

Regulamin Turnieju ROBOTIC EXPLORATION OF MARS

§1 Postanowienia Ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady Turnieju Robotic Exploration of MARS, zwanego dalej Turniejem.
2. Dokumentem nadrzędnym i obowiązującym jest Regulamin Wydarzenia Robotic Exploration of MARS, zwanego dalej Wydarzeniem.
3. Organizator informuje, że w celu udokumentowania przebiegu Turnieju, a także w celach promocyjnych i informacyjnych mogą być wykonywane w trakcie wydarzenia fotografie i filmy zawierające wizerunek Uczestnika, które mogą być opublikowane na stronach internetowych i w wydawnictwach należących do Politechniki Śląskiej oraz materiałach prasowych i telewizyjnych mediów będących Patronami medialnymi wydarzenia. Uczestnicząc w wydarzeniu Uczestnik wyraża zgodę na bezpłatne wykorzystanie oraz upowszechnianie wizerunku w materiałach filmowych i zdjęciach wykonanych podczas Wydarzenia do celów promocyjnych i informacyjnych.
4. Udział w Turnieju jest jednoznaczny z akceptacją Regulaminu Wydarzenia i Regulaminu Turnieju Robotic Exploration of Mars.

§2 Definicje

1. W Regulaminie używane są następujące definicje:

- 1) Turniej - turniej robotyczny Robotic Exploration of Mars,
- 2) Uczestnik - osoba biorąca udział w Zawodach, inaczej Zawodnik,
- 3) Drużyna – grupa Uczestników biorących udział w Zawodach
- 4) Opiekun drużyny – osoba pełnoletnia będąca opiekunem drużyny (nauczyciel/edukator/rodzic/osoba pełnoletnia będąca opiekunem grupy)
- 5) Szkoła – Szkoła zgłaszająca Drużynę do udziału w Zawodach
- 6) Konkurencja – zadanie lub zestaw zadań do wykonania w ramach Zawodów, oceniane w klasyfikacji końcowej
- 7) Zadanie – zadanie do wykonania w ramach danej Konkurencji
- 8) Kierownik zadania – osoba kierująca przebiegiem danego Zadania
- 9) Jury – osoby biorące udział w ocenie zadań z konkurencji
- 10) Przewodniczący jury – przewodniczący jury

§3 Termin i Miejsce

Turniej odbędzie się w dniu 18.09.2023 r. na terenie Kamieniołomu Kopulak w Suchedniowie (woj. świętokrzyskie).

§4 Drużyny

1. Zgłoszenia Drużyn odbywają się za pośrednictwem formularza rejestracyjnego:
<https://forms.office.com/e/ONW3Bapxi>
2. Drużynę zgłasza Szkoła lub Opiekun Drużyny. Udział osób niepełnoletnich jest jednoznaczny ze zgodą Rodzica/opiekuna prawnego na udział w Turnieju.
3. Drużynę tworzy maksymalnie 6 osób.
4. Każda Drużyna musi mieć Opiekuna Drużyny.

5. W przypadku osób niepełnoletnich - Opiekun Drużyny jest zobowiązany do przedstawienia zgody Rodzica/Opiekuna prawnego na udział Uczestnika w Turnieju.

Rozdział II - Przebieg Turnieju

§1 Konkurencje

1. W trakcie Turnieju zostaną przeprowadzone 2 konkurencje:
 1. Konkurencja 1 – sterowanie robotami
 2. Konkurencja 2 – pokazy robotów
2. Konkurencja 1 – sterowanie robotami składa się z kilku zadań:
 - 1) Zadanie 1 – Pokonanie labiryntu zdalnie sterowanym robotem i wydobyć pudełko oraz powrót na miejsce startu wraz z pudełkiem zawierającym element do zbadania. Liczony jest czas wykonania zadania.
 - 2) Zadanie 2 –Przejazd zdalnie sterowanym robotem po wyznaczonym torze. Liczony jest czas wykonania zadania.
 - 3) Zadanie 3 - Zadaniem drużyny jest pokonanie toru przeszkód za pomocą robo-psa. W zadaniu tym będzie liczył się czas pokonania toru przeszkód oraz precyzja.
 - 4) Zadanie 4 – Zadaniem drużyny jest pokonanie toru przeszkód za pomocą drona edukacyjnego. Liczony jest czas wykonania zadania.
 - 5) Zadanie 5 – Przejazd terenowy. Liczony jest czas wykonania zadania.
3. Konkurencja 2 – prezentacja robotów:

Zadaniem uczestników jest zaplanowanie przejazdu po obszarze symulującym powierzchnie Marsa.

W ramach planowanej trasy przejazdu, konieczne jest zaliczenie określonych punktów kontrolnych rozproszonych po makiecie. Za każdy zaliczony punkt kontrolny uczestnicy otrzymują punkty, do wyniku końcowego brany jest pod uwagę również czas przejazdu.

Tor, po którym będą poruszać się roboty, będzie stanowiła przygotowana makieta imitująca powierzchnię Marsa wraz z charakterystycznymi formacjami geologicznymi.

Trasę przejazdu należy zrealizować z wykorzystaniem zbudowanego przez drużynę robota/łazika marsjańskiego zbudowanego z klocków LEGO, który należy przywieźć na Turniej. Robot/łazik musi mieścić się w wymiarach maksymalnych: wys.: 30cm, szer: 30 cm, głębokość: 30 cm.

W trakcie konkurencji będą ocenione 3 obszary:

 - czas przejazdu i zaliczone punkty kontrolne
 - konstrukcja mechaniczna pojazdu
 - ocena wizualna pojazdu.

Punkty w poszczególnych obszarach zostaną przyznane przez jury konkursu. W każdym obszarze każda osoba z jury może przyznać 1-3 punktów.

Liczona jest liczba uzyskanych punktów.
4. Wszystkie roboty (łaziki, robo-pies, drony edukacyjne) niezbędne do wykonania konkurencji 1 będą udostępnione przez organizatorów.
5. Każde zadanie będzie można wykonać dwukrotnie (dwa przejazdy/przeloty) a w klasyfikacji będzie brany pod uwagę lepszy czas.
6. Skład Jury Turnieju:
 - dr inż. Aldona Rosner – przewodnicząca jury
 - dr inż. Marek Kciuk – kierownik zadania 1 z konkurencji 1
 - dr inż. Artur Dylong – kierownik zadania 2 z konkurencji 1

- dr hab. inż. Anna Manowska
- mgr inż. Andrzej Jałowiecki – kierownik zadania 3 z konkurencji 1
- dr inż. Maciej Pomykoł
- dr inż. Monika Żogała
- dr inż. Paweł Łaski – kierownik zadania 5 z konkurencji 1
- mgr inż. Jakub Gurgul – kierownik konkurencji 2

7. Każda konkurencja będzie prowadzona w 3 kategoriach wiekowych:
 1. ŻAKI – Drużyny z klas 4-6 szkół podstawowych
 2. KADET – Drużyny z klas 7-8 szkół podstawowych
 3. JUNIOR – Drużyny z klas szkół ponadpodstawowych
8. W kwestiach spornych decyduje przewodniczący Jury.

§2 Nagrody

1. W każdej kategorii wiekowej i dla każdej konkurencji zostaną przyznane nagrody za I-sze, II-gie i III-cie miejsce.
2. Wręczenie nagród nastąpi niezwłocznie po zakończeniu Turnieju.
3. Opiekun Drużyny, która otrzyma nagrodę zobowiązany jest do podpisania protokołu przekazania nagrody na rzecz Drużyny.