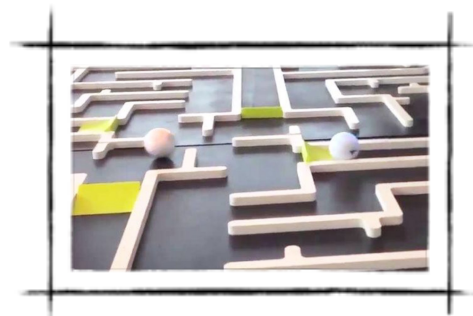


Regolamento Gara di Sphero



"Risolvi il Labirinto"

Art.1 Definizione del gioco

La competizione è un torneo a eliminazione diretta e consiste nel risolvere nel minor tempo possibile un labirinto preconstituito assegnato dai giudici.

Un incontro coinvolge contemporaneamente due squadre iscritte, composte rispettivamente da tre elementi: un capitano programmatore robotico e due assistente di percorso e di calcolo, i quali operano, alternandosi nei compiti, con il robot assegnato dai giudici di gara.

Un incontro (game) si articola in un unico confronto a tempo di 15 (quindici) minuti: la prima squadra che risolve o che si avvicina maggiormente a risolvere il labirinto è la vincitrice della sfida e passa il turno successivo, sino ad arrivare alla finale.

Le prove sono ad eliminazione diretta e la decisione di chi ha superato il turno sarà esclusivamente a cura dei giudici di gara.

Art.2 Iscrizioni

Le iscrizioni alla gara sono limitate a 48 studenti, che formano 16 squadre composte ciascuna da tre alunni della stessa Scuola o Istituto.

Art.3 Robot e Software

Sono ammessi unicamente i robot appartenenti alla gamma "SPHERO", quali:

Sphero, Sphero 2.0, Sphero Edition, Sphero SPRK, Sphero SPRK Plus, BB-8, Ollie, Ollie Dark.

I robot devono essere assolutamente autonomi, senza alcun tipo o forma di controllo in remoto.

I robot saranno forniti dall'organizzazione o utilizzabili anche quelli di proprietà personale, a seguito di specifici controlli di conformità da parte dei Giudici di gara.

Per quanto riguarda il software di programmazione dei robot, si dovrà utilizzare unicamente l'App "Lighting Lab", scaricabile gratuitamente dai diversi Store e compatibile per tutti sistemi operativi (IOS, Android).

I device saranno forniti anch'essi dall'organizzazione o utilizzabili anche quelli di proprietà personale in modalità BYOD.

Art.4 Specifiche del Labirinto

Il campo gara è costituito da un "Labirinto" preconstituito di forma quadrata 2m x 2m, a diversi e crescenti livelli di difficoltà risolutiva e di programmazione.

Il percorso di gara sarà assegnato insidacabilmente da parte dei Giudici di gara.

Art.5 Operazioni di Gara

I concorrenti, prima dell'inizio della Gara e di comune accordo ove richiesto, possono essere invitati a nominare un secondo Giudice di gara, scegliendolo tra gli organizzatori presenti.

Tutte le squadre ed i robot devono essere pronti al momento dell'inizio della competizione.

L'ordine di partenza dei robot verrà sorteggiato dai Giudici prima della gara.

Art.6 Tempi di gara

Ogni match dura al massimo 15 (quindici) minuti.

Ove ritenuto necessario dai Giudici di gara, al fine di determinare con certezza il vincitore della sfida, può essere stabilito di assegnare un tempo supplementare di gara per un massimo di 3 minuti (Extension Time).

Art.7 Inizio della partita

I contendenti, a loro discrezione, mettono i robot sopra o dietro le linee di partenza del "Labirinto".
Il robot non può superare la linea di partenza prima che l'incontro inizi.
Al segnale Start del giudice ha inizio la sfida ed i robot entrano in azione.

Art.8 Fine della partita

La sfida termina trascorsi 15 minuti ed il giudice designa il vincitore.
Entrambi i contendenti rimuoveranno e riconsegneranno i loro robot alla fine del match.

Art.9 Violazioni

Ognuna delle seguenti azioni viene considerata una violazione:

Sconfitta per violazione

Una squadra concorrente che attua una delle seguenti azioni perderà il gioco per violazione.

- Un concorrente non si presenta di fronte alla linea di Partenza quando viene chiamato all'inizio del gioco.
- Un concorrente ostacola il gioco. Per esempio danneggiando il labirinto o la concentrazione dell'altra squadra.

Art.10 Squalifica

Un concorrente che fa una delle seguenti azioni verrà squalificato e obbligato a lasciare il gioco.

- Un concorrente assume un atteggiamento non sportivo. Per esempio usando un linguaggio poco corretto, violento o offensivo di un avversario o dei Giudici di gara.

Art.11 Obiezioni

Non si possono sollevare obiezioni circa l'arbitraggio dei giudici di gara.

Le decisioni stabilite dai Giudici di gara in attuazione al presente "Regolamento" sono insindacabili, pena la squalifica dalla competizione.

Art. 12 Premiazioni

Al termine della gara sono premiate le prime tre squadre classificate.

I premi sono assegnati alla Scuola o Istituto, non a titolo personale.