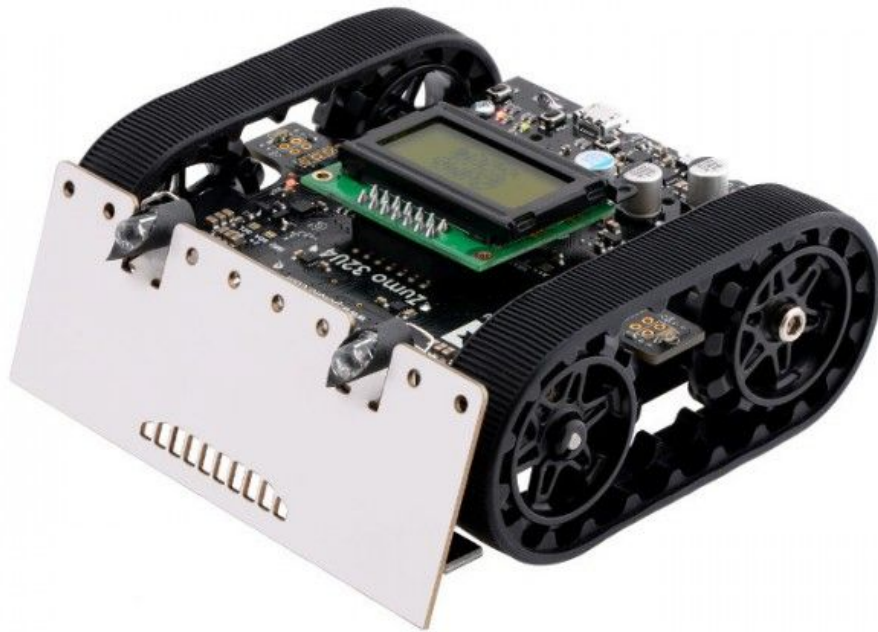


Diversity 2018

Regulamin



Spis treści

REGULAMIN DIVERSITY 2018

INFORMACJE OGÓLNE

UCZESTNICY KONKURSU

ZASADY ZGŁOSZENIA UCZESTNICTWA W KONKURSIE

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

ZAŁĄCZNIK A – HARMONOGRAM KONKURSU

ZAŁĄCZNIK B - PIERWSZY ETAP KONKURSU

ZAŁĄCZNIK C - DRUGI ETAP KONKURSU

ZAŁĄCZNIK D - ZAWODY ORAZ CEREMONIA ROZDANIA NAGRÓD

ZAŁĄCZNIK E – SPECYFIKACJA ORAZ WYMAGANIA DOTYCZĄCE ROBOTA MINI-SUMO

ZAŁĄCZNIK F – ZASADY WALKI ROBOTÓW MINI-SUMO

ZAŁĄCZNIK G – ZASADY WALKI ROBOTÓW MINI-SUMO – WALKA ZBIOROWA

ZAŁĄCZNIK H – ZASADY KONKURENCJI LINE-FOLLOWER

REGULAMIN DIVERSITY 2018

INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem XVII edycji konkursu **Diversity** jest firma:
Motorola Solutions Systems Polska Sp. z o.o.
ul. Czerwone Maki 82
30-392 Kraków, Polska

zwana dalej Organizatorem.
2. Celem konkursu **Diversity** jest promocja wiedzy informatycznej wśród młodzieży szkół średnich, a w szczególności wśród dziewcząt.
3. Konkurs w swoich założeniach nie ma celów zarobkowych.
4. Konkurs jest przeprowadzany na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
5. Niniejszy regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w konkursie.
6. Konkurs będzie rozgrywany w dwóch etapach:
 - 6.1. Etap Pierwszy:
 - 6.1.1. Rozwiązanie zadań algorytmicznych w programie Colobot - Gold Edition w wersji dostarczonej przez Organizatora.
 - 6.1.2. Stworzenie prezentacji Zespołu.
 - 6.2. Etap Drugi
 - 6.2.1. Zaprogramowanie dostarczonego przez Organizatora robota Mini-Sumo.
 - 6.2.2. Zawody Robotów Mini-Sumo.
 - 6.2.3. Zawody Robotów Mini-Sumo Walka Zbiorowa
 - 6.2.4. Zawody programistyczne Colobot Challenge.
 - 6.2.5. Zawody Robotów - Line-Follower
 - 6.2.6. Stworzenie filmu prezentującego Robota Mini-Sumo oraz Zespół
7. Warunkami udziału w Pierwszym Etapie Konkursu jest:
 - 7.1. Rozwiązanie zadań algorytmicznych w programie Colobot - Gold Edition dostarczonym przez Organizatora, zwanym dalej Projekt 1.
 - 7.2. Stworzenie prezentacji Zespołu.

- 7.3. Dopelnienie wszystkich wymienionych w regulaminie formalności ze szczególnym uwzględnieniem Harmonogramu Konkursu (Załącznik A).
- 7.4. Dokładny opis zadań i wymagań wobec uczestników Pierwszego Etapu znajduje się w Załączniku B niniejszego Regulaminu.
8. Warunkiem udziału w Drugim Etapie Konkursu jest:
 - 8.1. Zakwalifikowanie się do Drugiego Etapu Konkursu (sposób oraz zasady kwalifikacji opisane są w Załączniku B).
 - 8.2. Stworzenie programu sterującego Robotem i realizującego następujące zadanie: Walka autonomicznych Robotów Mini-Sumo, zwanego dalej Projektem 2.
 - 8.3. Stworzenie programu sterującego Robotem Mini-Sumo realizującego zadanie: Walka Zbiorowa autonomicznych Robotów zwanego dalej Projektem 3.
 - 8.4. Przygotowanie się do zawodów Colobot Challenge wykorzystujących aplikację Colobot – Gold Edition. W pierwszym dniu zawodów Zespołom zostaną przedstawione zasady rozgrywki. Zespoły w czasie warsztatów opracowują i implementują nowy algorytm zgodny z zasadami konkurencji Colobot Challenge - Projekt 4.
 - 8.5. Stworzenie programu sterującego Robotem Mini-Sumo realizującego zadanie: Line-Follower zwanego dalej Projektem 5.
 - 8.6. Stworzenie filmu prezentującego Robota oraz Zespół, który pracował nad realizacją projektu - Projekt 6.
 - 8.7. Dopelnienie wszystkich wymienionych w Regulaminie formalności ze szczególnym uwzględnieniem Harmonogramu Konkursu (Załącznik A).
 - 8.8. Dokładny opis zasad drugiego etapu Konkursu znajduje się w Załączniku C niniejszego regulaminu.
9. Wszystkie Projekty (od 1 do 6) muszą być zgodne z pozostałymi postanowieniami Regulaminu.
10. Wszystkie Projekty (od 1 do 6) zgłoszone do Konkursu muszą być stworzone specjalnie dla celów Konkursu **Diversity** - tzn. nie mogą istnieć przed 31 października 2017 roku oraz muszą być dostępne przynajmniej przez 4 tygodnie po Finałowej Ceremonii rozdania nagród (15 czerwca 2018).
11. Twórcami zgłoszonych Projektów mogą być tylko członkowie Zespołu.

UCZESTNICZY KONKURSU

1. Do udziału w konkursie mogą zgłaszać się grupy uczniów Liceów Ogólnokształcących, Liceów Profilowanych oraz Techników, zwane dalej Zespołami.
2. Zespół może być mieszany (dziewczyny i chłopcy), złożony z trzech do czterech osób, w tym co najmniej dwóch dziewczyn.

3. Każdy Zespół zobowiązany jest do ustalenia Opiekuna, którym musi być Nauczyciel pracujący w szkole, której pieczęćka widnieje na zgłoszeniu uczestnictwa.
4. Każdy Zespół jest zobowiązany do wybrania Lidera Zespołu spośród siebie.

ZASADY ZGŁOSZENIA UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Zgłoszenia chęci udziału w Konkursie należy dokonać na stronie www.diversity.pl w zakładce „Rejestracja” oraz pisemnie - wydrukowaną kopię formularza wraz z podpisem opiekuna i pieczęcią szkoły należy przesłać pocztą na adres:

Motorola Solutions Systems Polska Sp. z o.o.
ul. Czerwone Maki 82
30-392 Kraków, Polska

z dopiskiem *Diversity*

2. Zgłoszenia chęci udziału w Konkursie będą przyjmowane od daty rozpoczęcia Konkursu do 4-go marca 2018 roku. Obowiązuje data stempla pocztowego.
3. Organizator zobowiązuje się do potwierdzenia pocztą elektroniczną otrzymania formularza ze zgłoszeniem chęci udziału w Konkursie.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Do Pierwszego i Drugiego Etapu Konkursu zostaną zakwalifikowane Projekty spełniające wszystkie wymagania Konkursu, wynikające z Regulaminu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprzestrzeganie Regulaminu przez Uczestników Konkursu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konkursu bez konieczności podawania przyczyny. Informacja w przypadku odwołania Konkursu zostanie zamieszczona na stronie Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu w trakcie trwania Konkursu.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania i publikacji danych osobowych członków Zespołów i Opiekunów w ramach Konkursu, a jednocześnie zobowiązuje się do niewykorzystywania uzyskanych danych osobowych w celach marketingowych.
Po ogłoszeniu wyników Konkursu Organizator umieści na stronie www.diversity.pl imiona i nazwiska laureatów Konkursu, Opiekuna Zespołu oraz nazwę szkoły.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania materiałów medialnych (zdjęcia, grafiki, nagrania audio i wideo) stworzonych przez Organizatora podczas trwania Konkursu do celów marketingowych.

6. Projekt nie może stanowić zagrożenia dla Organizatorów, Uczestników ceremonii, publiczności, jak i osób trzecich. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne wypadki powstałe na skutek niewłaściwego skonstruowania, wykorzystywania, użytkowania, bądź działania wszelkich urządzeń używanych w trakcie trwania Konkursu.
7. Projekty zgłoszone do Konkursu muszą być zgodne z polskim prawem. Między innymi oznacza to przestrzeganie praw autorskich i nie zamieszczanie treści powszechnie uznanych za szkodliwe, obraźliwe, niewłaściwe, nielegalne lub niemoralne.
8. Projekty muszą spełniać następujące warunki:
 - 8.1. Nie mogą zawierać treści oraz elementów, których wykorzystywanie jest związane z opłaceniem odpowiednich licencji (np. zdjęcia z płatnych serwisów, licencje ZAiKS).
 - 8.2. Wszystkie cytaty (teksty, zdjęcia, nagrania, fragmenty algorytmów i kodu, itp.) muszą posiadać informacje o źródle pochodzenia oraz autorze według zasad prawa autorskiego.
 - 8.3. Nie mogą zawierać treści reklamowych dotyczących jakichkolwiek podmiotów.
9. Osoby zgłaszające Projekt przyjmują do wiadomości Regulamin Konkursu i akceptują zawarte w nim warunki uczestnictwa. Opiekun Zespołu zaświadcza przed Organizatorem, że Projekt jest zgodny z Regulaminem.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji Projektu, w przypadku wprowadzania zmian w Projekcie po terminie Rejestracji do Konkursu oraz nieprzestrzegania zasad Regulaminu.
11. W sprawach nieokreślonych w niniejszym Regulaminie, stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.

Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji Regulaminu.

ZAŁĄCZNIK A – HARMONOGRAM KONKURSU

14.11.2017 – 04.03.2018	Rejestracja Zespołów i projektów - ETAP I.
05.03 – 03.04.2018	Ocena Projektów ETAPU I.
06.04.2018	Publikacja listy Finalistów.
do 11.04.2018	Wysłanie Robotów do Finalistów.
04.04 – 08.06.2018	ETAP II.
14.06.2018	Wizyta Finalistów w Krakowie i siedzibie firmy Motorola Solutions, Zawody Colobot.
15.06.2018	Zawody Robotów, Zawody Colobot Challenge oraz Ceremonia Rozdania Nagród.

ZAŁĄCZNIK B - PIERWSZY ETAP KONKURSU

1. Zespoły, które w sposób określony w Regulaminie zgłosiły chęć przystąpienia do Konkursu do dnia 4 marca 2018 roku, stworzą i dostarczą prace do Pierwszego Etapu Konkursu zwane Projektem 1.
2. Do 4 marca 2018 należy wysłać Projekt 1 oraz prezentację Zespołu na adres organizatora: konkurs@diversity.pl
3. Organizator zobowiązuje się do potwierdzenia pocztą elektroniczną rejestracji Projektu 1.
4. Zespoły na potrzeby Pierwszego Etapu muszą rozwiązać zadania algorytmiczne programie Colobot - Gold Edition.
 - 4.1. W dniu rozpoczęcia konkursu:
 - 4.1.1. Organizator umieści odpowiednią wersja programu Colobot - Gold Edition na stronie www.diversity.pl.
 - 4.2. Programy Colobot - Gold Edition pozostanie dostępny dla wszystkich zarejestrowanych Zespołów przez cały czas trwania Konkursu Diversity 2018.
5. Zadaniem Zespołów jest również stworzenie prezentacji zaprojektowanego wyglądu Robota i Zespołu. Bazą projektowanego Robota powinien być Robot, który będzie dostarczany w Drugim Etapie Konkursu.
6. Kończącą ocenę prac Zespołu po Pierwszym Etapie stanowić będzie suma ocen, z odpowiednio dobranymi wagami wszystkich elementów tj. rozwiązań zadań algorytmicznych oraz prezentacji projektu Robota i Zespołu.
7. Ocenie końcowej podlegać będą wyłącznie prace zawierające wszystkie wymagane elementy Projektu. Niekompletne prace nie będą oceniane, a Zespół zostanie zdyskwalifikowany.
8. Do Drugiego Etapu Konkursu zostanie dopuszczonych 16 Zespołów, zwanych dalej Finalistami.
9. W skład 16-tu Finalistów wejdzie:
 - 9.1. 15 najwyżej ocenionych Zespołów po Pierwszym Etapie,
 - 9.2. Zespół Zwycięzców Konkursu Diversity 2017 lub inny wskazany przez zwycięską szkołę, jako obrońca tytułu mistrzowskiego.
 - 9.3. W przypadku braku zgłoszenia szkoły do bieżącej edycji Konkursu lub braku wskazania Zespołu występującego w roli obrońcy tytułu, do Drugiego Etapu zostanie zakwalifikowany Zespół zajmujący 16 miejsce po Pierwszym Etapie.

ZAŁĄCZNIK C - DRUGI ETAP KONKURSU

1. Lista Finalistów zostanie ogłoszona na stronie Organizatora www.diversity.pl nie później niż 6 kwietnia 2018 roku. Po ogłoszeniu listy Finalistów, Organizator prześle Finalistom roboty mobilne przeznaczone do oprogramowania na wskazany adres (każdy Zespół otrzyma jednego Robota). Przyjmując Robota Uczestnicy zobowiązują się do udziału w pierwszym dniu Finału, tj. 14 czerwca 2018 roku oraz do przybycia na Zawody Robotów i Galę Finałową w dniu 15 czerwca 2018 roku. Nieusprawiedliwiona nieobecność w pierwszym dniu Finału 14 czerwca 2018 roku będzie równoznaczna z dyskwalifikacją Zespołu i wykluczeniem go ze startu oraz udziału w Zawodach Robotów i Gali Finałowej w dniu 15 czerwca 2018 roku.
2. Finaliści, korzystając z Robota mobilnego, będą mogli tworzyć oraz ulepszać swoje algorytmy, programy, przez cały okres trwania Konkursu Diversity. W tym czasie Finaliści zobowiązani są również do stworzenia filmu prezentującego Robota oraz Zespół.
3. Filmy prezentacyjne powinny zostać wysłane do Organizatorów najpóźniej w dniu zakończenia Rejestracji projektów Etapu Drugiego, tj. 8 czerwca 2018 roku. Długość filmu nie powinna przekraczać dwóch minut. W filmie należy zawrzeć takie informacje jak: nazwa Robota i nazwa szkoły. Filmy mogą być umieszczane i udostępniane przy pomocy serwisów świadczących takie usługi.
 - 3.1. Aby ułatwić tworzenie filmów, Organizator umieści na stronie Konkursu Diversity - www.diversity.pl - wybrane przykłady z poprzednich edycji Konkursu Diversity. Dodatkowo zostaną podane sugerowane parametry do przygotowania filmu i zapewnienia mu poprawnego odtworzenia w czasie gali.
4. W przypadku korzystania z prawa cytatu, należy podać źródła oraz autorów cytowanego materiału.
5. Do dnia 8 czerwca 2018 roku, Finaliści zobowiązani są do przesłania, w podany przez Organizatora sposób, Projektów 2, 3 oraz 5 a także filmu prezentującego Robota i Zespół. Po tym terminie Projekty zostaną poddane weryfikacji pod względem zgodności z Regulaminem, a w szczególności praw autorskich.
6. Finaliści, którzy nie dostarczą Projektów 2, 3 oraz 5, zgodnie z Regulaminem Konkursu, zostaną z niego wykluczeni.
7. Wraz z otrzymaniem Robota, staje się on własnością Zespołu. Robot podlega reklamacjom wynikającym z poprawnego użytkowania sprzętu (wyklucza się reklamacje z powodu uszkodzeń mechanicznych). Reklamacje można zgłaszać najpóźniej do 18 maja 2018 roku. Roboty podlegające reklamacji należy przesłać do Organizatora za pośrednictwem kuriera lub przekazać je osobiście.

8. Nie jest zabronione wykonywania napraw Roboty, jednak Organizator nie odpowiada za niepoprawne działanie Roboty w takim przypadku. Działanie Robotów zostanie dokładnie sprawdzone przez Organizatora przed wysłaniem ich do Uczestników.
9. Wszystkie Roboty dostarczone do Zespołów będą miały identyczne parametry techniczne i takie same możliwości. Decydujące o wygranej w Zawodach będą tym samym algorytmy wykorzystywane w programach wgrywanych na Roboty przez Uczestników Konkursu.
10. Celem Drugiego Etapu jest:
 - 10.1. Stworzenie trzech programów sterujących Robotem i realizujących następujące zadania:
 - 10.1.1. Walka autonomicznych Robotów Mini-Sumo.
 - 10.1.2. Walka autonomicznych Robotów Mini-Sumo Walka Zbiorowa (deathmatch).
 - 10.1.3. Wyścigi Line-Follower
 - 10.2. Ozdobienie otrzymanego od Organizatora Roboty.
 - 10.3. Stworzenie filmu prezentującego gotowego Roboty oraz Zespół, który nad nim pracował.
 - 10.4. Udział w Zawodach Robotów Mini-Sumo, Mini-Sumo Walka Zbiorowa oraz Line-Follower połączonych z Ceremonią rozdania nagród opisanych w Załączniku D.
 - 10.5. Poznanie środowiska Colobot – Gold Edition w stopniu umożliwiającym samodzielne rozwiązywanie zadań algorytmicznych oraz ich adaptacji do warunków rozgrywki przedstawionych pierwszego dnia Finału.
 - 10.6. Udział w zawodach programistycznych Colobot Challenge.
11. Pierwszego dnia Finału odbędzie się prezentacja warunków rozgrywki Colobot Challenge.
12. Roboty biorące udział w walkach muszą spełniać wszystkie ograniczenia opisane w Załączniku E niniejszego Regulaminu.
13. Walki Robotów Mini-Sumo będą odbywać się na zasadach opisanych w Załączniku F niniejszego Regulaminu.
14. Walki Robotów Mini-Sumo - Walka Zbiorowa będą odbywać się na zasadach opisanych w Załączniku G niniejszego Regulaminu.
15. Konkurencja Line-Follower będzie odbywać się na zasadach opisanych w Załączniku H niniejszego Regulaminu.

ZAŁĄCZNIK D - ZAWODY ORAZ CEREMONIA ROZDANIA NAGRÓD

1. Finaliści zostaną zaproszeni na dwudniowe Zawody oraz uroczystą Ceremonię rozdania nagród, która odbędzie się w dniach 14-15 czerwca 2018 roku, w Krakowie. Organizator zobowiązuje się skontaktować bezpośrednio z Opiekunami oraz liderami Zespołów finałowych odnośnie przygotowań do Ceremonii oraz szczegółów technicznych.
2. Spośród 16 finałowych Projektów zostaną wyłonione w drodze zawodów 3 zwycięskie Roboty, których twórcy zostaną nagrodzeni. Nagrodami zostaną również wyróżnione zwycięskie Zespoły w konkurencji Mini-Sumo Walka Zbiorowa, Line-Follower oraz Colobot Challenge. Dodatkowymi wyróżnieniami przyznanymi na podstawie filmów prezentacyjnych Zespołów będą Nagroda Publiczności oraz Nagroda przyznana przez Jury, w skład, którego wejdą przedstawiciele wyższych uczelni krakowskich, przedstawiciele resortu oświaty, przedstawiciele mediów oraz pracownicy firmy Motorola Solutions.
3. Zdobywanie jednej z nagród wspomnianych w punkcie 2. nie wyklucza możliwości zdobycia innej nagrody.
4. Finaliści zaproszeni na Zawody oraz Ceremonię wręczenia nagród, zobowiązani są do zabrania ze sobą przygotowanego przez zespół robota.
5. Uczniowie zaproszeni na Zawody i Ceremonię wręczenia nagród, zobowiązani są do posiadania przy sobie własnej, aktualnej legitymacji szkolnej.
6. Podczas Zawodów, między rundami dopuszczalne jest wgrywanie różnych programów walk na Robota, o ile czas tej operacji nie przekracza dopuszczalnego czasu przerwy między rundami (1 minuta).
7. Podczas trwania zawodów Zespoły będą miały zapewniony dostęp do prądu (przedłużacze) oraz miejsca siedzące w Sali zawodów w celu serwisowania robotów. O sprzęt, taki jak: laptopy, ładowarki, akumulatory, programatory, lutownice, czy narzędzia, Zespoły muszą zadbać **we własnym zakresie**.
8. Podczas Zawodów Organizatorzy zapewnią stanowiska zapasowe, na których dostępny będzie laptop, programator. Osoby odpowiedzialne za stanowiska będą wgrywać na życzenie Zespołu program na Robota, dostarczony do Organizatorów do 8 czerwca 2018 roku podczas zgłaszania Projektu 2.
9. Podczas Zawodów obowiązuje bezwzględny zakaz używania programatorów bezprzewodowych. Dozwolone są tylko programatory przewodowe.
10. Zawodnicy zobowiązani są do wzięcia udziału w konkurencji w ściśle określonych przez Harmonogram przedziałach czasowych. Wszelkie zmiany w Harmonogramie spowodowane czynnikami losowymi będą podawane w dniu Zawodów.

11. Wszyscy zawodnicy otrzymają w dniu Zawodów identyfikatory Diversity. Noszenie identyfikatorów Diversity jest obowiązkowe przez cały czas trwania Zawodów.
12. W razie naruszenia niniejszego Regulaminu w trakcie trwania Zawodów, Robot może zostać odsunięty od dalszej rywalizacji. Decyzję taką podejmuje Sędzia Główny zawodów (decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna).
13. Decyzje sędziów walk nie podlegają dyskusji.
14. W przypadkach spornych, nieobjętych tym Regulaminem, ostateczną decyzję podejmuje Sędzia Główny zawodów.
15. Podczas Zawodów zabronione jest robienie zdjęć z włączoną lampą błyskową.

ZAWODY MINI-SUMO

16. W Turnieju Finałowym Zespoły zostaną podzielone na 4 grupy (A-D).
17. Podział na grupy zostanie dokonany na podstawie losowania, które odbędzie się w przeddzień zawodów, tj. 14 czerwca 2018 roku. Podział ten ma w swoim założeniu rozdzielenie Robotów, które otrzymały najlepsze miejsca w Pierwszym Etapie oraz w miarę możliwości Zespołów z tych samych miast lub szkół tak, aby nie musiały one ze sobą konkurować o wyjście z grupy.
18. Zespoły będą rywalizowały między sobą w formule „każdy z każdym” w ramach jednej grupy.
19. Po zakończeniu fazy grupowej, dwa pierwsze Zespoły z każdej z grup awansują do fazy pucharowej.
20. Określenie pozycji w grupie następuje w oparciu o kryteria:
 - 20.1. Liczba zdobytych punktów (punktacja jest opisana w Załączniku F).
 - 20.2. Wynik bezpośredniego pojedynku między drużynami z tą samą ilością punktów.
 - 20.3. Dodatkowy pojedynek pomiędzy zespołami z tą samą ilością punktów.
21. Faza pucharowa rozgrywana będzie w formule „przeegrany odpada”.

ZAWODY MINI-SUMO WALKA ZBIOROWA

22. W turnieju finałowym zespoły zostaną podzielone na 4 grupy (E-H). Podział na grupy w konkurencji Mini-Sumo Walka Zbiorowa zostanie dokonany na podstawie grup (A-D) z zawodów Mini-Sumo na podstawie algorytmu przedstawionego w tabeli poniżej:

A	B	C	D
E	H	G	F
F	E	H	G
G	F	E	H
H	G	F	E

23. Zespoły będą rywalizowały między sobą w formule walki zbiorowej. Jedna walka będzie odbywała się pomiędzy czterema Robotami ustawionymi na arenie.
24. Po zakończeniu Fazy Grupowej, wygrane Zespoły z każdej z grup awansują do Finałów.
25. Zostanie przeprowadzona jedna walka finałowa wyłaniająca zwycięzcę.

ZAWODY PROGRAMISTYCZNE COLOBOT CHALLENGE

26. Pierwszego dnia Finałów 14 czerwca 2018 Organizator przedstawi zasady rozgrywki Colobot Challenge.
27. W czasie trwania warsztatów programistycznych zespoły opracują i stworzą nowe algorytmy spełniające warunki rozgrywki.
28. Pierwszego dnia Finałów zostaną przeprowadzone Eliminacje wyłaniające cztery zespoły, które wezmą udział w finałowej walce Colobot Challenge.
29. W dniu Finałów 15 czerwca 2018 roku, cztery najlepsze Zespoły z Eliminacji stoczą Walkę Finałową, która wyłoni zwycięzcę zawodów Colobot Challenge.
30. W Walce Finałowej zostanie użyty program, przekazany Organizatorowi w czasie Eliminacji. Nie dopuszcza się zmian w programie od rozpoczęcia Eliminacji aż do zakończenia Finałów.
31. Zespoły są zobowiązane do samodzielnego przygotowania stanowiska do programowania z wykorzystaniem Colobot – Gold Edition – laptop z zainstalowanym oprogramowaniem – Colobot - Gold Edition.
32. Organizator przygotowuje stanowiska dla Zespołów, które do 1 czerwca 2018 roku zgłoszą potrzebę skorzystania ze stanowiska przygotowanego przez Organizatora.
33. Grupy, w których Zespoły będą rywalizować w Eliminacjach Zawodów Colobot Challenge zostaną wylosowane przez Organizatora przed Finałami. Skład grup zostanie ogłoszony w pierwszym dniu Finałów, tj. 14 czerwca 2018 roku.

ZAWODY LINE-FOLLOWER

34. Pierwszego dnia Finałów 14 czerwca 2018 Organizator przedstawi zasady rozgrywki Line-Follower oraz przeprowadzi losowanie kolejności startów poszczególnych robotów.

35. Zespoły będą rywalizowały między sobą bez podziałów na grupy.
36. Przejazdy wszystkich robotów odbędą się na tej samej trasie.
37. Zespoły będą startować zgodnie z wylosowaną kolejnością.
38. Każdy robot ma prawo do jednego przejazdu (w tym nieważnego).
39. Określenie wyniku (i tym samym końcowej pozycji) następuje w oparciu o czas pokonania trasy.

NAGRODY

40. Finaliści i Opiekunowie zakwalifikowanych do Finału Projektów otrzymają imienne dyplomy uczestnictwa w Konkursie.
41. Zwycięzcy są zobowiązani do podpisania oświadczenia o odbiorze nagrody za udział w Konkursie Diversity organizowanym przez firmę Motorola Solutions Systems Polska Sp. z o.o.
42. W Konkursie przyznane zostaną atrakcyjne, indywidualne, nagrody rzeczowe dla uczniów i ich Opiekunów wchodzących w skład zwycięskich Zespołów.
43. Nagrody w Konkursie nie mogą być wymienione na gotówkę, ani na inne nagrody rzeczowe. Finalistom nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości poszczególnych nagród. Wszelkie roszczenia z tytułu wad jakościowych nagród należy zgłaszać wprost do sprzedawcy lub producenta.

ZAŁĄCZNIK E – SPECYFIKACJA ORAZ WYMAGANIA DOTYCZĄCE ROBOTA MINI-SUMO

1. Wszystkie Zespoły biorące udział w Konkursie Diversity 2018 zostaną wyposażone w jeden model Robota “Zumo” klasy Mini-Sumo firmy Pololu.
2. Parametry robota dostępne są w jego instrukcji, dostępnej na stronie producenta pod adresem: <https://www.pololu.com/docs/0J63/>
3. Zestaw dostarczony przez Organizatora do Uczestników Konkursu zawierał będzie zmontowanego i przetestowanego Robota.
4. Do standardowego zestawu, proponowanego przez producenta dołączone zostaną baterie NiMH wraz z ładowarką.
5. Organizator nie dopuszcza możliwości modyfikacji podstawowych elementów konstrukcji Robota, tzn. wymiany lub dodania następujących elementów:
 - 5.1. Silników napędzających Robota.
 - 5.2. Czujników linii.
 - 5.3. Czujników odległości.
 - 5.4. Dodatkowych czujników, diod lub innych elementów elektronicznych poprawiających osiągi Robota.
 - 5.5. Źródeł zasilania innego niż akumulatory AA NiMH wielokrotnego ładowania o napięciu nominalnym nie przekraczającym 4.8V (1.2V per ogniwo) bądź standardowych baterii AA o napięciu nominalnym nie przekraczającym 6.0V (1.5V per ogniwo).
6. Każdy dostarczany przez Organizatora zestaw będzie zawierał plombę zabezpieczającą.
 - 6.1. Brak plomby lub widoczne ślady jej naruszenia będą stanowiły podstawę do wykluczenia Robota z zawodów Mini-Sumo.
7. Organizator dopuszcza:
 - 7.1. Możliwość modyfikacji gaśnicowego układu bieznego, jednak wyłącznie w sposób niepowodujący uszkodzeń ani zniszczeń ringu oraz innych robotów.
 - 7.2. Montaż dodatkowych ramion lub lemieszki.
 - 7.3. Montaż ozdób.
8. Ozdobiony Robot musi spełniać następujące wymagania:
 - 8.1. Wymiary w podstawie maksymalnie 11 x 11 cm. Stojący robot musi się mieścić wewnątrz kwadratu o boku 11 cm. Wysokość Robota nie jest ograniczona. Wymiary będą sprawdzane przy użyciu ramki poprzez przeprowadzenie jej przez sędzię od podstawy przez całą wysokość Robota.
 - 8.2. Maksymalna waga Robota nie może przekraczać 550g.

- 8.3. Powyższe wymagania będą sprawdzane przez sędziów Rozgrywek podczas Rejestracji. Pomiary mogą być powtórzone w dowolnym momencie Zawodów na wniosek sędziego lub przeciwnika w walce. Wymiary Robota nie mogą przekraczać dopuszczalnych wymiarów przed upływem 5 sekund od sygnału rozpoczęcia rundy, który wydaje sędzia. Po tym czasie wymiary Robota mogą się zmienić (Robot może przykładowo zwiększyć swoje rozmiary rozkładając dodatkowe ramiona bądź lemieszce). Całkowita waga Robota nie może przekraczać dopuszczalnej wagi maksymalnej Robota.
- 8.4. Wszystkie ozdoby Robota mogą zostać zdemontowane na czas walki.
9. W przypadku przekroczenia wagi lub wymiarów w podstawie Robota sędziowie w porozumieniu z Sędzią Głównym mogą podjąć decyzję o dyskwalifikacji Robota.
10. Przesłane do Zespołów zestawy Robotów Mini-Sumo muszą być wykorzystywane w Robocie startującym w Zawodach opisanych w Załączniku D niniejszego Regulaminu. Dozwolone jest montowanie w Robocie dodatkowych elementów obudowy takich jak lemieszce czy ozdoby. Niedopuszczalna jest wymiana jakichkolwiek elementów elektronicznych Robota (będą one zaplombowane).
11. Wygląd Robota powinien się zgadzać z przedstawionym w pierwszym etapie. Wyjątkiem jest nie zachowanie wymiarów lub wagi Robota w Projekcie, które należy odpowiednio zmodyfikować. Dopuszczalne są odstępstwa w wyglądzie, jeżeli materiały do ozdabiania Robota miałyby powodować jego niepoprawne działanie lub byłyby trudne do zdobycia, montażu.
12. Robot musi działać w pełni autonomicznie. Wszystkie jego systemy muszą znajdować się w Robocie (nigdy poza nim).
13. Robot musi być mobilny, to jest musi być w stanie poruszać się samodzielnie.
14. Robot swoją konstrukcją nie może uszkadzać ringu (dōjō), ani innych robotów. Powodowanie zarysowań, czy wgłęć słabej obudowy przeciwnika NIE będzie uznawane jako łamanie Regulaminu.
15. Robot nie może stanowić zagrożenia dla Organizatorów, Uczestników Zawodów oraz publiczności.
16. Ostre krawędzie konstrukcji (lemieszce itp.) są dopuszczalne o ile nie spowodują naruszenia któregokolwiek z punktów niniejszego Regulaminu. Sędziowie mogą podjąć decyzję o oklejeniu ostrych krawędzi Robota taśmą ochronną.
17. Robot nie może gubić ani pozostawiać jakichkolwiek elementów konstrukcyjnych na ringu. W przypadku zgubienia małych elementów, takich jak śrubka, czy nakrętka, o przerwaniu i powtórzeniu walki decyduje sędzia.
18. Podczas Rozgrywek zabronione jest wylewanie płynów na ring.

19. Zabronione jest podnoszenie przeciwnika od góry lub z boku przy pomocy chwytaków. Dozwolone jest wypychanie przeciwnika poza ring oraz podważanie go od spodu przy pomocy lemieszy.
20. Zabronione jest używanie kleju, substancji powodujących przyklejenie, zwiększenie przyczepności robota do ringu. Sędziowie podczas Rejestracji, jak i w dowolnym momencie Zawodów wykonują test z użyciem zwykłej kartki formatu A4. Robot położony na kartce, a następnie uniesiony, nie może powodować podniesienia kartki nawet w minimalnym stopniu.
21. Zabronione jest używanie przyssawek lub magnesów powodujących zwiększenie przyczepności robota do stalowego ringu.
22. **Na obudowie każdego Robota musi zostać umieszczona jego nazwa.** Nazwa powinna być czytelna i umieszczona w widocznym miejscu na Robocie, tak by możliwy był jej odczyt przed każdą walką.
23. Zabronione jest wybieranie programu, opcji lub trybów działania Robota po ustawieniu na ringu (np. przy użyciu pilota bądź przycisków dostępnych na robocie).

ZAŁĄCZNIK F – ZASADY WALKI ROBOTÓW MINI-SUMO

1. Arena do walki (tzw. dōjō) jest czarnym kołem ograniczonym białym marginesem. Koło wykonane jest ze stali i znajduje się na styropianowym podwyższeniu. W kategorii Mini-Sumo ring i podstawka mają następujące wymiary:
 - 1.1. średnica: 77 cm,
 - 1.2. wysokość: 2.5 cm,
 - 1.3. szerokość marginesu: 2.5 cm.
2. W każdej walce biorą udział dwa zdolne do poruszania się (mobilne) Roboty. Z każdego Zespołu przeciwników przy ringu może znajdować się tylko jeden przedstawiciel włączający Robota, cała reszta Zespołu powinna zostać na widowni. Wyjątkiem może być jeden z przedstawicieli Zespołu, pomagający w sprawnym wgrywaniu programu na Robota.
3. Jedna walka składa się z trzech rund. Przed rozpoczęciem pierwszej rundy losowany jest Zawodnik, który jako pierwszy umieszcza swojego Robota na dōjō. W drugiej oraz trzeciej rundzie, jako pierwszy robota ustawia zwycięzca poprzedniej rundy. Po umieszczeniu robota na dōjō zabronione jest jakiegokolwiek przemieszczanie go przez Zawodnika. Roboty mogą być umieszczone w dowolnym miejscu na dōjō, za linią startu wyznaczoną przez sędziego (każdy Robot na innej połowce ringu).
 - 3.1. Przed rozpoczęciem każdej rundy sędzia ringowy sprawdzi zdolność do poruszania się (mobilność) każdego z Robotów.
 - 3.2. Brak zdolności do poruszania się (mobilności) Robota jest jednoznaczne z niedopuszczeniem Robota do walki, a tym samym oddaniem rundy (punktuje przeciwnik).
4. Jeśli oba Roboty zostaną poprawnie ustawione sędzia daje sygnał do rozpoczęcia walki. Na sygnał Zawodnicy uruchamiają swoje Roboty (to jest ostatnia ingerencja Zawodników w walkę), następnie **odsuwają się** od ringu tak, aby nie znajdować się w polu widzenia Robotów. Roboty muszą następnie **odczekać 5 sekund** zanim zaczną się ruszać. Zbyt wczesny start uznawany jest za falstart (następuje rozpoczęcie rundy od nowa, kolejność ustawiania Robotów na ringu nie zmienia się). Zawodnik, którego Robot popełnił falstart karany jest ostrzeżeniem. Drugie ostrzeżenie powoduje oddanie rundy (punktuje przeciwnik).
5. Celem walki jest wyrzucenie przeciwnika poza dōjō. Robot przegrywa rundę, jeśli choć jedną częścią swojej konstrukcji dotknie powierzchni znajdującej się poza dōjō.
6. Jeśli runda nie zakończy się w przeciągu **2 minut** ogłaszany jest **remis**.
7. W dowolnym momencie rundy Zawodnicy mogą podjąć wspólną decyzję o natychmiastowym przerwaniu rundy i rozpoczęciu następnej. W przypadku przerwania rundy w ten sposób, orzekany jest remis.

8. W przypadku wygrania dwóch rund przez jednego z Robotów, trzecia nie jest rozgrywana.
9. Zwycięzcą walki jest Robot, który wygra podczas walki więcej rund niż jego przeciwnik (zdobędzie więcej punktów).
10. Podczas Zawodów obowiązują następujące zasady punktacji:
 - 10.1. Zwycięstwo w rundzie – 2 punkty.
 - 10.2. Remis w rundzie – 1 punkt.
 - 10.3. Porażka w rundzie – 0 punktów.
 - 10.4. Podczas jednej walki można otrzymać maksymalnie 6 punktów.
 - 10.5. W przypadku dwóch wygranych rund w walce, trzecia runda nie jest rozgrywana, a zwycięska drużyna otrzymuje 6 punktów.
 - 10.6. W przypadku walki, w której wszystkie rundy zakończą się remisem, każda z drużyn otrzymuje po 3 punkty.
 - 10.7. Remis w rundzie może być ogłoszony, gdy co najmniej jeden Robot porusza się w trakcie walki na ringu (jest mobilny). W przeciwnym wypadku, gdy oba Roboty się nie ruszają, żaden Zespół nie punktuje, a runda może być powtórzona co najwyżej jeden raz.
 - 10.8. Wynik każdej walki (punkty za wygrane i przegrane rundy) jest zapisywany w tabeli wyników.

ZAŁĄCZNIK G – ZASADY WALKI ROBOTÓW MINI-SUMO – WALKA ZBIOROWA

1. Arena do walki (tzw. dōjō) jest czarnym kołem ograniczonym białym marginesem. Koło wykonane jest ze stali i znajduje się na styropianowym podwyższeniu. W kategorii Mini-Sumo ring i podstawka mają następujące wymiary:
 - 1.1. Średnica: 77 cm.
 - 1.2. Wysokość: 2.5 cm.
 - 1.3. Szerokość marginesu: 2.5 cm.
2. W każdej walce biorą udział cztery zdolne do poruszania się (mobilne) Roboty. Z każdego Zespołu przy ringu może znajdować się tylko jeden przedstawiciel włączający Robota, cała reszta Zespołu powinna zostać na widowni. Wyjątkiem może być jeden z przedstawicieli Zespołu, pomagający w sprawnym wgrzywaniu programu na Robota.
3. Jedna walka składa się z jednej rundy. Sędzia wyznacza cztery części dōjō, na których zawodnicy umieszczają swojego Robota – każdy Robot na jednej ćwiartce areny. Sędzia decyduje, kiedy zawodnicy mają zakończyć ustawianie Robotów. Po umieszczeniu Robota zabronione jest jakiegokolwiek przemieszczanie go przez zawodnika.
 - 3.1. Przed rozpoczęciem każdej rundy sędzia ringowy sprawdzi zdolność do poruszania się (mobilność) każdego z Robotów.
 - 3.2. Brak zdolności do poruszania się (mobilności) Robota jest jednoznaczne z niedopuszczeniem Robota do walki, a tym samym odpadnięciem z dalszej rywalizacji.
4. Jeśli Roboty zostaną poprawnie ustawione sędzia daje sygnał do rozpoczęcia walki. Na sygnał zawodnicy uruchamiają swoje Roboty (to jest ostatnia ingerencja zawodników w walkę), następnie **odsuwają się** od ringu tak, aby nie znajdować się w polu widzenia robotów. Roboty muszą następnie **odczekać 5 sekund** zanim zaczną się ruszać. Zbyt wczesny start uznawany jest za faul (następuje rozpoczęcie walki od nowa). Zawodnik, którego robot wystartuje zbyt wcześnie karany jest ostrzeżeniem. Drugie ostrzeżenie powoduje dyskwalifikację zawodnika.
5. Celem walki jest wyrzucenie wszystkich przeciwników poza dōjō. Robot przegrywa rundę, jeśli choć jedną częścią swojej konstrukcji dotknie powierzchni znajdującej się poza dōjō.
6. Zwycięzcą walki jest Robot, który jako jedyny pozostanie na arenie ewentualnie, jako ostatni dotknie powierzchni znajdującej się poza dōjō.
7. Jeśli po czasie **2 minut** na dōjō pozostanie więcej niż jeden Robot wówczas walka jest powtarzana.

ZAŁĄCZNIK H – ZASADY KONKURENCJI LINE-FOLLOWER

1. Zasady ogólne:
 - 1.1. Celem startu robota w konkurencji Line-Follower jest przejechanie wyznaczonej trasy w najkrótszym możliwym czasie.
 - 1.2. Sędzia główny zawodów podejmuje decyzje dotyczące wszelkich spraw nieokreślonych poniższym regulaminem oraz w uzasadnionych przypadkach ma prawo podjąć decyzje z nim sprzeczne.
2. Zasady konkurencji:
 - 2.1. Przejazd pomiarowy rozpoczyna się na znak sędziego. Po jego ukończeniu zawodnik musi zabrać robota z trasy.
 - 2.2. Czas jest mierzony przez sędziego przy pomocy bramki elektronicznej lub stopera w zależności od dostępności sprzętu lub w inny wybrany przez sędziego sposób w sytuacji awaryjnej.
 - 2.3. Przejazd rozpoczyna i kończy się, kiedy robot przekroczy najbardziej wysuniętą do przodu część linii startową.
 - 2.4. Robot musi przemieszczać się po wyznaczonej trasie przejazdu. W przypadku jej opuszczenia musi on wrócić do miejsca, w którym ją opuścił lub wcześniejszego odcinka trasy. W innym przypadku przejazd uznaje się za nieważny.
 - 2.5. Sędzia może uznać przejazd za nieważny w przypadku, gdy robot dokonuje zbyt dużego uproszczenia trasy.
 - 2.6. Limit czasu przejazdu to 60 sekund.
3. Przebieg konkurencji:
 - 3.1. Zawodnicy mają do dyspozycji jedną trasę.
 - 3.2. Zawodnicy startują według kolejności losowania.
 - 3.3. Każdy robot ma prawo do jednego przejazdu (w tym nieważnego).
 - 3.4. Zwycięża robot, który pokonał trasę w najkrótszym czasie.
4. Specyfikacja robota:
 - 4.1. Wymiary maksymalne robota to 11 cm szerokości i 11 cm długości.
 - 4.2. Maksymalna waga robota wynosi 550 g.
 - 4.3. Kontrola wymiarów i wagi wykonywana jest przed pierwszym przejazdem na stanowisku pomiarowym przez dedykowanych sędziów.
 - 4.4. Robot w trakcie przejazdu musi poruszać się w pełni autonomicznie. Zawodnik może go jedynie uruchomić na początku przejazdu i wyłączyć na końcu.

- 4.5. Robot powinien być odporny na zmiany oświetlenia, oddziaływanie bramek pomiarowych oraz wszelkich innych urządzeń na terenie zawodów.
5. Specyfikacja toru:
 - 5.1. Tor składa się z białej powierzchni oraz czarnej linii o szerokości 1,7 cm, która wytycza trasę.
 - 5.2. Pomiaru dokonuje się automatycznie, przy pomocy bramek optycznych bądź stopera (w zależności od dostępności sprzętu).
 - 5.3. Kształt trasy kwalifikacyjnej zostanie podany w dniu zawodów.
 - 5.4. Początek i koniec trasy oznacza się czarną linią startową prostopadłą do trasy.
 - 5.5. Trasa nie powinna przebiegać bliżej niż 15 cm od krawędzi toru mierząc od środka linii wyznaczającej trasę.
 - 5.6. Dwie sąsiadujące ze sobą linie trasy nie powinny przebiegać bliżej niż w odległości 15 cm od siebie mierząc od środka linii wyznaczających trasę.
 - 5.7. Minimalny promień skrętu to 7,5 cm.
 - 5.8. Na torze nie występują skrzyżowania.
 - 5.9. W torze nie ma przerw.
6. Zgłaszanie zastrzeżeń:
 - 6.1. Nie można zgłaszać sprzeciwu przeciwko decyzjom sędziego głównego zawodów.
 - 6.2. Przedstawiciel drużyny może zgłosić swoje zastrzeżenia do sędziego przed ukończeniem konkurencji.