



Spis treści

1	<u>Informacje wstępne</u>	3
1.1	Organizatorzy wydarzenia.....	3
1.2	Zgłoszenia	3
2	Organizacja turnieju.....	4
2.1	Kategorie.....	4
2.2	Przebieg turnieju:	4
3	Robot.....	5
3.1	Wymiary i waga robota.....	5
3.2	Elementy obowiązkowe	6
3.3	Ograniczenia w konstrukcji robota.....	7
4	Procedury bezpieczeństwa	8
4.1	Obowiązki	8
4.2	Zachowania zabronione.....	8
4.3	Procedury wejścia/zejścia z areny.....	8
4.3.1	Procedura wejścia.....	8
4.3.2	Procedura Zejścia	9
4.4	Miejsce testowe.....	9
4.5	Test bezpieczeństwa.....	9
5	Przebieg turnieju	10
5.1	Definicje.....	10
5.1.1	Nokaut	10
5.1.2	Separacja przeciwników	10
5.1.3	Uszkodzenie	10
5.1.4	Deformacja	10
5.1.5	Sprawny system.....	10
5.1.6	Przytrzymanie.....	11
5.1.7	Przerwanie walki z przyczyn bezpieczeństwa	11
5.2	Przebieg walki.....	11



5.2.1 Zasady “classic fight”	11
5.2.2 Zasady “no mercy”	12
5.2.3 Poddawanie walki	12
5.3 Wyłonienie zwycięzcy	12
5.3.1 Wygrane	12
5.3.1.A Decyzja sędziów	12
5.3.1.B Kategorie punktowania	13
5.3.1.B.A Obrażenia.....	13
5.3.1.B.B Kontrola	14
5.3.1.B.C Agresja.....	14
5.3.1.C Test sprawności robotów.....	14
5.4 System dobierania drużyn	15
5.4.1 Dobieranie w rundach:	15
5.4.2 Faza finałowa	15
5.4.3 Zasady tworzenia tabeli.....	16
5.4.4 Dla nieparzystej liczby drużyn:	17
6 Sędziowie.....	17
7 Ostrzeżenia i dyskwalifikacje	18
7.1 Ostrzeżenia.....	18
7.2 Dyskwalifikacja.....	18
8 Sprzeciwy.....	19
8.1 Sprzeciw do organizatora	19
8.2 Sprzeciw techniczny.....	19
8.3 Sprzeciw do wyniku walki	19
9 Regulamin oraz szkody.....	20
9.1 Regulamin	20
9.2 Szkody.....	20
10 Nagrody	20



1. Informacje wstępne

Turniej Walk Robotów polega na zaprojektowaniu i zbudowaniu własnego, zdalnie sterowanego robota, którego zadaniem jest udział w pojedynkach z konstrukcjami innych drużyn.

1.1 Organizatorzy wydarzenia:

Zespół Szkół Technicznych i Ogólnokształcących nr 3 im. E. Abramowskiego w Katowicach

oraz

Miejskie Przedsiębiorstwo Gospodarki Komunalnej Spółka z o. o. w Katowicach

1.2 Zgłoszenia

Aby zgłosić drużynę do zawodów należy wypełnić formularz zgłoszeniowy. Drużyny powinny liczyć nie więcej niż cztery osoby. Potwierdzeniem przyjęcia do zawodów będzie zwrotny SMS z linkiem do grupy w aplikacji WhatsApp potwierdzający przyjęcie.

Niepełnoletni uczestnicy dołączają do wniosku zgodę opiekuna prawnego na uczestnictwo w zawodach.

Dodatkowo każdy z uczestników musi wypełnić zgodę na przetwarzanie wizerunku (RODO) w związku z obecnością mediów.

Każda drużyna jest zobowiązana do zorganizowania opiekuna na czas zawodów (opiekunem może być pełnoletni członek drużyny).

Planowana data turnieju: 13-14 marca 2026r

Termin składania zgłoszeń do zawodów: 31 grudzień 2026



Ważne!

Ilość miejsc jest ograniczona!

O kolejności przyjęcia do turnieju decydować będzie kolejność złożonych zgłoszeń.

Formularz zgłoszeniowy dla uczestników kategorii uczniów.

Formularz zgłoszeniowy dla uczestników kategorii open.

Wypełnienie formularza jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu!

Pytania dotyczące zawodów i regulamin:

 walki.robotow@abramowski.edu.pl

 510 058 130

2. Organizacja turnieju

2.1 Kategorie:

Uczeń: Kategoria dla uczniów szkół podstawowych oraz średnich.

OPEN: Kategoria otwarta, w tym dla studentów.

Obydwie kategorie mają takie same zasady. Jedyna różnica dotyczy wieku uczestników (gdy co najmniej jeden uczestnik drużyny nie spełnia wymagań kategorii uczniów to drużyna kwalifikowana jest do kategorii open). Opiekun nie jest uczestnikiem w świetle tej zasady.

W przypadku gdy drużyna chce i ma możliwość startować w obu kategoriach, w kategorii OPEN zostaje wpisana na listę rezerwową. Po zakończeniu zapisów organizator poinformuje drużynę, czy została zakwalifikowana do tej kategorii.

2.2 Przebieg turnieju:

W dniu turnieju drużyny zgłaszają się do organizatora wraz z robotem i opiekunem NIE PÓŹNIEJ niż dwie godziny przed rozpoczęciem wydarzenia.

Organizator zapewnia miejsce do przechowywania robota oraz dostęp do zasilania w celu przeprowadzania napraw oraz konserwacji robotów.

Każda z drużyn będzie posiadała swoje stanowisko robocze.



Drużyna odpowiada za bezpieczeństwo robota, swoje oraz innych drużyn i reszty uczestników przez cały czas trwania turnieju (procedury bezpieczeństwa).

W czasie pomiędzy swoimi walkami każda z drużyn będzie miała określony czas wolny na dokonywanie ewentualnych napraw i odpoczynku wynoszący minimalnie 10 minut. Jeżeli po upływie 10 minut drużyna zostanie wywołana do następnej walki, a nie będzie ona gotowa na walkę, musi poinformować o tym organizatora aby ubiegać się o dodatkowy czas na przygotowanie.

Rozgrywki będą przeprowadzone w formule turniejowej. Po walce, wygrana drużyna przechodzi do kolejnego etapu. Ilość etapów będzie zależna od ilości robotów obecnych w dniu turnieju.

Kolejność walk i dobieranie przeciwników będzie wyznaczane na podstawie zasad opisanych w System dobierania drużyn.

Drużyny zobowiązane są do pozostania do końca trwania turnieju, niezależnie od tego, czy zostały wyeliminowane z turnieju, czy dalej są aktywnymi uczestnikami rozgrywek.

3. Robot

3.1 Wymiary i waga robota

Długość maksymalna: 400 [mm]

Szerokość maksymalna: 400 [mm]

Wysokość: 400 [mm]

Ww. wymiary robota są określone dla pozycji startowej robota. Mogą ulec zmianie po rozpoczęciu walki.

Waga maksymalna robota: 5000 [g]

Waga maksymalna robota
z bonusami: 8500 [g]



Bonusy wagowe są przyznawane, gdy konstruktorzy robotów zastosują:

1. aktywne uzbrojenie (elektronicznie sterowane uzbrojenie np. młot, elementy wysokoobrotowe, ramię, dźwig) 2500 [g]
2. niekonwencjonalny system poruszania robota (robot bez kół) 1000 [g]

Rozmiar areny: 4000 [mm] x 4000 [mm]

Materiał podłogi: zostanie podany przed końcem 2025 roku

Podłoga może mieć niewielkie nierówności (patrz – nagrania i zdjęcia z poprzednich edycji)!

Istnieje możliwość zważenia robota na wadze wykorzystywanej w trakcie turnieju kontakcie z organizatorem w terminie tygodnia przed walkami.

3.2 Elementy obowiązkowe

Robot musi poruszać się w sposób zdalnie sterowany. Nie może być robotem autonomicznym.

Do budowy robota należy w dowolnym stopniu wykorzystać elementy uzyskane z recyklingu (elementy dla zgłoszonych uczestników dostępne będą również w punktach MPGK Katowice). Zabrania się wykorzystania elementów z recyklingu, które są sprzeczne z regulaminem.

Robot musi posiadać wyłącznik bezpieczeństwa odcinający zasilanie do wszystkich układów robota. Wyłącznik musi być dostępny i umiejscowiony w bezpiecznym miejscu robota (z dala od ruchomych i potencjalnie niebezpiecznych elementów), żeby w razie wypadku lub utraty kontroli nad robotem istniała możliwość szybkiego wyłączenia go. Wyłącznik może przyjąć formę przycisku, pokrętła, zworki, zrywki itp. Jego umiejscowienie powinno być oznaczone w widoczny sposób. Jeśli robot nie będzie posiadał wyłącznika bezpieczeństwa, nie będzie on mógł wystartować w turnieju.

Robot musi posiadać wyraźną sygnalizację włączenia (w postaci LED lub innego elementu, który będzie jednoznacznie sygnalizował załączenie zasilania w układach robota).

Robot musi posiadać nazwę umieszczoną tak aby dało się ją odczytać z odległości 3 metrów (jest możliwość oznaczenia robota na miejscu).

Robot po utracie sygnału z aparatury musi wyłączyć broń i zaprzestać poruszania się.



3.3 Ograniczenia w konstrukcji robota

- Robot nie może zawierać urządzeń zakłócających działanie układu sterowania przeciwnika
- Robot nie może zawierać elementów, które mają celowo uszkodzić arenę
- Robot nie może wypuszczać cieczy lub materiałów sypkich
- Robot nie może zawierać urządzeń emitujących znaczące ilości ciepła (np. miotacze ognia)
- Robot nie może zawierać żadnych urządzeń miotających/strzelających (np. kusze, katapulty itp.)
- Robot nie może być gotową konstrukcją zmodyfikowaną w niskim stopniu.
- Robot nie może zawierać elementów pneumatycznych.
- Aparatura radiowa robota nie może wpływać na działanie innych robotów (może być to podstawą do odwołania walki lub ogólnej dyskwalifikacji z zawodów)

4. Procedury bezpieczeństwa

4.1 Obowiązki

Każda osoba będąca na wydarzeniu jest zobowiązana do przestrzegania procedur zawartych w tym dziale oraz do sygnalizowania organizatorom przypadków, w których są one łamane.

4.2 Zachowania zabronione:

- a) Testowanie robota poza areną i strefami do tego wyznaczonymi
- b) Niestosowanie się do poleceń obsługi turnieju
- c) Pozbawienie robota wyłącznika bezpieczeństwa na jakimkolwiek etapie turnieju
- d) Pozbawienie robota sygnalizacji włączenia na jakimkolwiek etapie turnieju
- e) Wchodzenie na tereny wyznaczone do testowania robota lub arenę bez pozwolenia obsługi
- f) Celowe wykonywanie zwarców w układach elektrycznych robota lub w instalacji areny.



- g) Wpływanie na ruchy robota przeciwnika własną aparaturą radiową
- h) Inne potencjalnie niebezpieczne zachowania

Niestosowanie się do któregośkolwiek z ww. podpunktów powoduje natychmiastowe przerwanie walki na niekorzyść łamiącego regulamin i/lub usunięcie drużyny z turnieju. Decyzję w tej kwestii podejmuje Koordynator, Sędzia bądź organizator.

4.3 Procedury wejścia/zejścia z areny

4.3.1 Procedura wejścia

1. Drużyna wnosi na arenę wyłączzonego robota.
2. Włączenie i odłożenie nadajników na stół.
3. Drużyna włącza robota.
4. Zamknięcie areny bez ludzi w środku.
5. Podniesienie nadajników.

Każda czynność wykonywana jest na wyraźny sygnał Koordynatora areny. Jeśli robot wymaga innej kolejności uruchamiania, należy przed wniesieniem go na arenę poinformować o tym koordynatora.

4.3.2 Procedura Zejścia

1. Odłożenie nadajników na stół.
2. Drużyna wyłącza robota wyłącznikami bezpieczeństwa.
3. Zabranie robotów z areny.
4. Wyłączenie nadajników.

Każda czynność wykonywana jest na wyraźny sygnał koordynatora areny. Jeśli robot wymaga innej kolejności wyłączania, należy przed wniesieniem go na arenę poinformować o tym koordynatora.



4.4 Miejsce testowe

Organizator zapewnia miejsce przeznaczone do bezpiecznego testowania robotów. Miejsce te będzie wyraźnie oznaczone żółto-czarną taśmą i pokazane zawodnikom tuż po rejestracji. Każde takie miejsce będzie posiadało koordynatora odpowiedzialnego za bezpieczeństwo - należy bezwzględnie stosować się do jego poleceń. W miejscach tych obowiązują procedury bezpieczeństwa takie same jak na arenie!

4.5 Test bezpieczeństwa

Po rejestracji drużyny w dniu zawodów każdy robot musi przejść obowiązkowy test bezpieczeństwa.

W ramach testu będą sprawdzane:

- Waga
- Wymiary
- Wyłącznik bezpieczeństwa oraz sygnalizacja załączenia
- Zdolności poruszania się
- Zachowania robota po utracie sygnału z aparatury

W ramach testu organizator może zażądać dokonania obliczeń ilości energii generowanej przez broń.

Niepoprawne wyniki na teście mogą skutkować wymuszeniem zmian konstrukcyjnych lub dyskwalifikacją drużyny.



5. Przebieg turnieju

5.1 Definicje

5.1.1 Nokaut

Całkowite zniszczenie bądź utrata możliwości ruchu jednego z robotów. Sędzia prowadzi odliczanie 10 [s] w trakcie którego nie wolno atakować nieruchomego robota. Gdy nieruchomy robot zacznie działać w tym czasie to odliczanie się przerywa i walka trwa dalej.

5.1.2 Separacja przeciwników

Moment w którym jeden z walczących (lub obydwoje) utknął i nie jest w stanie poruszać się pomimo sprawności robota. Dokonuje jej obsługa areny w bezpieczny sposób. W momencie gdy odseparowanie przeciwników od siebie jest niemożliwe, walka zostaje zakończona, a o jej wyniku decydują sędziowie. W trakcie separacji zatrzymuje się czas walki. Szkody powstałe w wyniku separacji mogą być wzięte pod uwagę w trakcie wyłaniania zwycięzcy.

5.1.3 Uszkodzenie

Trwale (do końca walki) naruszenie zdolności motorycznych i/ lub bojowych robota.

5.1.4 Deformacja

Trwale (do końca walki) naruszenie struktury i/ lub wyglądu robota nie ograniczające jego zdolności motorycznych i/ lub bojowych.

5.1.5 Sprawny system

Systemem w robocie jest zestaw elementów zdalnie sterowanych wykonujących określoną funkcję (np.: broń, napęd). System uznaje się za sprawny gdy całkowicie bądź częściowo wykonuje on zadanie do którego był projektowany.

5.1.6 Przytrzymania

Sytuacje gdy jeden z robotów uniemożliwia w jakiś sposób ruch przeciwnikowi. Przytrzymanie należy zwolnić po 10 [s] odliczonych przez koordynatora.

5.1.7 Przerwanie walki z przyczyn bezpieczeństwa

Walkę przerywa się gdy drużyna nie będzie przestrzegać procedur bezpieczeństwa lub gdy w jednym z robotów nastąpi znaczące odsłonięcie lub wypadnięcie akumulatorów.



5.2 Przebieg walki

Nad przebiegiem walk czuwa Koordynator walki.

Zwykła walka trwa **3 minuty**.

Walka odbywa się wg. zasad "classic fight" a po jej zakończeniu z powodu upływu czasu koordynator może zaproponować uczestnikom kontynuację walki na zasadach "no mercy". Przedłużenie walki wymaga zgody uczestniczących w niej drużyn. W wypadku przedłużenia walki o zwycięstwie decydują obydwie części walki.

Wszelkie decyzje (rozpoczęcie, zakończenie, nakaz zwolnienia przytrzymania itp.) o danej walce należą do koordynatora.

5.2.1 Zasady "classic fight":

Walka kończy się w wypadku:

- nokautu
- poddania się jednej z drużyn
- z przyczyn bezpieczeństwa lub złamania regulaminu przez jedną z drużyn
- braku możliwości odseparowania robotów
- zakończenia jej czasu (3 min)

5.2.2 Zasady "no mercy":

Są to zasady "classic fight" z następującymi wyjątkami:

- Brak maksymalnego czasu walki.
- Brak możliwości poddania się przez jedną z drużyn.
- Możliwość zakończenia walki przez koordynatora bez podawania przyczyn.

5.2.3 Poddawanie walki:

Aby poddać walkę przed jej rozpoczęciem należy to zgłosić koordynatorowi areny.

W celu poddania walki w trakcie jej trwania należy nacisnąć znajdujący się na ścianie areny przycisk a następnie potwierdzić poddanie koordynatorowi.

Poddanie walki jest nieważne w momencie gdy drużyna poddająca zgodziła się na przedłużenie walki. W tym wypadku walka trwa dalej.



5.3 Wyłonienie zwycięzcy

5.3.1 Wygrane:

Drużyna wygrywa walkę, gdy:

- Znokautuje przeciwnika
- Przeciwnik się podda
- Przeciwnik złamał procedurę bezpieczeństwa lub regulamin

W wypadku gdy walka zakończy się w inny niż podany powyżej sposób to o wygranej decydują sędziowie zgodnie z rozdziałem decyzja sędziów.

5.3.1.A Decyzja sędziów:

Decyzja sędziów będzie podejmowana na podstawie przebiegu walki oraz testu sprawności robotów.

Sędziowie wypełniają karty punktowe a wynik musi być ogłoszony przed zakończeniem danej rundy.

Każdy z sędziów będzie musiał rozdzielić 19 punktów pomiędzy roboty w trzech kategoriach:

- obrażenia - 7pkt,
- kontrola - 7pkt,
- agresja - 5pkt.

Poniższa tabela przedstawia przykładowo w jaki sposób będą rozdawane punkty. Punkty prezentowane są w formie:

(a,x - a)

gdzie:

a – ilość punktów dla robota jednej drużyny (literka różni się w zależności od sędziego, natomiast indeks dolny rozróżnia kategorie)

(x – a) – ilość punktów dla robota drugiej drużyny

x – maksimum punktów przyznawanych przez sędziego w danej kategorii



Sędzia	Obrażenia	Kontrola	Agresja
A	$(a, 7 - a)$	$(a_1, 7 - a_1)$	$(a_2, 5 - a_2)$
B	$(b, 7 - b)$	$(b_1, 7 - b_1)$	$(b_2, 5 - b_2)$
C	$(c, 7 - c)$	$(c_1, 7 - c_1)$	$(c_2, 5 - c_2)$

Przykład:

Jeśli robot1 (a) otrzyma 3 punkty w kategorii Obrażenia to robot2 otrzymuje $7 - 3 = 4$ punkty.

Drużyna która zdobędzie większą sumę punktów wygrywa walkę.

Przykład, gdzie punkty wstawiono w formacie (robot1, robot2):

Sędzia	Obrażenia	Kontrola	Agresja	Suma
A	(2,5)	(1,6)	(4,1)	-
B	(3,4)	(2,5)	(3,2)	-
C	(4,3)	(3,4)	(3,2)	-
Suma	(9,12)	(6,15)	(10,5)	(25,32)

Dolny wiersz prezentuje sumy punktów dla każdego robota w danej kategorii. Natomiast prawa kolumna sumuje wyniki z wszystkich kategorii dla każdego robota. Wynik walki widzimy w prawym dolnym rogu tabelki. W tym przypadku wygrywa bot2.

W przypadku pomyłki w publikacji punktów z walki najważniejszym źródłem poprawnej informacji jest karta sędziowska.

5.3.1.B Kategorie punktowania

5.3.1.B.A Obrażenia

Punkty w kategorii **Obrażenia** przyznawane są za częściowe lub całkowite uszkodzenia systemów i/lub deformacje robota.

Wynik testu sprawności robotów wpływa na przyznanie punktów w tej kategorii. Gradacja ważności w tej kategorii (najważniejsze rzeczy na górze wypunktowania):



1. Niesprawne systemy
2. Uszkodzenia
3. Deformacje

Punkty przyznawane są subiektywnie przez każdego z sędziów i są niezależne od pozostałych kategorii punktowania.

5.3.1.B.B Kontrola

Punkty w kategorii **Kontrola** przyznawane są za skuteczne i zamierzone działania robota:

- Uniemożliwiające przeciwnikowi wykonanie jego ruchu lub ataku.
- Pozwalające robotowi przejąć inicjatywę nad przebiegiem walki.
- Za przytrzymania (przytrzymanie nie jest brane pod uwagę, gdy przytrzymujący zawodnik zwolnił je po upływie odmierzanych przez koordynatora 10s)
- Za podrzucenia przeciwnika

Roboty, które stoją w miejscu lub wykonują minimalny ruch bez realnego wpływu na przeciwnika, nie otrzymują punktów w tej kategorii.

Punkty przyznawane są subiektywnie przez każdego z sędziów i są niezależne od pozostałych kategorii punktowania.

5.3.1.B.C Agresja

Punkty w kategorii Agresja przyznawane są za intensywność i częstotliwość skutecznych ataków na przeciwnika.

Skuteczny atak to taki, który nie został sparowany, uniknięty przez przeciwnika i wpłynął na jego pozycję lub stan.

Punkty przyznawane są subiektywnie przez każdego z sędziów i są niezależne od pozostałych kategorii punktowania.

5.3.1.C Test sprawności robotów:

Po każdej walce zakończonej upływem czasu przeprowadza się test sprawności robotów, który wpływa na końcową punktację w kategorii Obrażenia.



Każda drużyna prezentuje sprawność systemów swojego robota poprzez uruchomienie ich na polecenie koordynatora. Koordynator na podstawie tego stwierdza czy system jest sprawny oraz czy robot poniósł jakieś uszkodzenia lub deformacje.

Robot który ma więcej sprawnych systemów, otrzyma więcej punktów do kategorii obrażeń.

Koordynator areny w przypadku wątpliwości może powołać się na opinię Koordynatora technicznego.

Opinia Koordynatora areny na temat sprawności systemów jest niepodważalna.

5.4 System dobierania drużyn

Cały turniej składa się z kolejno następujących po sobie rund oraz fazy finałowej. Po każdej rundzie tworzona jest tabela turniejowa, według której dobierani są przeciwnicy w następnych rundach.

5.4.1 Dobieranie w rundach:

Runda 1 – Przeciwnicy dobierani są poprzez losowanie.

Runda 2 – Przeciwnicy są zestawiani w pary według tabeli turniejowej:
1. miejsce walczy z 2., 3. z 4., itd.

Runda 3 – Zasady takie same jak w rundzie 2.

W przypadku nierównej liczby uczestników w tabeli, ostatnia drużyna zostaje bez pary (patrz punkt „Nieparzysta liczba drużyn”).

5.4.2 Faza finałowa:

Walki w fazie finałowej odbywają się w systemie drabinki.

Przechodzą do niej cztery najlepsze roboty z turnieju według następujących kryteriów:

1. Największa liczba zwycięstw.
2. W przypadku remisu – kolejno:
 - liczba nokautów,
 - liczba poddań przeciwnika,
 - liczba wygranych przez decyzję sędziów,



3. Jeśli powyższe kryteria pozostają równe, o przejściu do dalszej fazy decyduje deathmatch pomiędzy robotami z takimi samymi wynikami. Deathmatch odbywa się na zasadach „no mercy”. Do półfinału przechodzi zwycięzca deathmatchu.

Jeżeli jedna z wybranych drużyn nie może wystąpić w fazie finałowej, miejsce to zajmuje kolejna drużyna z tabeli – zgodnie z powyższymi zasadami.

W półfinałach, jeśli jest to możliwe do ustalenia, lepsze drużyny walczą z gorszymi (1 z 4, 2 z 3). Jeśli nie da się tego ustalić w sposób jednoznaczny, przeciwników dobiera się losowo.

Następnie:

- Przegrani półfinałów walczą o 3. miejsce,
- Zwycięzcy przechodzą do finału.

Zwycięzca finału wygrywa turniej, walki w fazie finałowej odbywają się na takich samych zasadach jak pozostałe walki.

5.4.3 Zasady tworzenia tabeli:

Tabela jest tworzona po każdej rundzie.

Roboty są w niej ustawiane w następującej kolejności:

1 Wygrani (w kolejności pozycji w tabeli):

- 1.1 Przez nokaut,
- 1.2 Przez poddanie się przeciwnika,
- 1.3 Przez decyzję sędziów,
- 1.4 Przez złamanie przez przeciwnika regulaminu lub procedury bezpieczeństwa.

W przypadku kilku wygranych w danej kategorii ustawia się je wg kolejności, w jakiej zwycięstwa nastąpiły, wyjątkiem jest część wygranych przez decyzję sędziów – tam decyduje różnica punktowa między wygranym a przegranym (im większa różnica, tym wyższe miejsce).

2 Przegrani (w kolejności pozycji w tabeli):

- 2.1 Poprzez decyzję sędziów,
- 2.2 Przez nokaut,
- 2.3 Przez poddanie,
- 2.4 Przez złamanie regulaminu lub procedury bezpieczeństwa.



W przypadku kilku przegranych w danej kategorii ustawia się je wg kolejności, w jakiej te przegrane nastąpiły, wyjątkiem jest przegrana przez decyzję sędziów – tam decyduje różnica punktowa między wygranym a przegranym (im mniejsza różnica, tym wyższe miejsce).

Drużyna może spaść o jedno miejsce w tabeli w przypadku otrzymania ostrzeżenia.

5.4.4 Dla nieparzystej liczby drużyn:

W przypadku, gdy w danej rundzie liczba drużyn jest nieparzysta, drużyna, która została bez pary (w rundzie pierwszej wybierana losowo, a w kolejnych rundach – ostatnia w tabeli), walczy z DRUCIARZEM.

Druciarz jest zmutowaną wersją dawnego zwycięzcy tych zawodów i wrócił, aby mścić się na niewinnych ofiarach.

Bestia waży dużo i potrafi przepchnąć jeszcze więcej.

Walka z nim toczy się na normalnych zasadach i według takich jest oceniana. Na szczęście dla pechowców, którzy muszą z nim walczyć, Druciarz nie ma efektywnej broni.

POWODZENIA.

Wynik walki z Druciarzem jest traktowany jak zwykła walka turniejowa i wpływa na pozycję w tabeli zgodnie z ogólnymi zasadami punktacji. Druciarz nie jest klasyfikowany w tabeli turniejowej, a co za tym idzie nie może znaleźć się w fazie finałowej.

6. Sędziowie

Za płynny przebieg walk na arenie odpowiada koordynator areny, który decyduje bezpośrednio o wyniku walki, bądź o skierowaniu decyzji o jej wyniku do sędziów. Koordynator daje sygnały, które bezpośrednio wpływają na przebieg walki (rozpoczęcie, przerwy, zakończenie), oraz na jej wynik.

Komisja sędziowska składa się z trzech osób, których zadaniem w trakcie walki jest obserwacja oraz rozstrzyganie jej wyniku, w przypadku, gdy koordynator nie jest w stanie podjąć tej decyzji.

Sędzia ma obowiązek podać powody przyznania konkretnej liczby punktów, jeżeli zostanie on zapytany o to przez drużynę lub jej opiekuna.

Przy sytuacjach niejasnych sędziowie mogą opóźnić prezentację wyników w celu obejrzenia walki ponownie ze źródeł wideo.

Koordynator techniczny jest osobą odpowiedzialną za przestrzeganie zasad konstrukcji robotów (testy bezpieczeństwa, sprzeciwy techniczne). Ma prawo zażądać od drużyny ponownego badania technicznego robota. Ma prawo dokonać dyskwalifikacji bądź wymusić na drużynie zmiany konstrukcyjne w robocie.



7. Ostrzeżenia i dyskwalifikacje:

7.1 Ostrzeżenia

Koordynator ma prawo do wydania ostrzeżenia, gdy:

- Drużyna nie wykona poleceń koordynatora związanych ze sprawnym przebiegiem rozgrywki
- Drużyna nie przestrzega zasad fair-play lub nie stosuje zasad kultury osobistej w stosunku do innych ludzi
- Drużyna wniesie rażąco bezzasadny sprzeciw do organizatora lub wobec wyniku walki

Ostrzeżenia Koordynatora mogą być uwzględnione w postaci obniżenia miejsca drużyny w tabeli z danej rundy turniejowej o 1.

Trzy ostrzeżenia prowadzą do dyskwalifikacji drużyny.

7.2 Dyskwalifikacja

Dyskwalifikacja następuje, w momencie, gdy drużyna:

- Nie przejdzie przez test bezpieczeństwa
- Otrzyma trzy ostrzeżenia
- W znaczącym stopniu pogwałci Procedury bezpieczeństwa
- Robot drużyny nie będzie spełniał wymogów opisanych w rozdziale Robot
- Nie stawia się na walkę w wyznaczonym czasie i nie poinformuje o tym organizatora (bezpośrednio bądź poprzez osoby z obsługi turnieju)
- Organizator podejmie taką decyzję na mocy: sprzeciw do organizatora

Dyskwalifikacji drużyny może dokonać Komisja sędziowska, Koordynator lub Organizator wydarzenia.



8. Sprzeciwy

8.1 Sprzeciw do organizatora

Jest zgłoszeniem poważnych nadużyć wśród drużyn, sędziów, obsługi, publiczności bądź innych osób obecnych na wydarzeniu.

Może go wnieść każdy uczestnik wydarzenia a powodem może być niekulturalne zachowanie danej osoby, wyraźne naruszenie zasad fair play, kultury osobistej bądź próba oszustwa.

Sprzeciw rozpatrywany jest przez organizatora w trakcie trwania zawodów i skutkować może usunięciem danej osoby/drużyny/widowni z wydarzenia.

Wniesienie rażąco bezzasadnego sprzeciwu do organizatora może skutkować ostrzeżeniem drużyny.

8.2 Sprzeciw techniczny

Jest zgłoszeniem nadużyć drużyn w kwestiach konstrukcji robota (np. przekroczenie maksymalnej wagi). Każda drużyna może wnieść dwa takie sprzeciwy w trakcie wydarzenia do koordynatora technicznego. Koordynator techniczny ma obowiązek przeprowadzić odpowiednie badanie oraz podjąć decyzję przed następną walką zaskarżonej drużyny.

8.3 Sprzeciw do wyniku walki

W przypadku sporu co do wyniku walki zawodnik ma prawo złożyć sprzeciw w ciągu 5 minut od podania wyniku walki (zgłasza się go do organizatora). Sprzeciw musi być poparty odpowiednią argumentacją (w przeciwnym razie może nie być rozpatrywany). Protest rozpatruje komisja sędziowska wraz z koordynatorem areny. Sprzeciw musi być rozpatrzony przed końcem rundy.

Wniesienie rażąco bezzasadnego sprzeciwu do wyniku walki może skutkować ostrzeżeniem drużyny.



9. Regulamin oraz szkody

9.1 Regulamin

Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie oraz do jego interpretacji po uprzednim poinformowaniu uczestników.

Wszelkie pytania i uwagi do regulaminu należy kierować na podany wyżej adres mailowy do ostatniego dnia zgłoszeń. Późniejsze pytania i uwagi nie będą miały wpływu na ewentualne korekty regulaminu.

Docelowy regulamin będzie obowiązywał w momencie wysłania do zgłoszonych drużyn po zakończeniu prac organizatora.

9.2 Szkody

Organizator nie bierze odpowiedzialności za poniesione szkody drużyn. Celowe uszkodzenia areny lub miejsca walk przez drużynę będą skutkowały poniesieniem odpowiedzialności finansowej.

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody materialne ani osobowe powstałe w trakcie zawodów, o ile nie wynikają one z rażącego zaniedbania organizatora.



10. Nagrody

Kategoria Uczni:

- a. I miejsce – bon podarunkowy o wartości **2000 zł**,
- b. II miejsce – bon podarunkowy o wartości **1500 zł**,
- c. III miejsce – bon podarunkowy o wartości **1000 zł**,
- d. Nagroda za najbardziej ekologicznego robota będzie przyznawana za wykorzystanie jak największej ilości elementów z odzysku do wykonania robota oraz ogólną estetykę wykonania go, co będzie drugorzędne.

Kategoria OPEN:

- a. I miejsce – pakiety gadżetów RENEX (plecaki + zestaw upominków) oraz dodatkowo stacja lutownicza **PACE ST50 lub JBC 2BQF**,
- b. II miejsce – pakiety gadżetów RENEX (plecaki + zestaw upominków),
- c. c. III miejsce – pakiety gadżetów RENEX (plecaki + zestaw upominków)