

Bear Rescue

Task of the robot is to find a lost bear and bring it back home as fast as possible.

1. Contest description

After being started, the robot has to travel across the playing field, find the bear and bring it back to the starting place. Robots are ranked based on the time they spend for the rescue task.

Before the start, the participants prepare the robot so that it touches the back wall of the starting area. Since then, no intervention is allowed. After the preparation, the referee places the bear somewhere in the target area. The participant starts the robot on a referee's signal. The time is measured from this signal to the moment when the robot returns and both the robot and the bear fully cross the marked line. If this time exceeds 5 minutes, the referee will terminate the race. The organizers may allow repeating races or rounds; only the best time of all attempts of a robot will be used for ranking in this first part of the contest. In the finale part, the races will be held on a knock-out basis. In case of a tie, a repeated race may be ordered by the organizers.

2. Robot

The robot must not be dangerous or excessively annoying.

On its top side, an emergency switch must be located. By pressing it all actuation must be switched off. The switch must be big enough and well distinct so that it can be easily recognized, reached and used.

A 10x7 cm space for marking must be reserved on the robot's top side.

At start time, the robot must fit inside the starting area; otherwise, its size is not limited.

Beginner Category: The robot may be remotely controlled. In case of a wireless connection, no objections concerning the connection are allowed. This category is for beginners; those who have already participated should proceed to the Advanced category.

Advanced Category: The robot is autonomous. During the race (including the start) no external connection is allowed. Since the robot is prepared for start, it must not be touched or interfered with in any way except starting until the referee allows so.

3. Playing field

Playing field ground is white. The playing field is bordered and contains inner walls forming a "meander". Both the border and the inner walls are approx. 10 cm high. The robot must not pass or "lean" over the walls but it may "look" over them. The robot starts from the back side and the bear is lost in the front side of the playing field (see the picture; the hatching and the blue lines are not drawn on the playing field and serve here only for explanation). The playing field may be composed of more pieces with slight level differences.

4. The bear

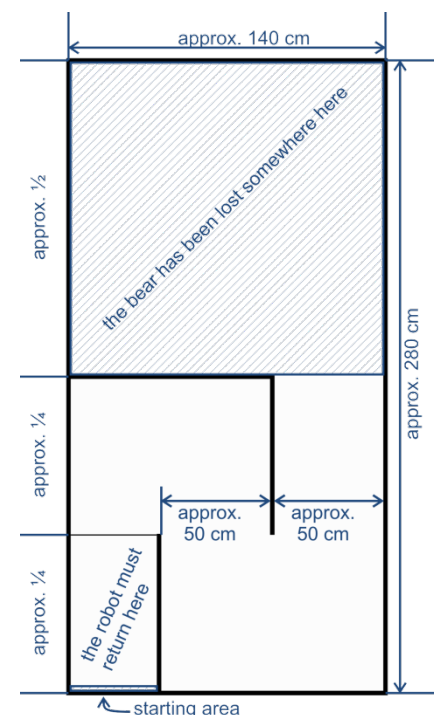
The bear is a stuffed teddy bear. It is not smaller than 10 cm and not bigger than 30 cm. It is sufficiently contrast in comparison to the ground. It is not live, not moving and its weight is appropriate.

5. Power of officials and liability

If a robot or a participant violates the rules, the referee may disqualify them from the race. He may also disqualify the participant or the robot for further races.

No objections against the decisions of the referee or the organizers are allowed.

The organizers may change the rules without prior notice, e.g. based on number of participants, local conditions etc.



The participants are responsible for their robots and their safety and will be liable for all damages caused by them, their robots or their equipment.

The organizers will not be under any circumstances held liable or responsible for any accidents of the participants or any damages caused by the participants, their robots or their equipment.

Bear Rescue – Zachraň medvěda

Úkolem robota v soutěži Bear Rescue je v co nejkratším čase nalézt ztraceného medvěda a dovést 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 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 náčrt; šrafování ani modré čáry nejsou na hřišti namalované, je to jen pro přehlednější náčrt). Hřiště může být postaveno z více částí, mezi nimiž mohou být drobné výškové rozdíly.

4. Medvěd

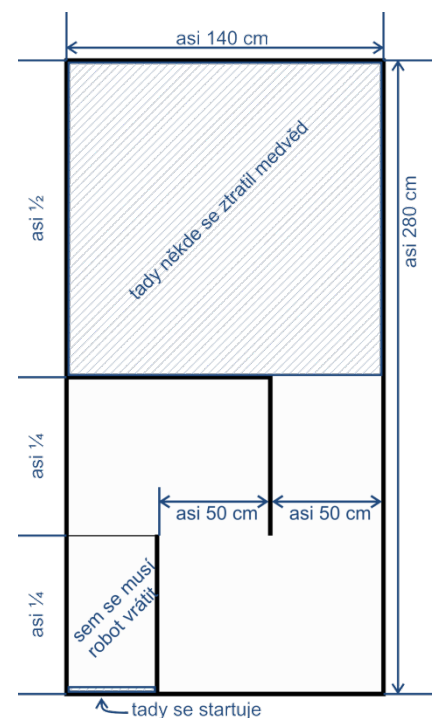
Medvěd je plyšový nebo látkový. Není menší než 10 cm a větší než 30 cm. Oproti podlaze je dostatečně kontrastní. Není živý, nepohybuje se a je přiměřeně těžký.

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.

Free Style

Open contest for any kind of robot-oriented works

1. Contest description

"Free Style" contest is open to all creative people and their robot-oriented works. There is no limitation on what the work should concern on or what robot should do (it may even do nothing), except that common safety must be maintained at all times. It may be physical as well as virtual. It may be static as well as moving and highly dynamic. There may be a highly advanced super-powered robot as well as robotic poem presented ...

All works will be evaluated by a jury / referees.

2. Way of conduct

The teams will be assigned a place where to display their work. During the whole event, someone has to be available on that place at all times for the public and the jury to describe them the work and answer questions.

The teams will bring a poster of A1 size describing the work and the team. This poster will be on display for the whole event duration. Secondly, the teams will provide at least 2 photographs/images and 2 paragraph of text concerning the work in electronic form for publishing purposes at latest during the check-in.

3. Limitations

The robot and the work must not be dangerous or excessively annoying.

Because being part of Robotic Day, the works must somehow relate to robotics. Otherwise, the topic is fully up to you. For the registration, a short description will be required. These descriptions will be used for pre-approval of the works to be sure they fit in the Robotic Day scheme.

4. Power of officials and liability

No objections against the decisions of the referee or the organizers are allowed.

The organizers may change the rules without prior notice, e.g. based on number of participants, local conditions etc. The organizers also reserve the right to close the registrations before the official deadline or to cancel any work registration. In such case, there will be no potential expenses recovered.

The participants are responsible for their work and their safety and will be liable for all damages caused by them, their work or their equipment.

The organizers will not be under any circumstances held liable or responsible for any accidents of the participants or any damages caused by the participants, their work or their equipment. The organisers hold no responsibility for theft or damage of participants' work.

Free Style

Otevřená soutěž pro všechny druhy robotických prací...

1. Popis soutěže

Soutěž „Free Style“ je otevřena všem kreativním lidem a jejich roboticky zaměřeným pracím. Není žádné omezení na to, čím se bude práce zabývat nebo co má robot dělat (nemusí dělat dokonce vůbec nic), až na obecné bezpečnostní požadavky. Výtvar může být reálný stejně jako virtuální. Může být statický stejně jako velmi pohyblivý. Můžete prezentovat vysoce pokročilého všemocného robota stejně jako robotickou báseň...

Všechna díla budou vyhodnocena porotou.

2. Témata

Týmům bude určeno místo, kde budou svou práci předvádět. V průběhu akce musí být po celou dobu na místě někdo, kdo bude moci porotě a divákům dílo předvést a odpovídat na případné dotazy.

Týmy přivezou plakát velikosti A1, který představí robota a tým. Tento plakát bude vyvěšený po celou dobu akce. Tým také dodá alespoň 2 fotografie či obrázky a 2 textové odstavce o díle pro publikační účely v elektronické formě nejpozději při příjezdu a registraci na místě akce.

3. Omezení

Dílo nesmí být nebezpečné nebo nadměrně obtěžující.

Vzhledem k tomu, že soutěž je součástí Robotického dne, dílo se musí nějakým způsobem týkat robotiky, jinak jsou témata plně na vás. Při přihlašování bude třeba vyplnit stručný popis, který bude použit pro předběžné vyhodnocení, abychom měli jistotu, že tematicky zapadá do Robotického dne.

4. Pravomoc rozhodčího a organizátorů, odpovědnost

Námítky vůči rozhodnutím poroty, rozhodčího nebo organizátorů nejsou přípustné.

Organizátoři mohou kdykoli změnit pravidla soutěže například podle počtu účastníků nebo místních podmínek. Organizátoři si také vyhrazují právo předčasně uzavřít registraci před oficiálním termínem nebo zrušit registraci libovolného díla. V takovém případě nebudou účastníkům vypláceny žádné náhrady případných nákladů.

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

Organizátoři neodpovídají za žádné újmy účastníků ani za škody, které způsobí účastníci, jejich dílo nebo jejich vybavení. Organizátoři také neodpovídají za ztráty nebo poškození děl.

Ketchup House

Two robots compete in a store to collect more ketchup cans

1. Contest description

Within a 3-minute game, a robot tries to move as many ketchup cans as possible to its home line. The cans are put into the store just before the match, two at predetermined positions and five at random ones. Before each match, the participants place their robots on the starting position. Only then, the referees will deploy the ketchup cans. The participant starts the robot on a referee's signal. The task is to find and move ketchup cans so as much as possible of them is located at the home line after the match end (the can must touch the line at least a bit). However, only the cans outside the convex hull of robot projection will be counted at the end of the match. It is allowed to manipulate all cans, including those the opponent robot has already brought to its home.

In the first contest part, the matches will be held as a round-robin tournament; in case of a bigger number of robots, the qualification will be held by groups. To determine the ranking, sum of the number of points acquired in the matches will be used. In the second competition part, the scheme will be a knock-out tournament (in case of more qualification groups, only the best robots will compete in the finales). In case of a tie, a repeated race may be ordered by the organizers (in which case, the play time will be reduced).

2. Robot

The robot is fully autonomous and must not be dangerous or excessively annoying.

Throughout the race (including the start) no external connection is allowed. Since the robot is prepared for start, it must not be touched or interfered with in any way except starting until the referee allows so. On its top side, an emergency switch must be located. By pressing it all actuation must be switched off. The switch must be big enough and well distinct so that it can be easily recognized, reached and used. A 10x7 cm space for sticker marking must be reserved on the robot's top side.

Maximum size of the robot is 30(w)x30(l) cm, there is no limit on its height.

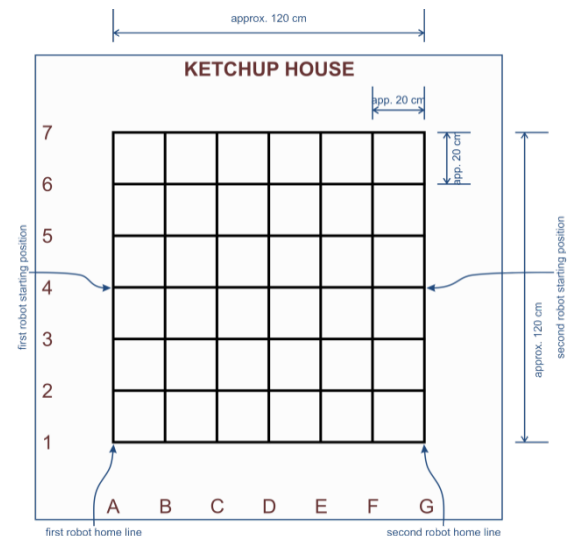
3. Playing field

The store is represented by a 7x7 network of black lines with ca. 20 cm spacing. The lines are about 1.5 cm wide, store ground is white. There is about 30 cm free space around the store (yet there may be some markings there).

Before the game, 7 cans are deployed. Two are located at D3 and D5 positions, five randomly: four of them symmetrically to the store centre in columns C, D, or E, the fifth ketchup will be placed at one of the remaining free places in columns C, D, or E.

If the robot picks one of the randomly placed cans and departs with it for at least one square and the opponent is also at least one square away, new ketchup will be deployed at that position, up to 12 cans total.

The robots start at positions A4 and G4. During the game, they may move freely all over the store, not only following the lines.



4. Ketchup

The ketchup is in cans generally available in the groceries. They are roughly of this size: diameter 5.5 cm, height 7.5 cm, weight 165 g.

5. Power of officials and liability

If a robot or a participant violates the rules, the referee may disqualify them from the race. He may also disqualify the participant or the robot for further races.

No objections against the decisions of the referee or the organizers are allowed.

The organizers may change the rules without prior notice, e.g. based on number of participants, local conditions etc.

The participants are responsible for their robots and their safety and will be liable for all damages caused by them, their robots or their equipment.

The organizers will not be under any circumstances held liable or responsible for any accidents of the participants or any damages caused by the participants, their robots or their equipment.

Ketchup House – Sklad kečupu

Dvojice robotů soupeří ve skladu, kdo bude mít na konci zápasu více plechovek s kečupem.

1. Průběh soutěže

Během každého tříminutového zápasu se robot snaží dopravit na svou domácí čáru co nejvíce plechovek s kečupem. Plechovky jsou před zápasem umístěny ve skladu, dvě na známých pozicích, pět náhodně.

Před startem soutěžíci připraví svého robota na hřiště na základní pozice, teprve poté rozhodčí rozmístí kečup. Na pokyn rozhodčího soutěžíci své roboty odstartují, ti pak mají za úkol na hřišti vyhledávat a převážet plechovky s kečupem tak, aby jich na konci zápasu měli co nejvíce na své domácí čáře (plechovka se musí alespoň malou částí dotýkat domácí čáry). Počítají se však pouze takové plechovky, které na konci zápasu budou mimo konvexní obal průmětu robota. Je povoleno manipulovat se všemi plechovkami, tedy i s těmi, které již soupeř dovezl k sobě domů.

V první části soutěže budou jízdy organizovány systémem každý s každým (v případě většího počtu po skupinách), pro určení pořadí v první části soutěže se použije součet bodů získaných v jednotlivých kolech. Ve druhé části soutěže jsou vedeny jízdy vyřazovacím způsobem (v případě více základních skupin postoupí do vyřazovací části nejlepší ze základních skupin). Při rovnosti bodů mohou organizátoři vyzvat příslušné soutěžíci k další jízdě (v takovém případě bude zkrácena doba zápasu).

2. Robot

Robot je plně autonomní (samostatný) a nesmí být nebezpečný nebo nadměrně obtěžující.

Při závodě včetně startu není povoleno žádné spojení robota s externími zařízeními. Od okamžiku, kdy soutěžíci robota připraví 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. 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).

Maximální rozměry robota jsou 30(š)x30(d) cm, výška není stanovena.

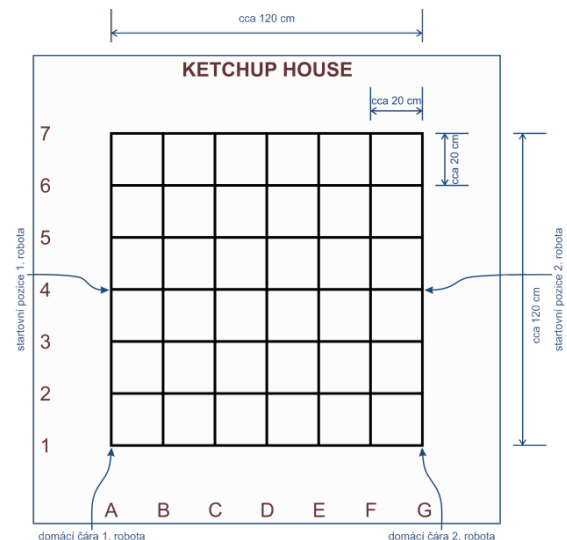
3. Hřiště

Sklad kečupu je reprezentován sítí 7x7 černých čar s rozstupem cca 20 cm. Čáry jsou široké cca 1.5 cm, podlaha je bílá. Okolo skladu je na každou stranu cca 30 cm volná plocha (mohou na ní ale být popisky).

Před zápasem je do skladu umístěno 7 kečupů: dva na pozicích D3 a D5 a pět náhodně, a to tak, že čtyři z nich středově symetricky ve sloupcích C, D, E a pátý na jednu z dosud volných pozic ve sloupcích C, D a E.

Pokud při hře robot odebere některý z náhodně umístěných kečupů a vzdálí se s ním na více než jeden čtvereček a soupeř bude také alespoň 1 čtvereček daleko, bude na toto místo doplněn další kečup, a to až do celkového počtu 12 kečupů ve hře.

Roboti startují na pozicích A4 resp. G4. Během hry se smějí pohybovat po celé ploše skladu, nejen po čarách.



4. Kečup

Kečup je v plechovkách běžně prodávaných v obchodech, jejich rozměry jsou přibližně: průměr 5,5 cm, výška 7,5 cm, hmotnost 165 g.

5. Pravomoc rozhodčího a organizátorů, odpovědnost

Pokud soutěžíci či robot poruší pravidla, může rozhodčí jeho jízdu ukončit. Může také soutěžíci 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.

Line Follower

The robot follows black line on the track as fast as possible

1. Contest description

After being started, the robot has to run over the course and follow black line. The ranking is determined by the time the robot needed to go from the start to the finish line. The time is measured from referee's signal to the moment the foremost part of the robot crosses the finish line. The robot must be fully behind the start line before the race starts. If the robot loses the line, it must return to the line so that it does not shorten its way thanks to the line loss. If the race time exceeds 3 minutes or if the robot leaves the playing field, the referee terminates the race.

The races are organized in several rounds. During the qualifications, robots proceed to next round if they successfully pass all obstacles and finish the run. Robots with the best time in the last qualification round qualify for the finales. In the finale part, the races will be held on a knock-out basis. In case of a tie, a repeated race may be ordered by the organizers.

If time allows, the robots may repeat a run in qualification rounds (with priority for robots with less attempts in that round).

2. Robot

The robot is fully autonomous and must not be dangerous or excessively annoying.

Throughout the race (including the start) no external connection is allowed. The robot must not be touched or interfered with in any way since the player starts it until the referee allows so. On its top side, an emergency switch must be located. By pressing it all actuation must be switched off. The switch must be big enough and well distinct so that it can be easily recognized, reached and used. A 10x7 cm space for sticker marking must be reserved on the robot's top side.

Maximum size of the robot is 32(w)x32(h) cm, there is no limit on its length.

3. Playing field

Playing field ground is white. The track is marked by a black line, approx. 1.5 cm wide. The line does not cross itself; however, it may split and re-join (in such case, the robot may take any of them; the paths can be however of different length). The line may even end with a loop which reverts the robot back towards the start. Starting and finishing lines are marked by two perpendicular marks 5 cm off the track. Minimal distance between the line and playing field border is 15 cm. Minimal curve diameter is 10 cm. There could be slight level differences on the playing field (but we will aim to have the playing field nicely flat).

There may be some obstacles on the track:

- a) An object: There could be an object laid on the track. Its size is at least 10(w)x8(h)x2(l) cm, weight at least 100 g. The robot may touch it but it must not move it.
- b) Line cut-off: The line may be discontinued at any place for max. 20 cm. After the gap, the line may continue anywhere within $\pm 30^\circ$ from the original direction. The playing field border is at least that far so that at both extremal angles the line could continue and the safety distance mentioned above is met.

After passing the obstacle, the robot must continue to follow the line at latest at 30 cm from its end.

There are no obstacles in the first qualification round. In every consecutive round, the obstacle count increases. For the time to be recorded, the robot must pass all obstacles.

4. Power of officials and liability

If a robot or a participant violates the rules, the referee may disqualify them from the race. He may also disqualify the participant or the robot for further races.

No objections against the decisions of the referee or the organizers are allowed.

The organizers may change the rules without prior notice, e.g. based on number of participants, local conditions etc.

The participants are responsible for their robots and their safety and will be liable for all damages caused by them, their robots or their equipment.

The organizers will not be under any circumstances held liable or responsible for any accidents of the participants or any damages caused by the participants, their robots or their equipment.

Line Follower – Sledovač čáry

Robot co nejrychleji sleduje černou čáru.

1. Průběh soutěže

Robot po odstartování projede trať vyznačenou černou čarou. Výsledné pořadí robotů je dáno časem, který robot pro jízdu spotřeboval. Čas se měří od signálu rozhodčího ke startu do okamžiku, kdy přední část robota překročí cílovou čáru. Při startu musí být robot plně za startovní čarou. Robot, který ztratí sledovanou čáru, se na ni musí vrátit tak, aby si tímto vyjetím cestu nezkrátil. Pokud by doba přesahovala 3 minuty nebo robot opustil hřiště, rozhodčí jízdu ukončí.

Jízdy jsou organizovány v několika kolech. V kvalifikační části do dalšího kola postupují všichni roboti, kteří úspěšně zdolali překážky v daném kole a dojeli do cíle. Do finále postoupí roboti s nejlepším časem z posledního kvalifikačního kola. Finále se odehraje vyřazovacím způsobem. V případě remízy mohou rozhodčí nařídít další jízdu.

Pokud to časové podmínky dovolí, mohou roboti v kvalifikačních kolech jízdy opakovat (přednost mají roboti s nižším počtem pokusů v kole).

2. Robot

Robot nesmí být nebezpečný nebo nadměrně obtěžující.

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

Maximální rozměry robota jsou 32(š)x32(v) cm, délka není stanovena.

3. Hřiště

Plocha hřiště je bílá. Čára je černá o šířce cca 1,5 cm. Čára nemá křižovatky, může se však rozdvíjet a spojit (v takovém případě robot smí jet libovolnou z nich; cesty však nemusejí být stejně dlouhé); čára může být dokonce ukončena smyčkou, která robota otočí zpět směrem ke startu. Startovní a cílová čára jsou vyznačeny dvěma kolmými značkami ve vzdálenosti 5 cm od čáry. Minimální vzdálenost čáry od okraje hřiště směrem do boku je 15 cm, minimální průměr zatáčky je 10 cm. Na hřišti mohou být drobné výškové nerovnosti (ale budeme se snažit, aby hřiště bylo rovné).

Na dráze mohou být překážky:

- Předmět na trati: Na dráze může být položen předmět s rozměry alespoň 6(š)x8(v)x2(d) cm a hmotností alespoň 100 g. Robot se jej může dotýkat, ale nesmí s ním pohnout.
- Přerušení trati: Dráha může být kdekoli přerušena v délce max. 20 cm. Za přerušením může čára pokračovat kdekoli v úhlu $\pm 30^\circ$ od původního směru. Okraj hřiště v tomto místě bude nejméně tak daleko, aby v obou extrémních úhlech čára mohla pokračovat a přitom byla dodržena minimální vzdálenost čáry od okraje uvedená výše.

Robot musí po čáře za libovolnou překážkou pokračovat nejdéle 30 cm od jejího konce.

V prvním kvalifikačním kole na trati nejsou žádné překážky. V každém dalším kole se počet překážek zvýší. Pro započtení času musí robot zdolat všechny překážky.

4. 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.

Mini Sumo

The robot aims to push its opponent out of the ring.

1. Contest description

Two robots compete on a circular ring. Before the start, they are placed to a predefined position. When the match is started, they try to push one another out of the ring. If a robot or any part of it touches the ground outside of the ring, the robot loses. This applies also in case any part falls off the robot and is pushed by the opponent out of the ring or falls off the ring by itself. The contest is organized in rounds; number of rounds and number of matches in a round will depend on the Robotic Day time conditions and number of participating robots.

2. Robot

The robot is fully autonomous and must not be dangerous or excessively annoying.

Since the start, any intervention is forbidden as well as any kind of connection with external devices until the end of the match. The robots may be started locally as well as remotely; later during the match no connection is allowed.

Robot weight: max 500 g.

Maximum size of the robot is 10(l)x10(w) cm, the height is not limited.

The robot may be built from any kind of material. After the start, it may voluntarily deploy and change its size. It may also voluntarily turn and roll and it may split in any number of independent parts.

The robot must not be aggressive and destructive. Any robot action shall not induce damage of the opponent or other equipment (e.g. the ring). The robot may not exhale or gush any liquid, gas, smoke or fire and must not soil the ring or the opponent. The robot may not throw or fire anything and may not use anything to prevent the opponent to move.

The robot must always keep contact with the ring. If the robot splits, there must be always at least one part in contact with the ring. The robot may use flying or hovering parts (navigation, camera etc.) but it must be possible for the opponent to perform the winning action (push the robot off the ring).

It is not allowed to use any technology to change the weight of the robot or to attach the robot to the ring. During the homologation, following adhesion test will be performed: the robot will be laid on a sheet of paper. It will pass the test, if this paper stays on the ground when the robot is lifted with its adhesion technologies turned on.

3. Ring

The ring is a flat circular disc with the diameter of 77 cm. It is mat black. Its edge is glossy white (2.5 cm wide edge). The surface is monolithic and there are no hummocks which could affect robot movement. In the centre of the ring, there are two brown starting lines, 1 cm wide and 10 cm long. They are 10 cm apart.

4. Match start

Before the match, both robots are placed on the ring behind their start lines. For the first play between two robots in a round, a toss is used to decide which should be placed first. In consecutive matches, the winner of previous match is placed first (in case of a match draw, a toss will be used to set the order). After placing the robot, it shall not be moved.

On a referee order, the match is started. The robots must wait at least 5 seconds before they start moving. During that time all people shall leave the area marked around the playing field.

5. Power of officials and liability

If a robot or a participant violates the rules, the referee may disqualify them from the race. He may also disqualify the participant or the robot for further races.

No objections against the decisions of the referee or the organizers are allowed.

The organizers may change the rules without prior notice, e.g. based on number of participants, local conditions etc.

The participants are responsible for their robots and their safety and will be liable for all damages caused by them, their robots or their equipment.

The organizers will not be under any circumstances held liable or responsible for any accidents of the participants or any damages caused by the participants, their robots or their equipment.

Mini Sumo

Úkolem robota v soutěži Mini Sumo je vytlačit protivníkovu robota z ringu.

1. Průběh soutěže

V kruhovém ringu soutěží vždy dvojice robotů, kteří jsou před startem umístěni na dané startovní pozici. Po odstartování souboje se snaží vytlačit jeden druhého mimo ring. Pokud se jeden z robotů dotkne jakoukoli svou částí plochy mimo ring, prohrává. To platí i v případě, když z robota odpadne jakákoliv část a ta následně bude protivníkem vytlačena nebo se sama dotkne plochy mimo ring. Soutěž je organizována v kolech. Jejich počet a počet zápasů v jednotlivých kolech bude záležet na celkovém časování Robotického dne a na počtu přihlášených robotů.

2. Robot

Robot nesmí být nebezpečný nebo nadměrně obtěžující.

Robot je autonomní (samostatný) a při souboji není povoleno žádné jeho spojení s externími zařízeními. Od okamžiku, kdy soutěžící robota odstartuje, se jej nikdo nesmí dotýkat ani jakkoli zasahovat do jeho činnosti a to až do ukončení zápasu. Odstartování je možné provést lokálně i dálkově, následně během zápasu již není povoleno žádné spojení.

Hmotnost robota: maximálně 500 g.

Maximální rozměry robota jsou 10(š)x10(d) cm, výška není omezena.

Robot může být vytvořen z jakéhokoliv materiálu. Po startu robot může změnit své rozměry a tvar libovolným způsobem. Robot se vlastní silou může libovolně otáčet či převracet, může se také rozdělit na několik samostatných částí.

Robot nesmí být agresivní a destruktivní. Činnost robota nesmí vést k poškození soupeřova robota ani dalších zařízení, například ringu. Robot nesmí vypouštět žádné kapalně ani plynné látky, nesmí vydávat kouř nebo oheň, nesmí znečišťovat ring ani soupeřova robota. Robot také nesmí nic vrhat nebo střílet a nesmí používat žádné prostředky pro znemožnění pohybu soupeře.

Robot musí být v neustálém kontaktu s ringem. V případě rozdělení robota musí v každém okamžiku být v kontaktu s ringem alespoň jedna část robota. Může být použita i létající část robota (jako například navigační prostředky, kamery apod.), v kterémkoli okamžiku však soupeři musí být umožněno vytlačit protihráče.

Technologie, které mění hmotnost robota, nejsou dovoleny a je zakázáno použít prostředky k přichycení robota k ringu. Při kvalifikaci robota se použije následující pravidlo k posouzení způsobilosti z hlediska adheze: Robot se má za způsobilý, pokud je položen na list papíru a při aktivovaných technologiích ke zvýšení adheze zůstane po zvednutí robota do výšky papír ležet na podložce.

3. Ring

Ring, na kterém roboti soutěží, je plochý disk o průměru 77 cm. Základní povrch ringu je matně černý, okraje ringu jsou leskle bílé o šířce 2,5 cm. Povrch ringu je jedolitý a neobsahuje žádné předěly nebo vyvýšeniny, které mohou ovlivnit pohyby robota. Startovní čáry jsou hnědé o šířce 1 cm a délce 10 cm a jsou umístěny 10 cm od sebe ve středu hřiště.

3. Začátek zápasu

Před zápasem jsou roboti umístěni za startovní čáry. Při prvním zápase v daném kole rozhodne o pořadí umístění robotů los, v dalších zápasech umísťuje jako první vítěz předchozího zápasu (v případě remízy opět los). Po umístění robota není přípustná další manipulace.

Na pokyn rozhodčího soutěžící odstartují roboty. Než se po odstartování začne pohybovat, musí robot vyčkat alespoň 5 s. Během této doby musejí lidé opustit vyznačený prostor kolem hřiště.

4. Pravomoc rozhodčího a organizátorů, odpovědnost

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

Námítky vůči rozhodnutím rozhodčího nebo organizátorů nejsou přípustné.

Organizátoři mohou pravidla soutěže kdykoli změnit, například podle počtu účastníků nebo aktuálních 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.

RoboCarts

Robots run in a course race to find out which is the fastest

1. Contest description

Group of robots starts for a race. Their task is to make several rounds on a track as fast as possible. The robots receive points based on their order at the finish line. Best robots in the qualifying phase will compete in the finales. Standard collisions with other robots or track walls are allowed, however excessive roughing or intentional damaging of the track or other robots is prohibited.

2. Robot

The robot is fully autonomous and must not be dangerous or excessively annoying.

Throughout the race (including the start) no external connection is allowed. Since the robot is prepared for start, it must not be touched or interfered with in any way except starting until the referee allows so. On its top side, an emergency switch must be located. By pressing it all actuation must be switched off. The switch must be big enough and well distinct so that it can be easily recognized, reached and used.

A 5x5 cm space for sticker marking must be reserved on the robot's top side.

Maximum size of the robot is 20(l)x10(w)x10(h) cm.

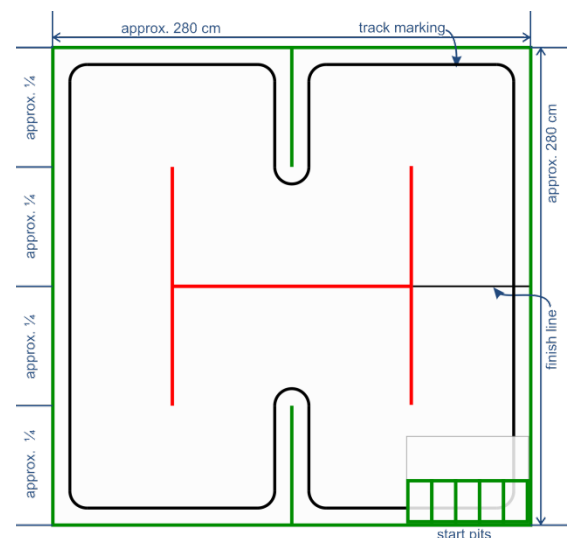
3. Racing circuit

Race ground is white. The track is bordered and contains inner walls creating a racing circuit. All walls are at least approx. 10 cm high and the robots are not allowed to cross them. Inner walls are red, outer walls are green. Black line (approx. 1.5-2 cm wide) marks the track by the outer wall; finish line is black too.

The playing field may be composed of more pieces with slight level differences. The lines may be for example painted or sticker-based (more pieces).

4. Start and finish

Every robot starts from a pit assigned by the referee. Pit size is approx. 22(l)x12(w) cm. Before the race, participants place their robots one after one into the pits during maximum 30 sec each. Since then, no intervention is allowed. The referee starts the race by fully opening front side of the pits. All pits are opened simultaneously; height of the gate will be at least 12 cm. In front of and below the pits, a mat may be placed; both will be removed after the race start. The race runs anticlockwise. The robot successfully passes the finish line if it fully crosses it. The race ends when all robots finish the ordered number of rounds or when the time exceeds specified time limit. Number of rounds and time limit will be announced before starting individual competition phases. It is recommended that robots stop after the end of the race (the participants will have to capture their robots on their own). All robots which finish the specified number of rounds will receive ranking points.



5. Power of officials and liability

If a robot or a participant violates the rules, the referee may disqualify them from the race. He may also disqualify the participant or the robot for further races.

No objections against the decisions of the referee or the organizers are allowed.

The organizers may change the rules without prior notice, e.g. based on number of participants, local conditions etc.

The participants are responsible for their robots and their safety and will be liable for all damages caused by them, their robots or their equipment.

The organizers will not be under any circumstances held liable or responsible for any accidents of the participants or any damages caused by the participants, their robots or their equipment.

RoboCarts – Robokáry

Úkolem robota v soutěži RoboCarts je projet co nejrychleji stanovený počet kol na závodní trati.

1. Průběh soutěže

Roboti společně vystartují na závodní trať a jejich úkolem je co nejrychleji projet stanovený počet kol. O bodech rozhoduje jejich vzájemné pořadí v cíli. Nejlepší roboti z kvalifikačních jízd se utkají ve finálových závodech. Běžné kolize se soupeři nebo mantinelem jsou povoleny, úmyslné poškozování trati nebo ostatních robotů je zakázáno.

2. Robot

Robot je plně autonomní (samostatný) a nesmí být nebezpečný nebo nadměrně obtěžující.

Při závodě včetně startu není povoleno žádné spojení robota s externími zařízeními. Od okamžiku, kdy soutěžící připraví robota ke startu, se jej nikdo nesmí dotýkat ani jakkoli zasahovat do jeho činnosti a to až do té doby, kdy to rozhodčí opět povolí. 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 5x5 cm).

Maximální velikost robota je 20(d)x10(š)x10(v) cm.

3. Hřiště

Plocha hřiště je bílá. Hřiště je ohraničeno mantinelem a na jeho ploše jsou vnitřní zdi, které tvoří závodní trať. Mantinel i vnitřní zdi jsou alespoň cca 10 cm vysoké, robot je nesmí přejíždět. Vnitřní zdi jsou červené, vnější zelené. U vnějšího okraje závodní dráhy vede černá čára o šířce 1,5-2 cm, cílová čára je také černá.

Hřiště může být postaveno z více částí, mezi nimiž mohou být drobné výškové rozdíly. Čáry mohou být například namalované, nebo nalepené (z více kusů).

4. Start a cíl

Každý robot startuje z jemu přiděleného startovního boxu o rozměrech 22(d)x12(š) cm. Přidělení robotů do boxů určuje rozhodčí. Před startem soutěžící postupně umístí své roboty do boxů; na umístění a nastavení robota má každý max. 30 s. Od chvíle umístění robota již není povolen žádný zásah. Rozhodčí závod odstartuje otevřením přední stěny všech boxů zároveň tak, že přední stěna boxu bude otevřená na celou šířku a průjezd bude vysoký aspoň 12 cm. Pod a před startovním boxem může být podložka drobné tloušťky; po odstartování bude startovní box i s touto podložkou odstraněn. Jezdí se proti směru hodinových ručiček.

Za úspěšné projetí cílem se považuje okamžik, kdy robot kompletně přejede cílovou čárou. Závod končí ve chvíli, kdy poslední robot po ujetí stanoveného počtu kol projel cílem, nebo po uplynutí časového limitu. Počet kol a časový limit bude stanoven před zahájením jednotlivých úrovní závodů. Doporučujeme, aby se robot po konci závodu automaticky vypnul (odchycení robota je na soutěžících). Body do hodnocení dostane každý robot, který ujede stanovený počet kol.

5. Pravomoc rozhodčího a organizátorů, odpovědnost

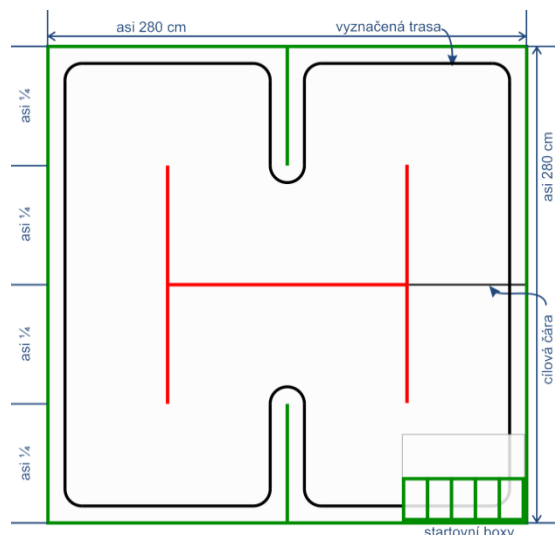
Pokud soutěžící či robot poruší pravidla, může rozhodčí jeho jízdu ukončit. Může také soutěžící či robota diskvalifikovat i pro další zápasy.

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.



Construction Kits

Build the robot fully using a construction kit for any of the Robotic Day competitions

1. Contest description

All Robotic Day contests are held in two forms:

Classic way – you build your robot from whatever you want

Construction kit – you select a general construction kit and build a robot fully using this kit. Your robot will then compete with other robots which are built from construction kits too.

2. Construction kit selection

The participants may use any commercial general construction kit (from now on: The Kit). Examples include, but are not limited to: Lego Mindstorms (any version), Fischertechnik, Merkur, and Meccano. There exist many more construction kits, so select whichever you want. However, The Kit used shall not be a single-purpose robot building kit, i.e. there must be nontrivial freedom in building the robot. The organizers have the right to approve/reject a Kit from registration; list of approved Kits is available on the competition website.

3. Parts and modules selection

The main parts of a robot defined for the purposes of this competition are:

- Mechanical structure
- Actuation
- Sensory
- Control

If the producer produces parts or certifies other producers to produce parts from any of the above mentioned categories, everything used from such category must be officially made or certified by that producer (this restriction does not apply to the Emergency switch defined in the individual competition rules). If the producer does not make or certify anything in a part category, the robot builders are in this category free to use whatever else.

The selection of parts for the mechanical structure is determining for describing which Kit is the robot build of.

4. If the number of robots passing the homologations is low, the organizers may merge the construction kit category with the standard one.

5. The “Construction Kit” rules shall be considered as optional addition to the basic rules released for all Robotic Day contests. Their individual rules remain valid as they are.

Stavebnice

Postavte celého svého robota pro Robotický den z vybrané stavebnice

1. Popis soutěže

Všechny soutěže na Robotickém dni budou vedeny ve dvou formách:

Klasicky – postavte svého robota z čehokoli

Stavebnice – vyberte si nějakou stavebnici a postavte robota z ní. Váš robot pak bude soutěžit proti robotům, kteří jsou také postaveni z nějaké stavebnice.

2. Výběr stavebnice

Soutěžící mohou pro stavbu robota použít libovolnou komerční a obecnou stavebnici (od teď: Stavebnice). Například Lego Mindstorms, Fischertechnik, Merkur, Meccano. Podobných stavebnic existuje celá řada, můžete si vybrat jakkoli. Nicméně, použitá Stavebnice musí být univerzální, nikoli jednoúčelová skládačka robota, tj. při stavbě musí být významná volnost. Organizátoři mají právo rozhodnout o připuštění nebo nepřipuštění Stavebnice do soutěže; seznam schválených stavebnic je k dispozici na webu soutěže.

3. Výběr částí a modulů

Pro účely této soutěže definujeme následující hlavní části robota:

- Mechanická struktura
- Pohon
- Senzorika
- Řízení

Pokud výrobce Stavebnice vyrábí nebo certifikuje další výrobce k výrobě součástí z některé z výše uvedených kategorií, musejí být všechny použité prvky z této kategorie oficiálním nebo certifikovaným produktem tohoto výrobce (toto omezení se nevztahuje na Nouzový vypínač uvedený v pravidlech konkrétní soutěže). Pokud výrobce v některé kategorii nic nevyrábí, mohou stavitelé robota použít v této kategorii cokoli.

Pro určení Stavebnice, ze které je robot sestaven, jsou rozhodující součásti použité pro stavbu mechanické struktury.

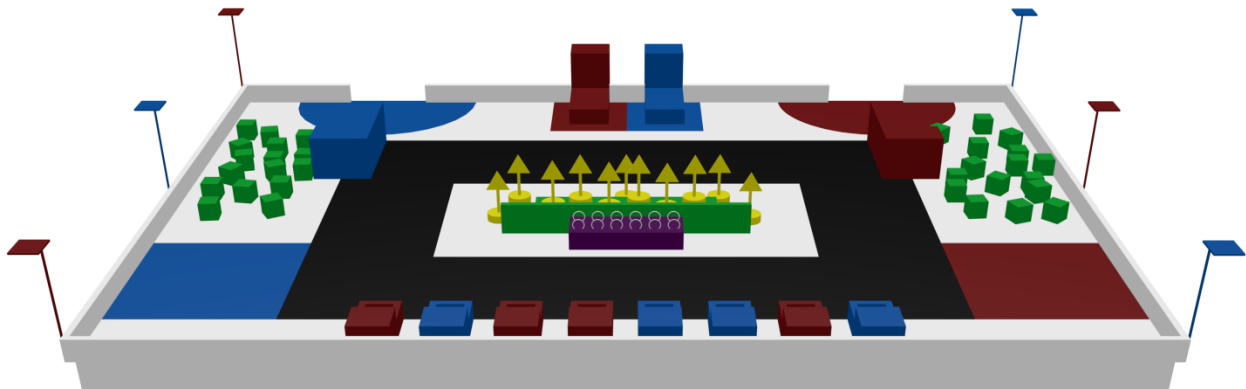
4. Vedení soutěží

V případě, že do soutěže po homologacích nastoupí malý počet soutěžních robotů, mohou organizátoři kategorií stavebnice této soutěže sloučit se standardní soutěží.

5. Pravidla „Stavebnice“ pro Robotický den je třeba chápat jako dodatek k pravidlům jednotlivých soutěží. Všechna pravidla těchto soutěží zůstávají platná tak, jak jsou.

Roadside Assistance

Robots will help as roadside assistants – refill batteries in cars, deploy traffic signs and help load cargo



1. Contest description

Gradually more and more robots are used to help people in everyday life. For example, autonomous cars are to be massively used in near future. But who will help them when something goes wrong? That may be robots, perhaps!

After being started, the robots will perform as roadside assistants. In the competition, two robots will compete on the same playing field to show which of them is better. There are three task areas where the robots can show their capabilities:

- Fill fuel cells (or batteries) into cars;
- Help to remove broken truck from the road and protect that area by placing traffic signs around;
- Load cargo spilled after an accident onto a replacement truck.

In our robot game, these three tasks will be of course simpler:

- The batteries will be represented as small cubes which have to be transported and inserted to a predefined pocket in a car model;
- A model of a broken truck will have to be pushed away from the playing field. On the border of the destination area, traffic signs will have to be placed;
- Spilled cargo, represented as cubes, will have to be moved to a specific area on the playing field and possibly placed onto a truck model.

2. Robot

The robot is fully autonomous and must not be dangerous or excessively annoying.

Throughout the game (including the start) no external connection is allowed except communication between the robot and the beacons. From the moment the robot and its beacons are prepared for start, they must not be touched or interfered with in any way except starting until the referee allows so.

On the robot's top side, an emergency switch must be located. By pressing it all actuation must be switched off. The switch must be big enough and well distinct so that it can be easily recognized, reached and used.

A 10x7 cm solid flat space for marking must be reserved on the robot's top side.

Convex envelope of the robot* must not be larger than 150 cm at any time. Maximum height of the robot is 35 cm excluding the beacon stand and sensors under it. The robot must fit into the starting area.

* i.e. the circumference of the projection from the top

Robots must have a beacon stand on their top side, 8x8 cm solid platform at the height of 43 cm, covered with Velcro (hook side). Sensors may be mounted below the beacon stand in its vertical projection (but this should be kept to minimum). The beacon stand must be as close to the robot centre as possible.

Robots must be safe to each other. Therefore they must avoid collisions with the opponent. Furthermore, robots must not be dangerous to people (all the standard safety regulations apply) or the playing field (damage will be assessed by referee). If the robot fails to comply with these security rules, it will be disqualified from the match. Any further breaking of security rules may lead to complete disqualification of the team from the competition.

3. Localization beacons

To help the robot with localization, it is possible to place several beacons around the playing field. A team will be allowed to put a beacon on the stand located in the middle of the short side where its robot starts, on two stands located in the corners of the opposite short side, and on a stand on the opponent robot. It is allowed to connect the beacons around the playing field by wire (such wire must go around the playing field, not across). Beacon stands will be square platforms 8x8 cm covered with Velcro (hook side) at 35 cm above the playing field and will be placed outside of the playing field. The beacons must be placed onto these stands so that they do not extend inwards the playing field (looking from above).

The beacon placed on the opponent robot must be max 8x8x8 cm big. All beacons must be constructed so that their weight is reasonable; the beacon to be placed onto a robot shall weight definitely under 500g. There shall be Velcro (loop side) on the beacon bottom side and preferably also Velcro (hook side) on the top, if possible, for attaching coloured identifying hat.

4. Playing field

Playing field size* is 2x3 m. Its ground is basically white with coloured areas for different activities. The playing field is bordered; height of the border is about 7 cm.

Starting zones for the robots are 50 cm squares located at short sides close to the front corners.

A symbolic black road runs around the centre of the playing field. In the very centre, some playing elements are located (batteries and traffic signs, see later).

At the front long side, small cars are parked; these have to be filled with batteries.

In the middle of the back side, two trucks for cargo loading are parked.

There are two gaps in the back long side border and two circular areas nearby. These are the “push-off” zones for the broken trucks (see scoring conditions in Section 9).

5. Playing elements

For each team, there will be the following playing elements available:

- 4 batteries to be inserted into the cars,
- 1 broken truck to be pushed away off the road,
- 16 cargo boxes to be loaded onto a replacement truck,
- 5 traffic signs to be deployed around the broken truck.

The batteries and traffic signs will be placed at the centre of the playing field. Cars to be filled with the batteries will be randomly mixed at the long edge so that one of team's colours is at the closer side of the playing field, three at the other side (selected by a draw before the match). The cars for the two teams will be placed symmetrically.

The broken truck will be lying in the corner of the “road”, partly on the road, partly off. Cargo boxes will be randomly spilled near the broken truck.

There may be more traffic signs and batteries placed in the playing field centre than necessarily needed.

* The dimensions of playing field and its elements are for orientation only. The actual dimensions may slightly differ due to manufacturing; however we will still aim for reasonable precision. For example, if the playing field is built of several pieces, some small level differences might occur between them. Such imperfections will not be allowed to be challenged.

The dimensions and shape of main playing elements are:

Battery: a cube with 6 cm edge and a metal ring of diameter about 4 cm mounted on its top; the ring may be partly buried (plunged) in the cube.

Cargo box: a cube with 6 cm edge.

Traffic sign: a cylindrical base (diameter about 7.5 cm, height about 2.5 cm) on which a pole (a stick) is attached and a triangular sign mounted on its top, not wider than the base.

Car for placing battery: about 12x22 cm. The battery pocket will be located at its back side (towards the playing field) and will be at least 8x8 cm big, open from the top (its depth is not important). The back side will be 6 cm high.

Truck for loading cargo: The truck will have flat back side of 15x24 cm, located about 6 cm above the ground.

6. Colours

Colours of individual parts are:

Playing field base and the borders are white.

One team colour is blue, the other's red. Crashed truck, truck to load, cars to deploy battery in, starting zone and push-off zone is blue for one team, red for the other.

Batteries are violet with a bare metal ring on their top.

Traffic signs have black base with yellow pole. The triangular sign on the top is yellow from one side; the other is marked as a warning traffic sign (red borders, white background, black symbol).

Cargo is green.

Road is black.

All playing elements may also feature some other markings (e.g. a text or drawing) but the prevailing colour will be as stated above.

The way of colouring the objects is not important. They may be made from coloured material, painted, taped as well as cut from a foil.

The colours are stated in words as in this document, not defined by any industrial colouring scheme. We also advise teams to take into consideration that sun or stage lighting may shine onto the playing field as well as photographers may use their flashes.

7. Competition phases

The competition will be phased as follows:

1. Check-in which is the latest time to submit the poster and information material in electronic form.
2. Homologation, where the robot has to show:
 - a. It complies with all regulations stated in the rules and standard safety norms (if applicable).
 - b. It is capable to score in the game without an opponent.
3. Qualification held in groups based on number of homologated teams. In this phase, there will be two robots from different teams competing on the playing field during every match.
4. Single-robot match against a dummy robot opponent.
5. Play-off finales.

8. Match procedure

Before the start, colour of the team will be assigned by the referee. This colour will determine some of the playing elements and actions with them (e.g. red team will start on the red starting area and score by placing the batteries in red cars etc.). The participants will place the beacons and prepare the robot so that it is fully inside its assigned starting area and ready to start. Teams shall prepare their robots and beacons in less than 256 seconds. Since then, no intervention, communication or any other information passing to the robot is allowed. After the preparation, the referees place the playing elements onto the playing field, some of them at random places, selected by draw. Then, the participants start their robots on a referee's signal by pulling off a starting cord. The game time limit is 128 seconds and the robots must stop not later than that. The points will be counted after the game is over.

Hiding, holding, removing, blocking or any other manipulation with playing elements which may negatively affect opponent's scoring is prohibited.

9. Scoring

The actions will be rewarded as follows:

1. Battery inserted in a car: 5 points
2. Broken truck pushed off the road: 3 points
3. Accident sign deployed: 2 points (max. 5 signs per team)
4. Cargo box placed near the truck: 1 point
5. Cargo box loaded onto the truck: 3 points

Special bonuses:

1. Complete fulfilment of a task*: 5 points for each task
2. Handling one of each playing elements and scoring with them: 10 points
3. Both robots ending in their starting zone: 5 points both (the robots must leave the starting area and score at least 1 point).

Conditions for scoring:

1. A battery will be considered validly deployed if it is inside the pocket in the car (only 1 per car).
2. The broken truck is considered validly pushed off the road if it is fully on the coloured circular push-off zone at the long edge of the playing field; it may be optionally pushed off the playing field via the border gap in this zone (partially or fully).
3. A traffic sign will be considered validly placed if positioned at the edge between the push-off zone marked by the team's colour and the free space on the playing field (i.e. it has be standing on both).
4. Cargo will be considered validly placed near the track if it is fully in the coloured zone surrounding the truck.
5. Cargo will be considered validly loaded on the truck if it is lying on the truck and touching only the truck or other loaded cargo. More cargo cubes may be stacked one atop another.

All playing elements will score for the team of the colour where the elements are placed, i.e. a battery filled into a red car will score for the red team regardless on the robot which placed it there etc.

Batteries and traffic signs are the same for both teams and the robots may pick any to attempt scoring. Although the cargo boxes are the same as well, the robots shall manipulate the cargo on its own side of playing field, not that on the opponent side. Also, robots shall not manipulate more elements than needed for scoring.

10. Poster and information material

The teams will bring a poster of A1-A0 size describing the work and the team. This poster will be on display for the whole event duration. Secondly, the teams will provide this poster, at least 2 photographs/images and 2 paragraphs of text concerning the work in electronic form for publishing purposes at latest during the check-in.

11. Power of officials and liability

If a robot or a participant violates the rules, the referee may disqualify them from the match. He may also disqualify the participant or the robot for further matches.

No objections against the decisions of the referee or the organizers are allowed.

The organizers may change the rules without prior notice, e.g. based on number of participants, local conditions etc.

The participants are responsible for their robots and their safety and will be liable for all damages caused by them, their robots or their equipment.

The organizers will not be under any circumstances held liable or responsible for any accidents of the participants or any damages caused by the participants, their robots or their equipment. The organisers hold no responsibility for theft or damage of participants' belongings.

* As set in Section 1, there are three tasks: a) all team's cars loaded with battery, b) broken truck pushed off and surrounded with 5 signs, c) all cargo loaded on the truck or placed on the coloured area nearby.

Appendix

The following images are meant for basic orientation. They represent some possible situations (not exhaustive). The playing elements are shown only schematically. In real life, they may be more decorative.

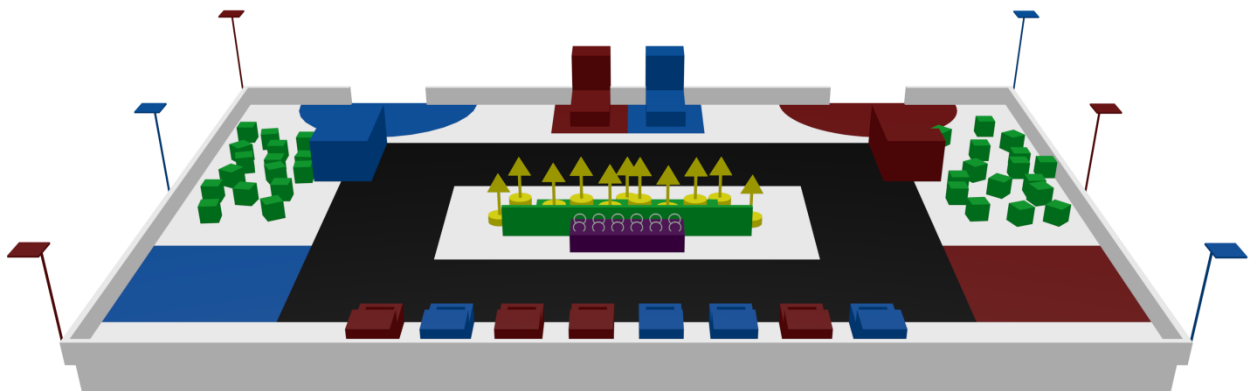


Fig.1. Front view

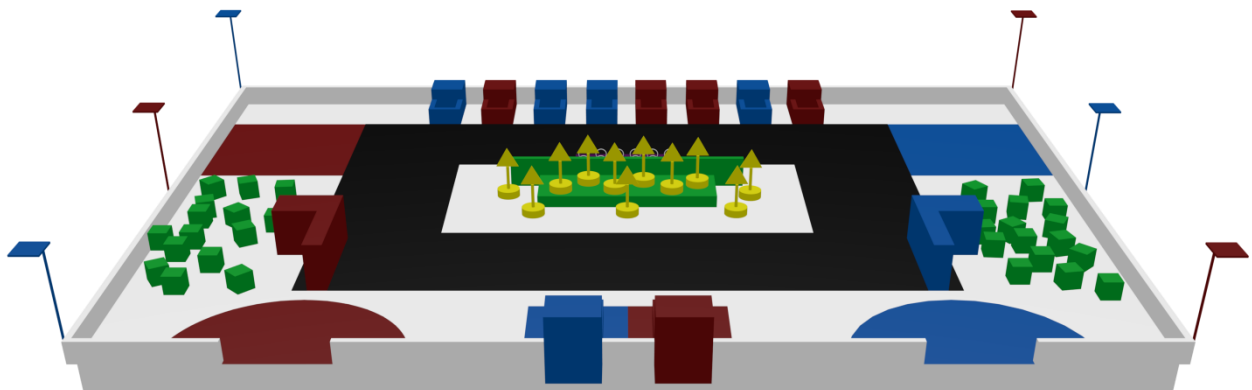


Fig.2. Back view

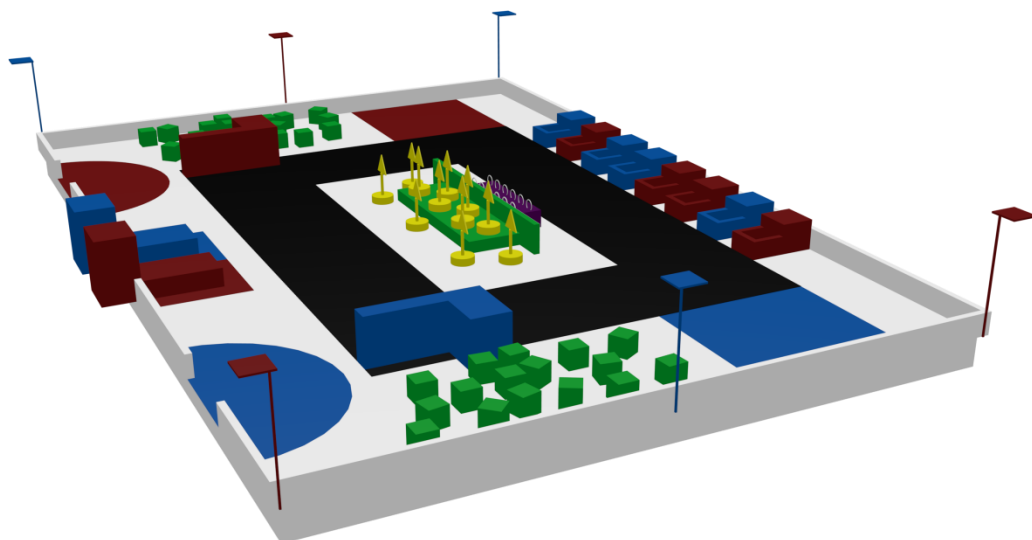


Fig.3. Angled view

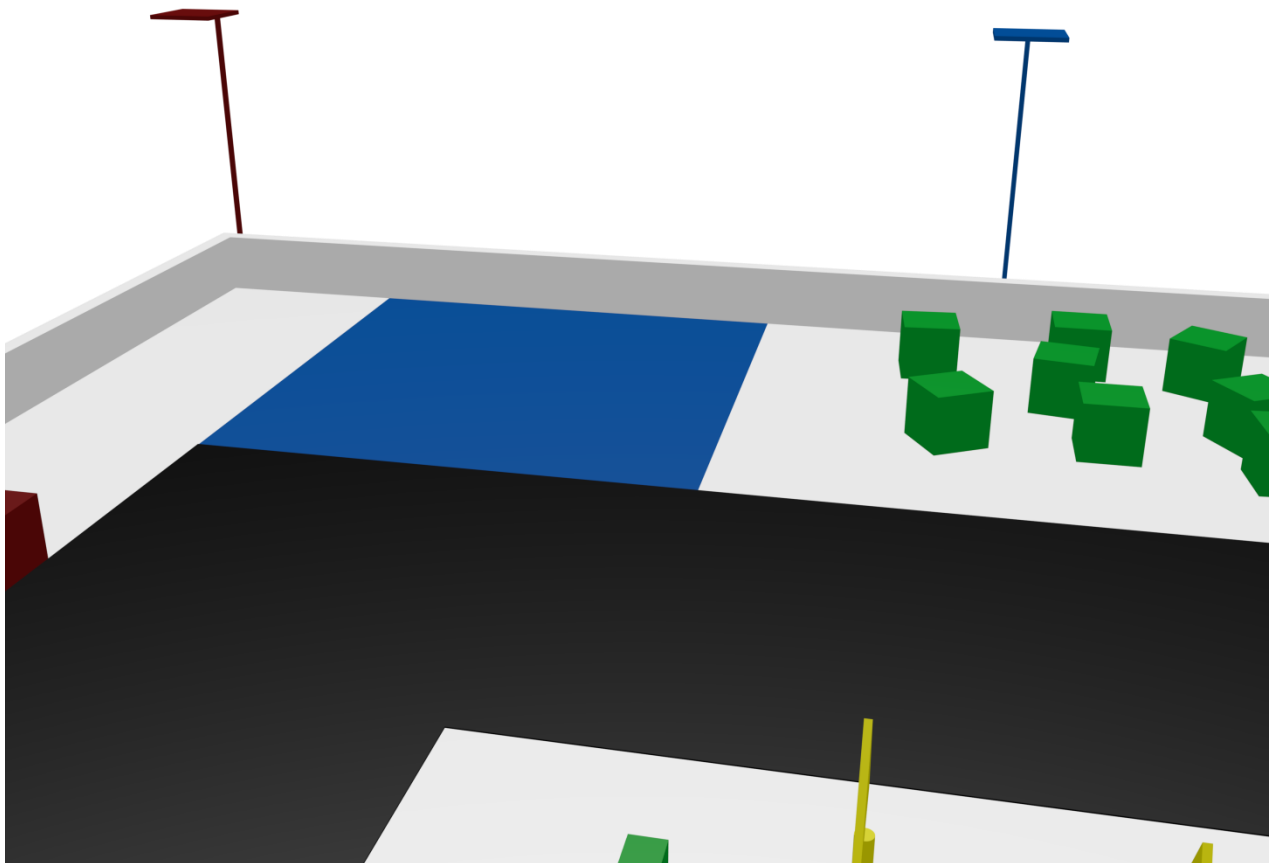


Fig.4. Blue Start zone

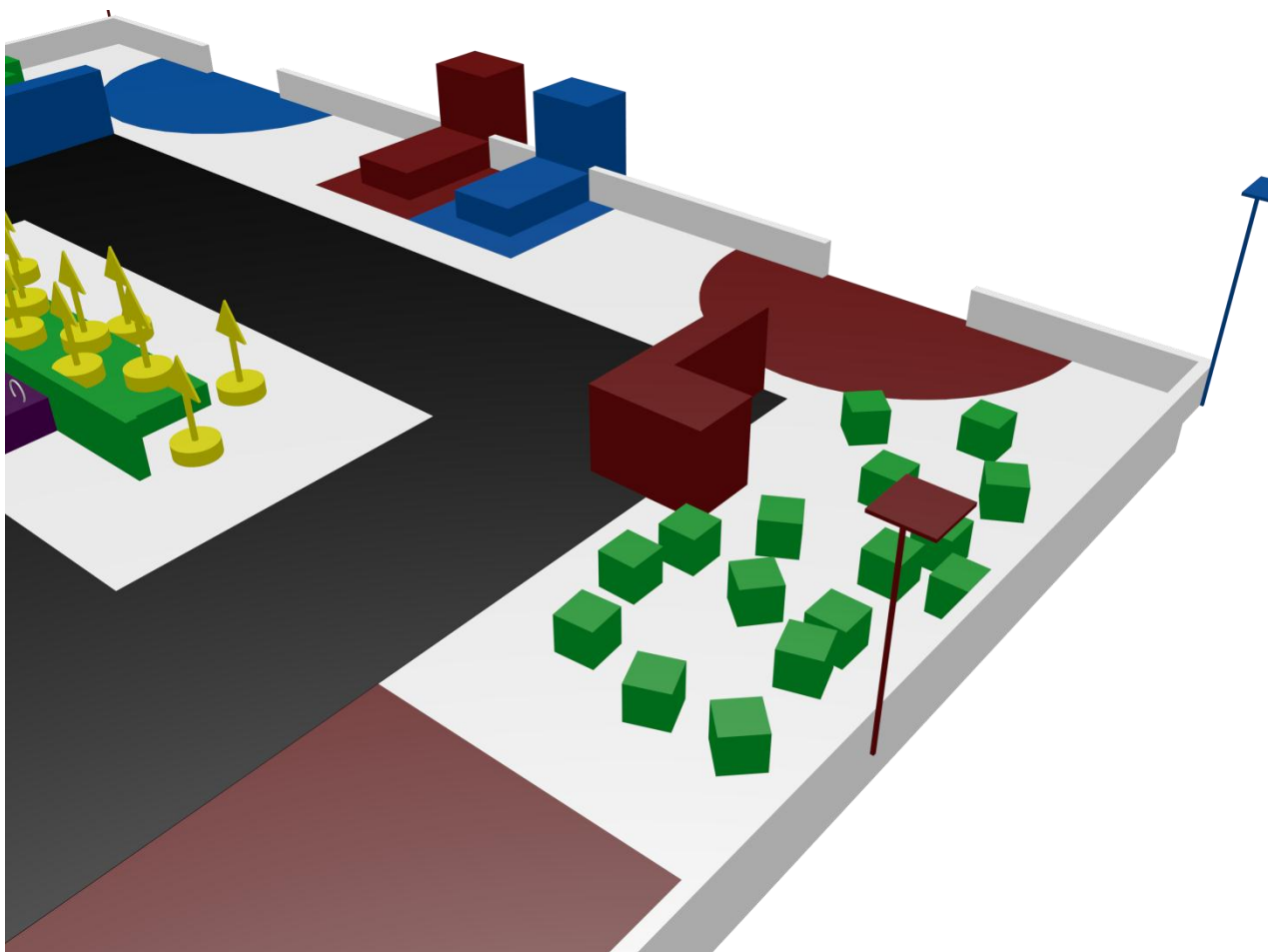


Fig.5. Red “crash area” corner with red and blue replacement trucks nearby and traffic signs in the playing field center

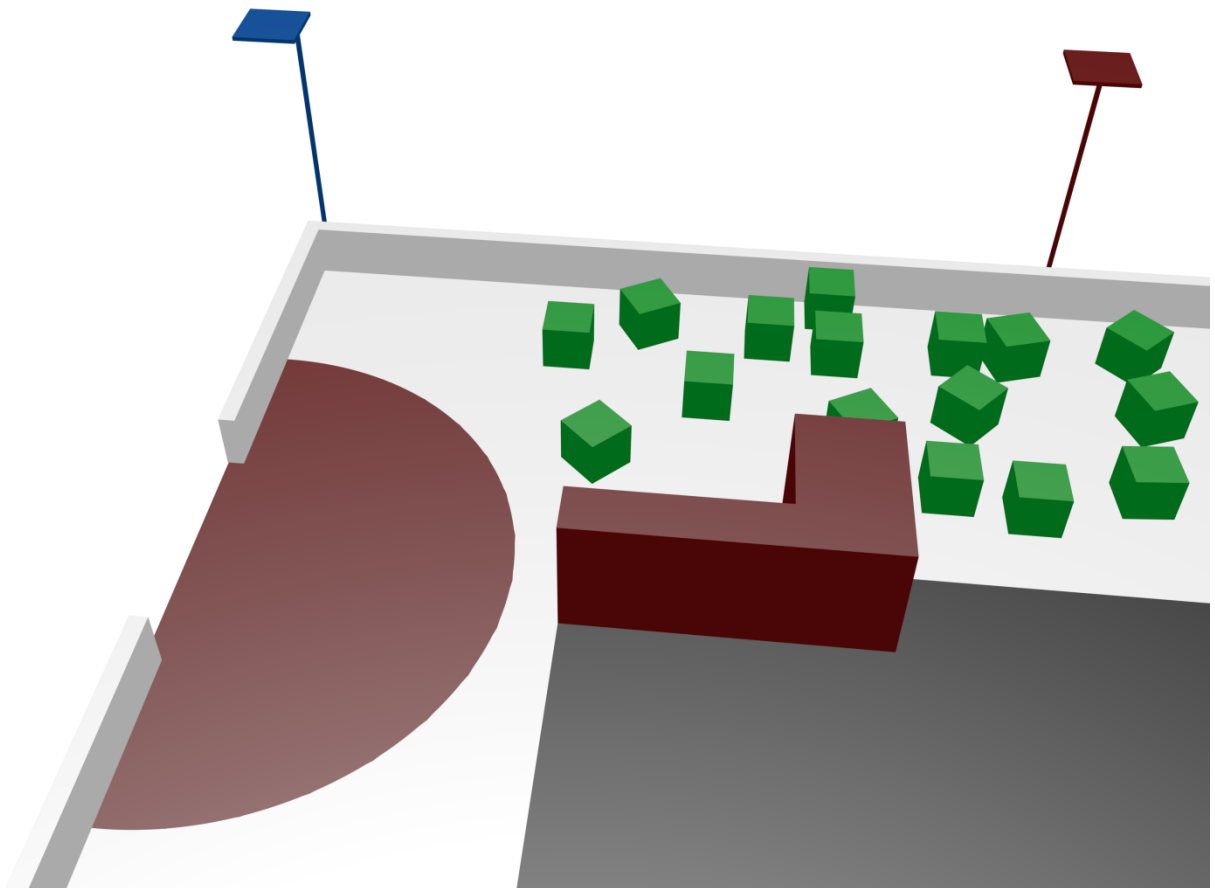


Fig.6. Red push-off zone on the left, crashed truck in the middle, spilled cargo on the top right.

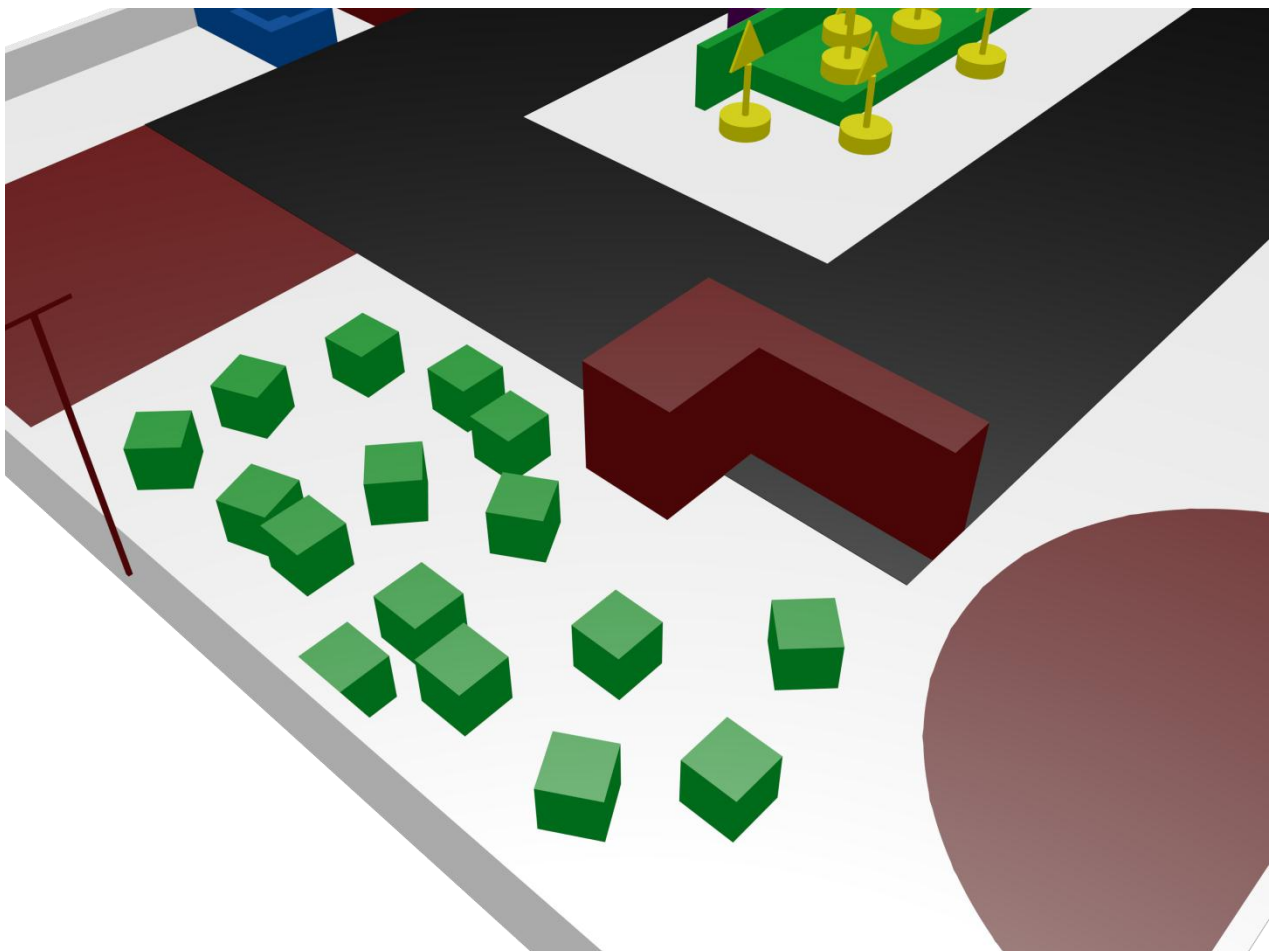


Fig.7. Another view over the red crash area (red starting zone on the top left and push-off zone on the bottom right)