

Ogólnopolskie Zawody Robotyki KrakRobot 2016

Regulamin ogólny

www.krakrobot.pl

ostatnia aktualizacja: 23.03.2016 r.

1. Konkurs

- 1.1 Ogólnopolskie Zawody Robotyki KrakRobot 2016 (zwane dalej Konkursem) są organizowane przez Naukowe Koło Robotyki i Sztucznej Inteligencji Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz Fundację Nauka i Kultura, zwane dalej Organizatorami.
- 1.2 Konkurs składa się z dwóch etapów: etapu online oraz etapu finałowego, z których oba polegają na rozwiązywaniu problemów z dziedziny robotyki i sztucznej inteligencji.
- 1.3 Nadsyłanie rozwiązań do etapu online Konkursu zakończy się **2 kwietnia 2016** roku i będzie się odbywało przez automatyczną testerkę programów, która zostanie opublikowana na stronie internetowej Konkursu. Po tym terminie testerka nie będzie przyjmowała nowych rozwiązań.
- 1.4 Etap finałowy Konkursu, w którym udział weźmie **14 najlepszych drużyn wyłonionych** na drodze eliminacji w etapie online, odbędzie się 28 maja 2016 roku w Muzeum Inżynierii Miejskiej przy ul. św. Wawrzyńca w Krakowie.
- 1.5 Nad prawidłowym przebiegiem Konkursu czuwa komisja sędziowska z Sędzią Głównym na czele, wskazana przez Organizatorów. Pełen skład komisji sędziowskiej zostanie ogłoszony w dniu etapu finałowego. Głos komisji sędziowskiej jest wiążący i nie podlega dyskusji.

2. Uczestnicy

- 2.1 Konkurs jest przeznaczony dla obywateli Polski zainteresowanych robotyką i sztuczną inteligencją.
- 2.2 Udział w Konkursie nie nakłada na uczestników ograniczeń wiekowych. W przypadku zawodników niepełnoletnich wymagane jest posiadanie pisemnej zgody prawnego opiekuna na udział w zawodach, natomiast w przypadku zawodników poniżej 16 roku życia wymagana jest opieka osoby pełnoletniej przez cały czas trwania etapu finałowego Konkursu. Wzór zgody opiekuna znajduje się w załączniku do niniejszego regulaminu.
- 2.3 Konkurs ma charakter drużynowy. Do rywalizacji mogą przystąpić drużyny złożone z dwóch lub trzech zawodników.
- 2.4 Udział w Konkursie wymaga rejestracji drużyny w sposób podany na stronie internetowej Konkursu, do dnia **7 marca 2016** roku.
- 2.5 Drużyny składające się wyłącznie z osób niepełnoletnich mogą wybrać dla swojej drużyny mentora (osobę pełnoletnią), który nie może bezpośrednio brać udziału w pracy nad rozwiązaniami problemów, ale może czuwać nad pracą drużyny i pełnić funkcję doradczą. Mentor nie jest uznawany za członka drużyny.

3. Prace konkursowe

- 3.1 Wszystkie zadania konkursowe muszą być rozwiązane samodzielnie przez członków drużyny. Dopuszczalne jest używanie ogólnodostępnych zasobów programistycznych takich jak biblioteki czy gotowe fragmenty kodu pobrane z internetu, niedozwolone jest jednak zlecenie częściowego lub pełnego rozwiązania zadania osobom niebędącym członkami drużyny. W razie uzasadnionych podejrzeń, organizatorzy mają prawo zażądać wyjaśnień od drużyny w sprawie oryginalności pracy konkursowej i zdyskwalifikować drużynę w razie wykrycia oszustwa.

- 3.2 Prace nad rozwiązaniami zadań finałowych powinny zostać zakończone przed rozpoczęciem etapu finałowego, chyba że regulaminy konkurencji wyraźnie dopuszczają zmiany w rozwiązaniach w czasie trwania tych konkurencji.
- 3.3 Do rozwiązania problemów w etapie finałowym niezbędne jest posiadanie zestawu robotyki Lego Mindstorms w wersji NXT (1.0 albo 2.0) lub EV3.
- 3.4 Organizatorzy na żadnym z etapów konkursu nie zapewniają zawodnikom komputerów ani zestawów robotyki Lego do tworzenia prac konkursowych.

4. Nagrody

- 4.1 Członkom drużyn, które zajmą w etapie finałowym trzy pierwsze miejsca, przysługują nagrody rzeczowe.
- 4.2 Dokładna lista nagród zostanie opublikowana na stronie internetowej Konkursu.

5. Regulaminy

- 5.1 Obowiązujące zasady Konkursu są opisane przez następujące dokumenty:
- Regulamin ogólny Konkursu
 - Odpowiedzi Organizatorów na pytania zawodników oraz oficjalne ogłoszenia dotyczące edycji KrakRobot 2016, zamieszczone na stronie internetowej Konkursu
 - Regulaminy etapów
 - Regulaminy konkurencji
 - Instrukcja obsługi symulatora do etapu online
- 5.2 W przypadku kwestii spornych prawo do ostatecznej wykładni regulaminów oraz specyfikacji zadań ma komisja sędziowska. Od decyzji komisji nie ma odwołania.
- 5.3 Złamanie zasad Konkursu może skutkować skreśleniem drużyny z listy drużyn startujących w Konkursie lub pisemnym upomnieniem przez komisję sędziowską, w zależności od wagi przewinienia.
- 5.4 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania poprawek w regulaminie w uzasadnionych przypadkach, z zastrzeżeniem, że zmiany te nie mogą znacząco wpływać na charakter zadań lub unieważniać wyniki już uzyskane przez drużyny.
- 5.5 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odwołania Konkursu w przypadku, gdy po upływie terminu rejestracji liczba drużyn będzie mniejsza niż 8.

6. Komitet organizacyjny

- dr Igor Podolak (igor.podolak [małpa] uj.edu.pl)
- mgr Paweł Bogdan - Sędzia Główny (pawel.bogdan [małpa] uj.edu.pl)
- mgr Stanisław Jastrzębski (stanislaw.jastrzebski [małpa] ii.uj.edu.pl)
- mgr Agnieszka Pocha (agnieszka.pocha [małpa] uj.edu.pl)
- mgr Maciej Ziarkowski – Główny Organizator (maciej.ziarkowski [małpa] gmail.com)
- Aleksander Baranowski (aleksander.baranowski [małpa] yahoo.pl)
- Agnieszka Cibor (cibor.agnieszka [małpa] gmail.com)
- Patrycja Syty (patrycja.syty [małpa] student.uj.edu.pl)
- Anna-Maria Szkarlińska (shkarlinska [małpa] gmail.com)
- Konrad Talik (konrad.talik [małpa] openmailbox.com)
- Łukasz Urbański (lukasz.urbanski92 [małpa] gmail.com)

Zgoda opiekuna na udział w Konkursie

Miejscowość, data

Wyrażam zgodę na udział mojego podopiecznego w Ogólnopolskich Zawodach Robotyki Krakrobot 2016. Oświadczam, że biorę za dziecko pełną odpowiedzialność.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego podopiecznego w celach wynikających z organizacji konkursu zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. Nr 133, poz. 833 z późn..zm.).

Telefon kontaktowy:

Podpis rodzica/opiekuna prawnego