja – 4 pkt.
- 1.4. Należy jednak pamiętać iż przedstawione ilości dotyczą obydwu Robotów, których ocena dotyczy. Oznacza to iż suma punktów przyznanych obydwu Robotom w danej kategorii jest równa powyższej ilości punktów w danej kategorii.

2. Uszkodzenia:

- 2.1. W tej kategorii komisja ocenia uszkodzenia jakie zadał dany Robot. Robot, który zadał poważniejsze obrażenia, powinien otrzymać większą ilość punktów. Sposób oceny został przedstawiony w poniższej tabeli:

(Robot I) – (Robot II)		Robot I			
		Minimalne	Średnie	Duże	Ogromne
Robot II	Minimalne	*	4 - 2	5 - 1	6 - 0
	Średnie	2 - 4	*	4 - 2	5 - 1
	Duże	1 - 5	2 - 4	*	4 - 2
	Ogromne	0 - 6	1 - 5	2 - 4	*

*w przypadku gdy niemożliwe jest stwierdzenie który z Robotów zadał poważniejsze obrażenia należy przyznać każdemu z Robotów po 3 pkt.

3. Sterowność:

- 3.1. W tej kategorii komisja ocenia sposób sterowania Robotem. Robot który wykazuje lepszą sterowność (jego ruchy nie są przypadkowe, porusza się w sposób zaplanowany i zgodnie z poleceniami wydawanymi przez drużynę) powinien otrzymać większą ilość punktów. Sposób oceny został przedstawiony w poniższej tabeli:

(Robot I) – (Robot II)		Robot I		
		Minimalna	Dobra	Bezbłędna
Robot II	Minimalna	*	3 – 1	4 – 0
	Dobra	1 – 3	*	3 – 1
	Bezbłędna	0 – 4	1 – 3	*

*w przypadku gdy niemożliwe jest stwierdzenie który z Robotów wykazywał lepszą sterowność należy przyznać każdemu z Robotów po 2 pkt.

4. Agresja:

- 4.1. W tej kategorii komisja ocenia agresję Robota. Robot który wykazuje większą agresję (jego obrażenia są poważne, jest ofensywny, nie ucieka ale atakuje, ma groźny wygląd itp.) powinien otrzymać większą ilość punktów. Sposób oceny został przedstawiony w poniższej tabeli:

(Robot I) – (Robot II)		Robot I		
		Minimalna	Duża	Ogromna
Robot II	Minimalna	*	3 – 1	4 – 0
	Duża	1 – 3	*	3 – 1
	Ogromna	0 – 4	1 – 3	*

*w przypadku gdy niemożliwe jest stwierdzenie który z Robotów wykazywał większą agresję należy przyznać każdemu z Robotów po 2 pkt.

5. Werdykt:

- 5.1. Ostateczny werdykt uzależniony jest od sumy punktów jakie zdobyły Roboty w każdej z trzech kategorii. Robot z większą ilością punktów wygrywa walkę.
- 5.2. W przypadku jednakowej ilości punktów obydwu Robotów przeprowadzane jest głosowanie członków komisji. Każdy z członków komisji wybiera jednego z Robotów i jemu przekazuje swój głos. Robot z większą ilością głosów wygrywa.

6. Kwestie sporne:

- 6.1. Ocena komisji jest bezstronna i ostateczna. Nie ma możliwości odwołanie się od werdyktu wydanego przez komisję.

Challenge



Załącznik nr 3
Specyfikacja Robota oraz Areny

1. Specyfikacja Robota Smash Bots:

1.1. Wymiary i waga Robota:

- 1.1.1. Robot podczas startu musi mieścić się w wymiarach 40cm szerokości, 40cm długości oraz 40cm wysokości. Po rozpoczęciu walki wymiary Robota mogą ulec zmianie (Robot może rozłożyć ramiona itp.).
- 1.1.2. W przypadku wykorzystywania przez Drużynę do walki dodatkowych mniejszych Robotów wymiary maksymalne pozostają bez zmian, jednakże wymiary maksymalne dotyczą w tym przypadku strefy, w której podczas startu znajdują się wszystkie Roboty danej Drużyny. Oznacza to, że wszystkie Roboty muszą zmieścić się w strefie o wymiarach 40cm szerokości, 40cm długości oraz 40cm wysokości. Analogicznie jak w przypadku pojedynczego Robota, po rozpoczęciu walki, wymiary Robotów mogą ulec zmianie.
- 1.1.3. Maksymalna waga Robota lub Robotów (w przypadku wykorzystywania przez drużynę dodatkowych mniejszych Robotów) wynosi 454g dla kategorii wagowej Smash Bots Mini. Maksymalna waga Robota dotyczy Robotów w pełni przygotowanych do walk (z zainstalowanym uzbrojeniem itp.)
- 1.1.4. Przekroczenie któregokolwiek z wymiarów maksymalnych lub maksymalnej wagi Robota lub Robotów skutkuje niedopuszczeniem Robota do walki, bez możliwości odwołania się od decyzji.
- 1.1.5. Wymiary i waga Robota będą weryfikowane przez Sędziego przy Arenie.
- 1.1.6. Nie ma ograniczeń co do zmian w konstrukcji i oprogramowaniu Robota. Oznacza to, iż zarówno konstrukcja jak i oprogramowanie Robota mogą być modyfikowane w trakcie trwania Zawodów, jednakże należy pamiętać, że Robot po modyfikacjach również musi spełniać wszystkie wymagania dotyczące ograniczeń konstrukcyjnych (np. ograniczenia wymiarów, ograniczenia wagi).

1.2. Zasilanie Robota:

- 1.2.1. Organizator nie wprowadza ograniczeń w sposobie zasilania Robota ani w rodzaju wykorzystywanych źródeł zasilania, jednakże zaleca się umieszczanie źródeł zasilania dobrze osłoniętych wewnątrz obudowy, w miejscu najbardziej odpornym na uszkodzenia.

1.3. Sterowanie Robotem:

- 1.3.1. Robot musi być sterowany zdalnie. Wybór sposobu sterowania i komunikacji zależy od preferencji Drużyny. W przypadku wykorzystywania przez Drużynę dodatkowych Robotów pomocniczych możliwe, a wręcz zalecane jest zastosowanie kilku urządzeń sterujących.

1.4. Uzbrojenie Robota:

- 1.4.1. Robot musi posiadać uzbrojenie ofensywne, które nie uszkodzi znacznie areny. Rodzaje uzbrojenia, które nie będą dopuszczone do udziału w Zawodach to: siatka, bądź mechanizmy pozwalające na oplątanie przeciwnika, mechanizmy używające płynów jako amunicji, mechanizmy samozniszczenia (np. poprzez wybuch) Robota, miotacze ognia, emiterzy fal elektromagnetycznych, broń typu paralizator oraz inne urządzenia mające na celu „usmażenie” elektroniki przeciwnika. Zakazane jest także zakłócanie aparatury sterującej przeciwnika.
- 1.4.2. Dopuszczalne uzbrojenie Robota to przykładowo piły tnące, wyrzutnie, wały obrotowe, pługi itp.

1.4.3. W przypadku wątpliwości czy dane uzbrojenie może być wykorzystane podczas Zawodów zalecamy kontakt z organizatorami: xchallenge@dolinawiedzy.pl

2. Specyfikacja Areny Smash Bots:

2.1. Wymiary:

2.1.1. Całkowite wymiary Areny to 250cm długości na 250cm szerokości oraz 200cm wysokości. Wymiary wewnętrznego pola do walki wynoszą minimalnie 225cm długości na 225cm szerokości. Tolerancja wymiarów areny wynosi $\pm 2\%$.

2.2. Konstrukcja:

2.2.1. Konstrukcja Areny wykonana jest z metalowych profili.

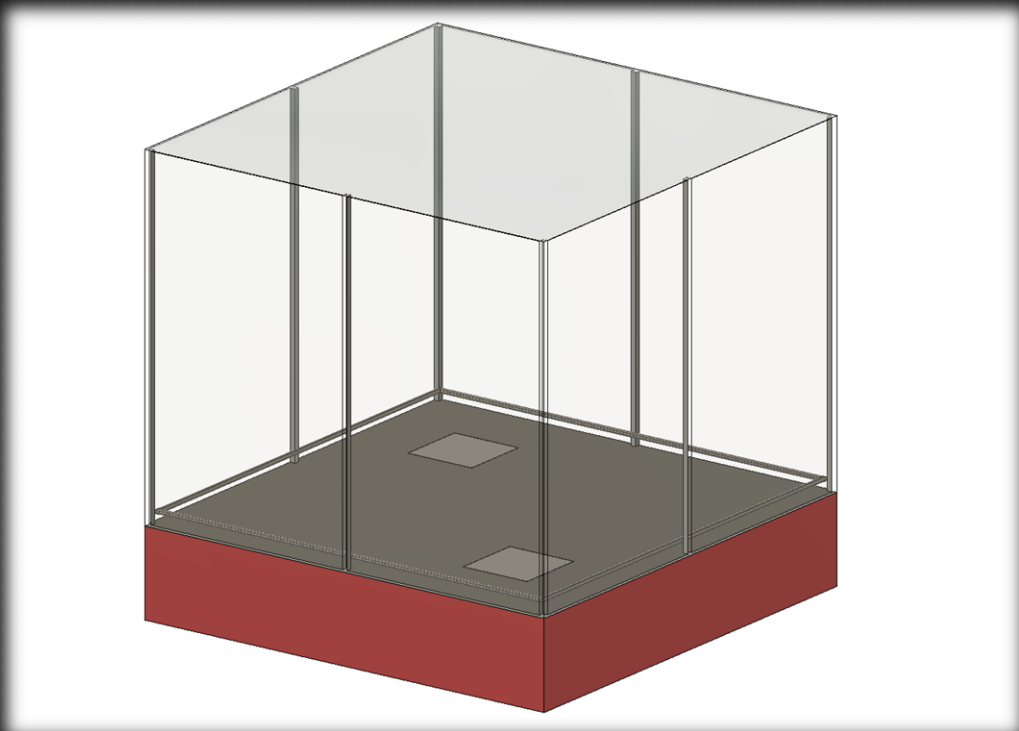
2.2.2. Ściany oraz sufit wykonane są z poliwęglanu litego o grubości min. 5mm.

2.2.3. Materiał wykonania podłoża będzie podany wkrótce.

2.2.4. Wewnątrz Areny znajduje się banda zabezpieczająca ściany przed bezpośrednim kontaktem z uzbrojeniem Robota.

2.2.5. Na arenie będzie znajdowało się uzbrojenie (np. ruchomy młot, ruchoma piła tnąca, ruchomy bolec itp.) umieszczone przy ścianach areny bądź umieszczone w podłożu, które uruchomić mogą Drużyny podczas walki w odpowiednich interwałach czasu.

3.3. Wizualizacja:



*Powyższa wizualizacja służy tylko do celów podglądowych, rzeczywisty wygląd areny może różnić się od przedstawionego na wizualizacji.

Challenge



Załącznik nr 4
Zasady walk na Arenie Smash Bots

1. Start

1.1. Pozycje startowe:

Na arenie wyznaczone zostały dwie specjalne strefy startowe. Znajdują się one w dwóch przeciwnych narożnikach areny. Wymiary tych stref to 40cm długości na 40cm szerokości. Przed rozpoczęciem walki Drużyny zobowiązane są umieścić swojego Robota lub Roboty w strefie wyznaczonej przez Sędziego, podczas Startu walki Roboty muszą znajdować się w obrębie strefy startowej.

1.2. Sygnał Startu:

Po ustawieniu Robotów w strefach startowych następuje zamknięcie i zabezpieczenie wejścia do Areny. Następnie Sędzia oczekuje na zgłoszenie przez obie Drużyny gotowości. Gotowość Drużyny sygnalizowana jest poprzez wciśnięcie specjalnego przycisku znajdującego się przy Arenie. Następnie na sygnał dźwiękowy rozpoczyna się walka.

2. Walka

2.1. Czas trwania:

Walka trwa 180s i rozpoczyna się dźwiękowym sygnałem startowym. Upływ czasu przeznaczanego na walkę i jednocześnie koniec walki również sygnalizowany jest sygnałem dźwiękowym.

2.2. Sytuacje Nagłe:

W nagłych sytuacjach (przykładowo uszkodzenie areny, uszkodzenie źródła zasilania Robota) Sędzia ma prawo do przerwania walki przed upłynięciem czasu.

2.3. Klincz Robotów:

W przypadku wystąpienia klinczu Robotów, trwającego co najmniej 10s, Sędzia wstrzymuje czas a Zawodnicy wyłączają napęd i uzbrojenie swoich Robotów. Następnie Sędzia lub obsługa techniczna otwiera arenę i pozwala Zawodnikom na rozdzielenie obydwu Robotów oraz ustawienie ich w miejscach startowych. Po odłożeniu Robotów Zawodnicy opuszczają arenę, Sędzia lub obsługa techniczna zamykają arenę a następnie walka zostaje wznowiona. W przypadku kilkukrotnego wystąpienia klinczu, przy trzecim wystąpieniu walka jest przerywana i zakończona a decyzję o wygranym podejmuje Komisja.

2.4. Zablokowanie przy bandzie:

W sytuacji gdy Robot zablokuje przeciwnika przy bandzie, i Robot przeciwnika nie jest w stanie się poruszyć to Robot blokujący przeciwnika, w przeciągu maksymalnie 10s musi ustąpić i pozwolić przeciwnikowi odjechać od bandy aby kontynuować walkę.

2.5. Nokaut:

Zakończenie walki przed upłynięciem czasu przeznaczanego na walkę następuje również w przypadku wystąpienia Nokautu. Nokaut oznacza brak znacznego ruchu Robota przez 10s po uszkodzeniu Robota, w dużym stopniu ograniczającego zdolność jego ruchu, lub po awarii Robota. W takim przypadku Sędzia, po stwierdzeniu wystąpienia sytuacji ograniczenia ruchu Robota, zaczyna odliczanie 10s. Jeżeli w trakcie tych 10s Robot nie wykona skoordynowanego, znacznego ruchu następuje zakończenie walki sygnalizowane sygnałem dźwiękowym.

3. Werdykt

3.1. W przypadku Nokautu:

W przypadku wystąpienia Nokautu werdykt ogłaszany jest przez Sędziego bez konieczności porozumienia z komisją. Wygrywa Drużyna która znokautowała przeciwnika.

3.2. Po upływie czasu:

Jeżeli walka zakończy się po upływie czasu, werdykt ogłaszany jest przez Sędziego, który ogłasza zwycięzcę na podstawie oceny komisji. Zasady oceny komisji sprecyzowane są w oddzielnym rozdziale – Zał. nr 2 – Ocena Komisji.

3.3. Pozostałe sytuacje:

Jeżeli walka zakończy przed upływem czasu bez wystąpienia Nokautu (sytuacje losowe oraz zakończenie walki przez Sędziego), werdykt ogłaszany jest przez Sędziego, który ogłasza zwycięzcę na podstawie oceny komisji. Zasady oceny komisji sprecyzowane są w oddzielnym rozdziale – Zał. nr 2 – Ocena Komisji.

4. Informacje porządkowe dotyczące rozgrywek:

Podczas fazy finałowej rozgrywki będą odbywały w 4 5 turach. I tura będzie obejmowała maksymalnie 16 walk i 32 Roboty, II tura będzie obejmowała 8 walk i 16 Robotów, III tura będzie obejmowała 4 walki i 8 Robotów, IV tura będzie obejmowała 2 walki i 4 Roboty, natomiast V tura – tura finałowa – obejmowała będzie 2 walki (o pierwsze i trzecie miejsce) i 4 Roboty. Podczas rozpoczęcia każdej tury wszystkie Roboty, biorące udział w danej turze muszą pozostać umieszczone w specjalnie do tego wyznaczonym miejscu znajdującym się w pobliżu areny. Wszystkie Roboty muszą pozostać w tym miejscu do czasu zakończenia danej tury. Podczas trwania tury nie dopuszcza się możliwości wykonywania napraw Robota. Podczas trwania tury Robota można zabrać z wyznaczonego miejsca tylko do areny na czas walki. Spóźnienie się Drużyny na rozpoczęcie tury i nieumieszczenie Robota w wyznaczonym miejscu przed rozpoczęciem tury skutkuje niedopuszczeniem danego Robota do walk w obrębie danej tury, co jest jednoznaczne z poddaniem walki walkowerem. Drużyna ma 120 sekund na umieszczenie Robota w miejscu startowym.

5. Sposób rozgrywek:

Walki odbywać będą się na drabince zaczynając od 32 Robotów. Oznacza to, iż Robot który przegra pierwszą walkę może odpaść zupełnie z dalszych rozgrywek.

Organizatorzy w przypadku niestawienia się Robotów do fazy finałowej zastrzegają sobie prawo do wręczania Drużynom Złotej i Dzikiej Karty. Złota Karta zostanie rozdana w przypadku, gdy podczas I tury liczba Robotów będzie nieparzysta, wtedy podczas losowania w jednym pudełku umieszczona będzie Złota Karta uprawniająca do przejścia Robota do II tury bez walki. Dzikie Karty rozdane zostaną przez Komisję w przypadku gdy podczas I tury liczba Robotów będzie mniejsza niż 31, zostanie wtedy rozdana taka ilość Dzikich Kart aby łączna liczba Robotów w II turze wynosiła 16. Dzika Karta również uprawnia do udziału Robota w II turze, przyznawana jest ona Robotom wybranym przez Komisję spośród Robotów przegranych po zakończeniu I tury.

X Challenge



Załącznik nr 5
Wymagania filmiku eliminacyjnego

1. Co powinien zawierać filmik:

- 1.1. Filmik powinien zawierać następujące elementy:
 - 1.1.1. Przedstawienie Drużyny – jej nazwy oraz wszystkich jej członków. W przedstawieniu Drużyny mile widziane jest przedstawienie podziału prac i obowiązków wewnątrz Drużyny.
 - 1.1.2. Przedstawienie Robota – jego koncepcyjnego wyglądu, założeń jakie ma spełniać, z jakich elementów ma się składać, jaki napęd ma być wykorzystany, jakiego uzbrojenia ma używać itp.
 - 1.1.3. Przedstawienie strategii – w jaki sposób Drużyna planuje pokonać przeciwnika, w jaki sposób Drużyna chce zdobyć uznanie komisji itp.
 - 1.1.4. Przedstawienie harmonogramu prac – w jaki sposób Drużyna planuje zbudować Robota, ile czasu poświęcić, ile spotkań, jakie etapy, jaki podział obowiązków, skąd planowane jest pozyskanie środków na budowę itp.
- 1.2. W filmiku można także przedstawić opcjonalnie wizualizację Robota (rysunki techniczne, rendery itp.).

2. Wymagania techniczne:

- 1.1. Filmik powinien być przesłany na platformę YouTube (należy pamiętać o nadaniu odpowiednich uprawnień dostępu), a następnie link do filmiku powinien zostać umieszczony na platformie w specjalnie do tego przeznaczonym miejscu.
- 1.2. Maksymalna długość filmiku to 5min. Jest to całkowita długość filmiku uwzględniająca wszystkie napisy itp.
- 1.3. Organizator dopuszcza możliwość niezakwalifikowania filmiku w przypadku niespełnienia wymagań technicznych.

3. Prawa Autorskie:

- 3.1. W przypadku Zgłoszeń, które spełniają przesłanki uznania za utwór w rozumieniu przepisów Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (dalej „Utwór”), każdy Uczestnik z chwilą dokonania Zgłoszenia udziela Organizatorowi niewyłącznej licencji do korzystania z Utworu w formie zgłoszonej oraz jego fragmentów, przeróbek i innych opracowań na poniższych polach eksploatacji:
 - 3.1.1. korzystanie w ramach promocji (w tym w szczególności wykorzystywanie w materiałach promocyjnych, wydawanie i rozpowszechnianie jako materiałów promocyjnych, itp.), niezależnie od formy materiałów lub ich wielkości, techniki utrwalania oraz miejsca ekspozycji, jak również od ich ilości, nakładu, techniki sporządzenia i sposobu dystrybucji;
 - 3.1.2. zapisywanie i odtwarzanie w pamięci komputerów lub przesyłanie za pomocą sieci komputerowych (w tym w szczególności przy wykorzystaniu sieci Internet), umieszczanie lub wykorzystywanie w bazach danych;
 - 3.1.3. publiczne rozpowszechnianie w sieci Internet, w szczególności poprzez zamieszczenie na stronach WWW, w tym w mediach społecznościowych;

- 3.1.4. eksploatację na wszystkich polach eksploatacji określonych w art. 50 Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, tj.:
- 3.1.4.1. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określonej techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisem magnetycznym oraz techniką cyfrową;
 - 3.1.4.2. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - 3.1.4.3. w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w pkt powyżej - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
- 3.2. Udzielenie licencji następuje bez prawa do wynagrodzenia na każdym z ww. pól eksploatacji.
- 3.3. Udzielenie licencji jest skuteczne na terytorium wszystkich państw świata.
- 3.4. W przypadku zamiaru zbycia autorskich praw majątkowych na polach eksploatacji niewymienionych w Regulaminie, Organizatorowi będzie przysługiwało prawo pierwszeństwa w nabyciu praw autorskich majątkowych w takim zakresie.
- 3.5. Uczestnik udziela Organizatorowi zezwolenia na korzystanie i rozporządzanie wszelkimi utworami zależnymi do Utworu/ów oraz na udzielanie dalszych zezwoleń na korzystanie i rozporządzanie wyżej wymienionymi utworami zależnymi, na wszelkich polach eksploatacji wymienionych w ust. 9 powyżej.
- 3.6. Z chwilą udzielenia licencji, Organizatorowi przysługuje prawo do stosowania zapożyczeń z Utworu/ów, poprzez umieszczanie jego/ich fragmentów lub zamieszczanie jego/ich w całości w innych utworach w rozumieniu przepisów o prawie autorskim. Z tytułu przyznania prawa do stosowania zapożyczeń nie przysługuje Uczestnikowi odrębne wynagrodzenie. Uczestnik, poprzez wzięcie udziału w Konkursie, zezwala na nieoznaczanie jego autorstwa w stosowanych zapożyczeniach. Prawo do stosowania zapożyczeń przysługuje na terytorium całego świata.
- 3.7. Uczestnik, jako twórca/współtwórca Utworu oświadcza, że zobowiązuje się do niewykonywania wszystkich osobistych praw autorskich, w tym w szczególności uprawnień związanych z integralnością Utworu/ów oraz nadzorem autorskim nad korzystaniem z Utworu/ów oraz uprawnień do oznaczania Utworu/ów oznaczeniami lub nazwiskiem Uczestnika.
- 3.8. Uczestnik, bez prawa do wynagrodzenia, udziela Organizatorowi nieodwołalnego zezwolenia na ingerencję w integralność Utworu/ów, w tym w szczególności na wykorzystywanie części Utworu/ów, łączenie jego/ich z innymi utworami lub dziełami niestanowiącymi utworów. Takie zezwolenie skuteczne jest na terytorium wszystkich państw świata.

- 3.9. Uczestnik zobowiązuje się zwolnić Organizatora od wszelkich roszczeń osób trzecich powstałych w związku z faktem, że w dacie udzielenia licencji lub przeniesienia jakichkolwiek praw, nie przysługiwały one Uczestnikowi, w zakresie określonym w Regulaminie. W razie postępowania sądowego, Uczestnik wstąpi w miejsce Organizatora albo gdy taka zmiana podmiotowa okaże się niemożliwa, weźmie udział w sprawie razem z Organizatorem po stronie pozwanej, chyba, że Organizator wyrażnie postanowi odmiennie. Uczestnik zobowiązany jest w razie jakichkolwiek roszczeń osób trzecich, do udostępnienia Organizatorowi wszelkiej dostępnej dokumentacji.
- 3.10. Z chwilą zakwalifikowania się Uczestnika do fazy finałowej, Organizator nieodpłatnie nabywa, ze skutkiem na terytorium całego świata, autorskie prawa majątkowe do przesłanych Utworów w formie zgłoszonej oraz fragmentów, przeróbek i innych opracowań. Autorskie prawa majątkowe przechodzą na Organizatora na poniższych polach eksploatacji, bez prawa do odrębnego wynagrodzenia na każdym z niżej wymienionych pól:
- 3.10.1. korzystanie w ramach promocji, w tym w szczególności wykorzystywanie w materiałach promocyjnych, niezależnie od formy materiałów reklamowych lub ich wielkości, techniki utrwalania oraz miejsca ekspozycji, jak również od ich ilości, nakładu, techniki sporządzenia i sposobu dystrybucji;
 - 3.10.2. zapisywanie i odtwarzanie w pamięci komputerów lub przesyłanie za pomocą sieci komputerowych (w tym w szczególności przy wykorzystaniu sieci Internet), umieszczanie lub wykorzystywanie w bazach danych;
 - 3.10.3. publiczne rozpowszechnianie w sieci Internet, w szczególności poprzez zamieszczenie na stronach WWW;
 - 3.10.4. utrwalanie, zwielokrotnianie, kopiowanie, całości lub części Utworu, za pomocą wszelkich technologii, we wszystkich skalach, w wersjach dwu- i trójwymiarowej;
 - 3.10.5. wykorzystywanie, całości lub części Utworu, w celach i na środkach przeznaczonych do reklamy lub promocji produktów i usług, niezależnie od formy i treści materiałów reklamowych, ich wielkości, materiałów, z których zostały sporządzone, techniki utrwalania oraz miejsca ekspozycji, w tym w broszurach, ulotkach, wizytówkach reklamowych i katalogach niezależnie od ich ilości, nakładu, techniki sporządzenia i sposobu dystrybucji;
 - 3.10.6. wykorzystywanie, wyświetlanie, prezentacja, w tym publicznie, całości lub części Utworu, w dowolnych okolicznościach oraz w dowolnym celu, w tym w szczególności w celach marketingowych, promocyjnych, reklamowych, produkcyjnych, artystycznych oraz charytatywnych, w szczególności za pomocą technik analogowych lub cyfrowych, transmisji „na żywo”, na ekranach, ekranach video, ekranach plazmowych/lcd/led, projektorach, promieniach laserowych, dla ograniczonej lub nieograniczonej liczby osób;
 - 3.10.7. zapisywanie lub odtwarzanie, całości lub części Utworów, w pamięci wszelkich komputerów oraz przesyłanie w ramach sieci komputerowych, całości lub części;
 - 3.10.8. umieszczanie w pamięci komputerów, całości lub części Utworów, w celu udostępnienia w sieci Internet oraz w innych sieciach, a także na jakichkolwiek stronach i serwisach internetowych, w tym w szczególności w serwisach społecznościowych;

- 3.10.9. nadawanie za pomocą wizji przewodowej albo bezprzewodowej, całości lub części Utworu, przez stację naziemną, za pośrednictwem satelity lub sieci komputerowych;
- 3.10.10. udzielanie wyłącznych i niewyłącznych licencji, odpłatnie lub nieodpłatnie, bez ograniczeń terytorialnych;
- 3.10.11. eksploatacje na wszystkich polach eksploatacji określonych w art. 50 Ustawy, tj.:
 - 3.10.11.1. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Utworu - wytwarzanie określonej techniką egzemplarzy Utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - 3.10.11.2. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Utwór utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - 3.10.11.3. w zakresie rozpowszechniania Utworu w sposób inny niż określony - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie Utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
- 3.11. Na każde żądanie Organizatora każdy Uczestnik bądź jego opiekun prawny zobowiązany jest do podpisania umowy bezpłatnie przenoszącej na organizatora majątkowe prawa autorskie do zgłoszonej pracy.

Organizatorzy:

ROBOLAB
Local STEM Incubator

RZIT
RZESZOWSKA GRUPA IT



**FUNDACJA WSPIERANIA EDUKACJI
PRZY STOWARZYSZENIU
DOLINA LOTNICZA**



**POLSKIE TOWARZYSTWO INFORMATYCZNE
ODDZIAŁ PODKARPACKI**