

Bear Rescue – Zachraň medvěda

Úkolem robota v soutěži Bear Rescue je v co nejkratším čase nalézt ztraceného medvěda a dovézt ho zpět domů.

1. Průběh soutěže

Robot po odstartování projede zákrutami na hřišti, najde medvěda a dopraví jej zpět na místo, odkud vyjel. Výsledné pořadí robotů je dáno časem dosaženým při záchraně medvěda.

Před startem soutěžící připraví svého robota na hřiště tak, aby se robot dotýkal zadního mantinelu ve startovní oblasti. Od chvíle umístění robota již není povolen žádný zásah. Teprve poté rozhodčí náhodně umístí medvěda do cílové oblasti. Na pokyn rozhodčího soutěžící robota odstartuje. Čas se měří od pokynu rozhodčího ke startu do chvíle, kdy se robot vrátí s medvědem zpět k místu startu a i s medvědem plně překročí vyznačenou linku. Pokud by doba přesahovala 5 minut, rozhodčí jízdu ukončí.

Organizátoři mohou povolit další soutěžní kola / jízdy, pro určení pořadí v první části soutěže se použije nejlepší výsledek ze všech jízd robota. Ve druhé části soutěže jsou vedeny jízdy vyřazovacím způsobem. V případě rovnosti časů mohou organizátoři vyzvat příslušné soutěžící k další jízdě.

2. Robot

Robot nesmí být nebezpečný nebo nadměrně obtěžující.

Na horní straně robota musí být nouzový vypínač, jehož stisknutím se vypnou všechny pohony robota. Tento vypínač musí být dostatečně velký a vůči robotovi dostatečně výrazný, aby byl snadno rozpoznatelný, dosažitelný a použitelný.

Na horní straně robota musí být místo pro jeho označení (nálepka 10x7 cm).

Robot se při startu musí vejít do startovní oblasti, jinak jeho rozměry nejsou omezeny.

Kategorie Beginner: Robot může být dálkově řízený. V případě použití bezdrátového připojení se nepřijímají protesty týkající se tohoto spojení. Tato kategorie je určena pro začátečníky; pro ty, kdo se soutěže již zúčastnili, je kategorie Advanced.

Kategorie Advanced: Robot je autonomní (samostatný) a při závodě včetně startu není povoleno žádné jeho spojení s externími zařízeními. Od okamžiku, kdy soutěžící připraví robota ke startu, se jej kromě odstartování nikdo nesmí dotýkat ani jakkoli zasahovat do jeho činnosti a to až do té doby, kdy to rozhodčí opět povolí.

3. Hřiště

Podlaha hřiště je bílá. Hřiště je ohraničeno mantinelem a na herní ploše jsou zdi tvořící „meandr“. Okraje hřiště i vnitřní zdi jsou asi 10 cm vysoké. Robot je nesmí překračovat nebo přes ně sahat, smí se ale přes ně „dívat“. Startuje se ze zadní části hřiště a medvěd se ztratil v přední části hřiště (viz nákras; šrafování ani modré čáry nejsou na hřišti namalované, je to jen pro zřehlednění nákrasu). Hřiště může být postaveno z více částí, mezi nimiž mohou být drobné výškové rozdíly.

4. Medvěd

Medvěd je plyšový nebo látkový. Není menší než 10 cm a větší než 30 cm. Oproti podlaze je dostatečně kontrastní. Není živý, nepohybuje se a je přiměřeně těžký.

5. Pravomoc rozhodčího a organizátorů, odpovědnost

Pokud soutěžící či robot poruší pravidla, může rozhodčí jeho jízdu ukončit. Může také soutěžící či robota diskvalifikovat i pro další zápasy.

Námítky vůči rozhodnutím rozhodčího nebo organizátorů nejsou přípustné.

Organizátoři mohou kdykoli změnit pravidla soutěže například podle počtu účastníků nebo místních podmínek.

Účastníci ručí za své roboty a jejich bezpečnost a jsou zodpovědní za veškeré škody způsobené jimi samými, jejich roboty nebo jejich vybavením.

Organizátoři neodpovídají za žádné újmy účastníků ani za škody, které způsobí účastníci, jejich roboti nebo jejich vybavení.

