

OPOLSKA LIGA ROBOTÓW

Regulamin Opolskiej Ligi Robotów

§1

Informacje ogólne

- 1) Założycielem **Opolskiej Ligi Robotów**, zwanej dalej **Ligą**, jest **Regionalne Centrum Rozwoju Edukacji w Regionalnym Zespole Placówek Wsparcia Edukacji w Opolu i Zespół Szkół Elektrycznych im. Tadeusza Kościuszki w Opolu**.
- 2) Zarząd Ligi stanowią Dyrektor Regionalnego Centrum Rozwoju Edukacji w Regionalnym Zespole Placówek Wsparcia Edukacji w Opolu i Dyrektor Zespołu Szkół Elektrycznych im. Tadeusza Kościuszki w Opolu.
- 3) Organizatorami zawodów Opolskiej Ligi Robotów są podmioty, w szczególności szkoły, które organizują zawody w ramach OLR zgodnie z regulaminem OLR i otrzymają akceptację Zarządu Ligi.
- 4) Organizatorzy zawodów partycypują na zakończenie rozgrywek ligi w danym sezonie w kosztach nagród, dyplomów, medali i pucharów.
- 5) Sponsorami Ligi są organizacje, firmy i inne podmioty, które wspierają organizację zawodów poprzez ufundowanie nagród rzeczowych lub poczęstunku dla uczestników.
- 6) W ramach Ligi organizowane są Zawody, podczas których odbywają się z konkurencje, opisane w załączniku nr 1, polegające na zbudowaniu z zestawu klocków LEGO z wykorzystaniem jednej jednostki centralnej (kostki) LEGO MINDSTORMS, robota oraz odpowiednim jego zaprogramowaniu.
- 7) Sezon to cykl Zawodów, podczas których prowadzona jest klasyfikacja uczestników pod względem uzyskanych punktów. W nowym Sezonie nie są liczone punkty z poprzedniego Sezonu.
- 8) Nad prawidłowym przebiegiem zawodów czuwa Koordynator wskazany przez Zarząd Ligi i Komisja sędziowska.
- 9) Wszelkie kwestie sporne w trakcie Zawodów, na bieżąco rozstrzyga Komisja sędziowska.
- 10) Odwołania dotyczące poszczególnych konkurencji jak i całych zawodów należy kierować do Koordynatora zawodów. Decyzje Koordynatora zawodów są ostateczne.
- 11) Organizatorzy Ligi dostarczają wzorce elektroniczne dokumentów wykorzystywanych podczas każdego zawodów w konkurencjach wymienionych w punkcie 1 załącznika nr 1.
- 12) Bieżące informacje dotyczące Ligi znajdują się na jej oficjalnej stronie internetowej pod adresem: www.olr.edu.pl



ORGANIZATORZY OPOLSKIEJ LIGI ROBOTÓW

Regionalne Centrum
Rozwoju Edukacji



Zespół Szkół Elektrycznych
im. Tadeusza Kościuszki w Opolu

§2

Cele konkursu

- 1) Promowanie i popularyzacja robotyki oraz algorytmiki, jako nowoczesnego środka dydaktycznego, a także jako atrakcyjnej formy nauczania informatyki wśród młodzieży.
- 2) Kształtowanie wyobraźni uczniów.
- 3) Rozwój logicznego i analitycznego myślenia.
- 4) Popularyzacja nauk ścisłych.
- 5) Promowanie nauczania poprzez działanie.
- 6) Promowanie pracy w grupach, jako formy pracy wspomagającej aktywizujące metody nauczania.
- 7) Promowanie i kształtowanie wśród młodzieży postaw zdrowej, sportowej rywalizacji opartej na szacunku do siebie i przeciwnika, umiejętności wygrywania i przegrywania oraz walki opartej na ustalonych zasadach.

§3

Uczestnicy

- 1) Działalności Ligi obejmuje uczniów szkół podstawowych, gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych dla młodzieży, województwa opolskiego.
- 2) Uczniowie ostatnich klas szkół ponadgimnazjalnych kończący naukę przez zakończeniem danego sezonu Ligi mogą w nim uczestniczyć do jego zakończenia w danym roku szkolnym.
- 3) W Lidze mogą uczestniczyć na tych samych zasadach pojedynczy zawodnicy jak i drużyny maksymalnie trzyosobowe.
- 4) Przez Uczestnika rozumie się pojedynczego zawodnika lub drużynę.
- 5) Uczestnicy zostaną podzieleni na dwie grupy wiekowe:
I grupa - szkoły podstawowe
II grupa - gimnazja i szkoły ponadgimnazjalne
- 6) Uczestnicy deklarują przynależność do danej grupy wiekowej na początku sezonu i uczestniczą w rozgrywkach danej grupy przez cały sezon.
- 7) Dopuszcza się deklarację uczestników do wyższej grupy wiekowej z zastrzeżeniem punktu 6.
- 8) Dopuszcza się deklarację do danej grupy wiekowej również w trakcie sezonu dla nowych uczestników Ligi.
- 9) Nie dopuszcza się uczestnictwa w rozgrywkach grupy I uczniów gimnazjów oraz szkół ponadgimnazjalnych.
- 10) Warunkiem wydzielenia danej grupy wiekowej jest deklaracja przystąpienia do niej minimum 5 uczestników.
- 11) Uczestnicy na zawody przywożą własne zestawy klocków oraz komputery z oprogramowaniem.

- 12) Od Uczestników zawodów wymagane jest wysłanie, przed każdymi zawodami, zgłoszenia na adres **kontakt@olr.edu.pl** lub rejestracja na stronie internetowej Ligi (**www.olr.edu.pl**).
- 13) Warunkiem dopuszczenia do zawodów jest przybycie uczestników z opiekunem.
- 14) Opiekunem może być nauczyciel lub rodzic/opiekun prawny, jednego z uczestników.
- 15) Każdy uczestnik przed przystąpieniem do swoich pierwszych zawodów w danym sezonie składa oświadczenie zgody na przetwarzanie swoich danych osobowych w celach organizacyjnych oświadczenie, że dane te są zgodne ze stanem faktycznym oraz deklarację, w której grupie wiekowej będą startować.
- 16) Oświadczenie musi być potwierdzone podpisem rodzica lub prawnego opiekuna.
- 17) Uczestnicy zawodów, na żądanie Organizatora są zobowiązani do okazania dowodu potwierdzającego tożsamość (np. legitymację szkolną).
- 18) Wzór oświadczenia dostępny jest na stronie internetowej Ligi.
- 19) Uczestnicy mogą wystawić podczas zawodów maksymalnie jednego robota w danej konkurencji.

§4

Przebieg zawodów

- 1) Szczegóły dotyczące miejsca, czasu i Programu poszczególnych zawodów dostępne będą, z co najmniej 14 dniowym wyprzedzeniem na stronie internetowej Ligi.
- 2) Pierwsza konkurencja rozpoczyna się nie później niż o godzinie 9:00.
- 3) W skład Komisji Sędziowskiej na każdych zawodach wchodzi osoby wyznaczone przez wszystkich Organizatorów Zawodów w danym sezonie Ligi i zaaprobowane przez Zarząd Ligi.
- 4) Obsługa techniczna zawodów (w tym 2 osoby w komisji skrutacyjnej) musi składać się z co najmniej pięciu osób zgłoszonych co najmniej na 7 dni przed zawodami do Organizatorów Ligi.
- 5) Drużyny uczestniczące w zawodach muszą dokonać rejestracji najpóźniej na 7 dni przed zawodami.
- 6) Organizator zawodów jest zobowiązany do informowania w trakcie zawodów w sposób jawny i dostępny dla wszystkich Uczestników aktualnych wyników rozgrywanych konkurencji.
- 7) Organizator zawodów jest zobowiązany przestać komplet dokumentacji zawodów nie później niż 4 dni po ich zakończeniu do Organizatorów Ligi.
- 8) W trakcie każdych zawodów każdy z Organizatorów ma możliwość wystawienia własnego standu lub banera.
- 9) Organizatorzy Ligi mają 7 dni na opublikowanie wyników na stronie WWW.

10) Na każdym Zawodach i w każdej konkurencji uczestnicy otrzymują punkty za miejsca od pierwszego do trzydziestego zgodnie z poniższą tabelą punktacji.

| Tabela punktacji | | | | | |
|------------------|--------|---------|--------|---------|--------|
| Miejsce | Punkty | Miejsce | Punkty | Miejsce | Punkty |
| 1 | 100 | 11 | 20 | 21 | 10 |
| 2 | 80 | 12 | 19 | 22 | 9 |
| 3 | 60 | 13 | 18 | 23 | 8 |
| 4 | 55 | 14 | 17 | 24 | 7 |
| 5 | 50 | 15 | 16 | 25 | 6 |
| 6 | 45 | 16 | 15 | 26 | 5 |
| 7 | 40 | 17 | 14 | 27 | 4 |
| 8 | 35 | 18 | 13 | 28 | 3 |
| 9 | 30 | 19 | 12 | 29 | 2 |
| 10 | 25 | 20 | 11 | 30 | 1 |

- 11) W przypadku zajęcia przez uczestników zawodów dwóch lub większej ilości miejsc ex aequo, kolejne miejsca w klasyfikacji są pomijane zgodnie z liczbą miejsc ex aequo.
- 12) Końcowe wyniki Zawodów ustala się na podstawie zdobytych przez uczestników punktów w poszczególnych konkurencjach organizowanych w trakcie ich trwania.
- 13) Końcowe wyniki Ligi ustala się poprzez sumowanie punktów zdobytych przez poszczególnych uczestników we wszystkich Zawodach w danym Sezonie.
- 14) Nie przestrzeganie Regulaminu może skutkować decyzją Organizatorów Ligi o unieważnieniu zawodów lub konkurencji oraz nie dopuszczeniu Organizatora zawodów do organizacji zawodów w przyszłym sezonie.

Zasady rozgrywania konkurencji

Wstęp

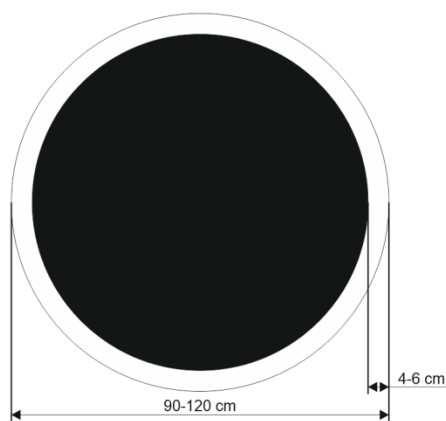
- 1) Wykaz konkurencji rozgrywanych z użyciem zestawów LEGO MINDSTORMS:
 - a) LEGO Sumo
 - b) Konkurencja dodatkowa (jedna do wyboru z poniższej listy):
 - i) LEGO Line Follower
 - ii) LEGO Way Finder
 - iii) LEGO Konstruktor
- 2) W trakcie każdego Zawodu muszą być rozegrane 2 konkurencje, w tym obowiązkowo LEGO Sumo. Konkurencję dodatkową organizatorzy Zawodów wybierają z powyższej listy.
- 3) Regulamin rozgrywania konkurencji specjalnej będzie każdorazowo publikowany przed zawodami, z 14 dniowym wyprzedzeniem, na stronie internetowej Ligi.
- 4) Do pierwszej konkurencji uczestnicy przygotowują roboty przed zawodami.
- 5) Na przebudowę i przeprogramowanie robota do kolejnej konkurencji uczestnicy mają 45 minut.
- 6) Roboty zgłaszane do Zawodów mogą być zbudowane tylko i wyłącznie z klocków LEGO z wykorzystaniem jednej jednostki centralnej (kostki) LEGO MINDSTORMS. Liczba klocków nie jest ograniczona.
- 7) Do budowy robota można użyć maksymalnie 4 czujników spośród listy:
 - a) 1 czujnik żyroskopowy,
 - b) 1 czujnik odległości,
 - c) 2 czujników dotyku,
 - d) 1 czujnika koloru (albo zamiennie 1 czujnika światła).
- 8) Informacja na temat rozgrywanych konkurencji oraz ich kolejności będzie, przed każdym zawodami, umieszczana w Programie Zawodów.
- 9) Nieprzestrzeganie zasad rozgrywania konkurencji skutkuje dyskwalifikacją uczestnika w danej konkurencji lub w całym zawodach.
- 10) Decyzję o dyskwalifikacji podejmuje Koordynator zawodów w porozumieniu z Komisją sędziowską.
- 11) W przypadku zaistnienia sytuacji nie opisanych w regulaminie, a mogących mieć wpływ na przebieg konkurencji, Sędzia może nakazać powtórzenie walki lub przejazdu robota.
- 12) Decyzje Sędziego nie mogą być podważane poprzez nagrania wideo.

- 13) Nie przestrzeganie regulaminu, a w szczególności stosowanie metod nie dozwolonych niniejszym regulaminem skutkować będzie dyskwalifikacją uczestnika.

Konkurencja LEGO Sumo

- 1) Masa robota nie może przekraczać 1,5 kg, a jego wymiary – 24*24 wypustki standardowych klocków LEGO (ok. 19,3 cm). Do rozmiarów robota wliczane są także kable.
- 2) W trakcie zawodów w obrębie jednej grupy obowiązuje tak zwany „park zamknięty”. W przypadku awarii robota, dozwolone jest dokonywanie napraw robotów lub wgranie nowego oprogramowania tylko w obrębie „parku zamkniętego” i tylko za zgodą oraz w obecności sędziego. Czas naprawy nie może przekroczyć 60 sekund. Nie jest dozwolona przebudowa robota.
- 3) Przed rozpoczęciem pierwszej walki w grupie roboty będą ważone.
- 4) Roboty mogą być ważone i mierzone zarówno przed jak i w trakcie rozgrywania konkurencji.
- 5) W trakcie rozgrywania konkurencji uczestnicy i obserwatorzy muszą zachować odległość od zewnętrznej krawędzi ringu nie mniejszą niż średnica ringu.
- 6) Konkurencja będzie polegać na utrzymaniu się robota w wyznaczonym ringu i wypchnięciu przeciwnika poza ring w czasie maksymalnie 60 sekund.
- 7) Rozgrywki przebiegać będą w kilku etapach, kończąc się finałem.
- 8) Liczba etapów zależy od liczby uczestników.
- 9) Ze względów organizacyjnych uczestnicy będą podzieleni na grupy wyłonione w trakcie losowania.
- 10) Liczba oraz wielkość grup zależy od liczby uczestników.
- 11) Walki w grupach odbywają się na zasadach „każdy z każdym”.
- 12) Każda para Uczestników, rozgrywa ze sobą w grupie dwie walki, a punkty zdobyte w obu walkach są sumowane. Za zwycięstwo w każdej walce otrzymuje się 3 punkty, za remis 1 punkt.
- 13) Organizator zawodów zapewnia co najmniej 4 ringi dla grupy II oraz co najmniej jeden ring dla grupy I.
- 14) Nad podziałem na grupy i przebiegiem konkurencji czuwa Komisja sędziowska.
- 15) Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany w danej walce jeżeli nie stawi się bezpośrednio po wezwaniu sędziego.
- 16) Po zakończeniu rozgrywek w grupach, „park zamknięty” zostaje otwarty na 10 minut, umożliwiając Uczestnikom którzy zakwalifikują się do kolejnych etapów, przebudowę robotów.

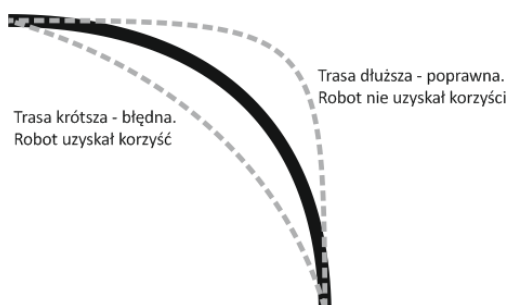
- 17) W przypadku równej liczby punktów w grupie o kolejności Uczestników decyduje waga robota.
- 18) Po wezwaniu przez sędziego, zawodnicy ustawiają swoje roboty po przeciwnych stronach ustawionej przez Sędziego listwy, przebiegającej przez środek ringu. Roboty mają zostać ustawione tyłem do siebie, czujnikiem odległości skierowane na zewnątrz ringu. Dowolny element robota musi dotykać lub znajdować się bezpośrednio nad listwą, a także linią ringu. Po sygnale sędziego uruchamiają program robota. Robot może ruszyć nie wcześniej niż po 3 sekundach od uruchomieniu programu. Jeżeli po kolejnych 10 sekundach robot nie zmieni swojego położenia, uczestnik przegrywa walkę.
- 19) Uczestnik wygrywa, jeżeli przed zakończeniem pojedynku, jego robot pozostanie na ringu w stanie nie uszkodzonym, a robot przeciwnika dotknie podłoża poza ringiem lub odpadnie z niego dowolna część (dotyczy także części które nadal będą połączone z robotem).
- 20) Jeżeli po upływie regulaminowego czasu nie ma jednoznacznego wyniku rozgrywki, to komisja sędziowska ogłasza remis dla obu uczestników.
- 21) Robot musi poruszać się w sposób autonomiczny (nie może być zdalnie sterowany).
- 22) Ring musi zostać udostępniony uczestnikom do testów, na co najmniej 45 min. przed zawodami.
- 23) Ring jest okrągły i ma średnicę 90–120 cm. Powierzchnia ringu musi znajdować się co najmniej 6 cm nad podłożem. Wnętrze ringu jest w kolorze czarnym z białą linią ringu (o grubości od 4 do 6 cm).



- 24) Zabronione są wszelkie działania prowadzące do zniszczenia robota przeciwnika uszkodzenia ringu lub nieuczciwej konkurencji w tym m.in.:
- robot nie może zawierać urządzeń aktywnie zakłócających działanie układu sterowania przeciwnika,
 - robot nie może zawierać urządzeń emitujących gazy, ciecze lub materiały sypkie,
 - robot nie może zawierać żadnych urządzeń miotających,
 - robot nie może zawierać elementów przytwierdzających go do ringu lub uniemożliwiających jego przesunięcie (np. przyssawki, klej, itp).

Konkurencja LEGO Line Follower

- 1) Masa robota nie może przekraczać 1,5 kg, a jego wymiary – 24*24 wypustki standardowych klocków LEGO (ok. 19,3 cm). Do rozmiarów robota wliczane są także kable.
- 2) Konkurencja polega na przejechaniu przez robota w jak najkrótszym czasie toru jazdy wyznaczonego czarną linią.
- 3) Każdy uczestnik ma 2 przejazdy, a o wygranej decydować będzie najkrótszy czas przejazdu.
- 4) Robot musi poruszać się w sposób autonomiczny (nie może być zdalnie sterowany).
- 5) Po pierwszym przejeździe uczestnik ma maksymalnie 10 minut czasu na przebudowanie lub reprogramowanie robota.
- 6) Uczestnik ustawia robota na linii. Sędzia sygnalizuje rozpoczęcie rozgrywki poprzez gest dłonią. Uczestnik uruchamia program robota i wychodzi poza wyznaczoną linię. Jeżeli robot nie ruszy w ciągu 10 sekund, przejazd nie zostaje zaliczony. Pomiar rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia przejazdu.
- 7) Komisja sędziowska mierzy czas przejazdu stoperem od momentu wystartowania robota.
- 8) Maksymalny czas trwania przejazdu to 90 sekund.
- 9) Przejazd polega na podążaniu robota za czarną linią od startu do mety. Między startem i metą zlokalizowane będą 2 punkty kontrolne. Jeden punkt kontrolny musi być umieszczony bezpośrednio po odcinku startowym.
- 10) Na każdym zaliczonym punkcie kontrolnym będzie dokonywany pomiar czasu.
- 11) Jeżeli robot wyjedzie poza wyznaczoną trasę na dłużej niż 15 sekund lub nie wróci samodzielnie na trasę w miejscu w którym ją opuścił lub na wcześniejszy odcinek toru, liczony jest czas osiągniętego wcześniej punktu kontrolnego, o ile robot do niego dotarł.
- 12) Jeżeli w trakcie przejazdu robot całym swoim obwodem przejedzie fragment trasy poza linią, skracając sobie drogę, liczony jest czas osiągniętego wcześniej punktu kontrolnego, o ile robot do niego dotarł.



- 13) W ustaleniu miejsc uczestników w pierwszej kolejności brane są czasy na mecie następnie na drugim i pierwszym punkcie kontrolnym.

- 14) Trasa przejazdu będzie wyklejana przez Organizatora zawodów w obecności Komisji Sędziowskiej przed rozpoczęciem konkurencji.
- 15) Robot przerywa przejazd, jeżeli wypadnie z niego dowolna część. Liczony jest czas osiągniętego wcześniej punktu kontrolnego, o ile robot do niego dotarł.
- 16) Robot musi poruszać się w sposób autonomiczny. Niedozwolone jest zdalne sterowanie robotem.
- 17) Trasą przejazdu będzie wyznaczona przez czarną linię ciągłą na białej płycie.
- 18) Trasa przejazdu musi składać się przynajmniej z trzech elementów: linii prostej o długości od 30 do 80 cm, zakrętów w tym pod kątem prostym, a także pod kątem ostrym oraz pętli ze skrzyżowaniem pod kątem prostym, które robot winien przejeżdżać na wprost. Wybrane elementy Organizator zawodów zgłasza co najmniej 7 dni przed zawodami. Czarna linia użyta do wyklejenia trasy musi mieć szerokość 18 mm. Odstęp między liniami a krawędzią ringu musi wynosić nie mniej niż 15 cm.

Konkurencja LEGO Way Finder

- 1) Konkurencja polega na pokonaniu przez robota w jak najkrótszym czasie labiryntu.
- 2) W trakcie każdej z dwóch serii przejazdów obowiązuje zasada parku zamkniętego.
- 3) Każdy uczestnik ma 2 próby, a o wygranej decydować będzie najkrótszy czas przejazdu.
- 4) Po pierwszym przejeździe uczestnik ma maksymalnie 10 minut czasu na przebudowanie lub przeprogramowanie robota.
- 5) Uczestnik ustawia robota na linii startu. Sędzia sygnalizuje rozpoczęcie rozgrywki poprzez gest dłonią. Uczestnik włącza program w robocie i wychodzi poza wyznaczoną linię. Jeżeli robot nie ruszy w ciągu 10 sekund, przejazd nie zostaje zaliczony. Pomiar rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia przejazdu.
- 6) Maksymalny czas trwania przejazdu przez labirynt to 2 minuty. Po upływie tego czasu przejazd jest automatycznie przerywany.
- 7) Przejazd zostanie przez sędziego przerwany, jeżeli z robota odpadnie dowolna część (dotyczy także części które nadal będą połączone z robotem), przewróci się lub cofnie poza linię startu.
- 8) Komisja sędziowska mierzy czas przejazdu stoperem od momentu wystartowania robota.
- 9) Przejazd polega na podążaniu robota po labiryncie i odnalezieniu przez niego wyjścia na końcu labiryntu.
- 10) Na trasie labiryntu umieszczone będą 2 punkty kontrolne.
- 11) Na każdym zaliczonym punkcie kontrolnym będzie dokonywany pomiar czasu.
- 12) W przypadku, gdy robot nie przejedzie całej trasy liczony jest czas z ostatniego zaliczonego punktu kontrolnego.

- 13) Robot musi poruszać się w sposób autonomiczny. Nie zezwala się na zdalne sterowanie robotem.
- 14) Trasą przejazdu będzie zabudowany labirynt, w którym będą występowały ściany wysokości minimum 9 cm i przejazdy pod kątem prostym.
- 15) Odległość pomiędzy ściankami labiryntu będzie wynosić co najmniej 20 cm.

Konkurencja LEGO Konstruktor

- 1) Szczegółowy program konkurencji LEGO Konstruktor musi zostać dostarczony Organizatorom Ligi do akceptacji przed rozpoczęciem sezonu.
- 2) Program konkurencji specjalnej zostanie umieszczony na stronie Ligi co najmniej 14 dni przed zawodami.
- 3) W skład konkurencji LEGO Konstruktor mogą wchodzić poniższe wymagania:
 - a. jazda po linii,
 - b. wykrywanie 6 podstawowych kolorów (biały, czarny, niebieski, czerwony, zielony i żółty),
 - c. przesuwanie elementów,
 - d. podnoszenie elementów,
 - e. wykrywanie i omijanie przeszkód,
 - f. przejazd po równoważni.
- 4) Czas na wykonanie zadań przez robota w ramach LEGO Konstruktor, nie może przekraczać 120 sekund.