

Súťažná disciplína - Hasenie ohňa (FIRE FIGHTING)

Táto výzva sa končí turnajovým zápasom z ktorého víťaz postupuje na medzinárodné kolo.

V nadväznosti na celkový počet zúčastnených tímov, bude v deň konania finále v turnajovom zápase súťažiť 4, 8, 12 alebo 16 najlepších tímov, počet určuje rozhodca, tímy budú zoradené do matice podľa bodového skóre získaného v súťaži.

Cieľ

Úlohou tímu je skonštruovať autonómneho robota, schopného nájsť a uhasiť 4 rôzne vysoké, náhodne umiestnené sviečky vo vnútri poľa načrtnutého čiernou čiarou, bez toho aby sa ich robot dotkol.

V prípade veľkého záujmu bude musieť každý tím absolvovať homologizáciu (kvalifikáciu), ktorej podmienky určuje rozhodca súťaže.

Kvalifikované tímy potom v rámci prvej časti súťaže absolvujú 10 trojminútových pokusov, z ktorých 5 s najvyšším skóre sa im započítava do poradia vo finále.

Najlepšie 4 tímy (s najvyšším počtom bodov), ktoré určí rozhodca, potom súťaží vo finále vyradovacím spôsobom. Pri veľkom počte súťažných tímov (viac ako 15) môže rozhodca vybrať až 8,12 alebo 16 tímov s najvyšším počtom bodov do finále.

Pre koho je výzva určená

Tímy v tejto výzve zvyčajne súťažia v jednej divízii (všetky vekové kategórie súťažia spolu)

Výzva je prednostne určená pre: HS a BK

Požiadavky

Autonómny robot môže byť postavený na akejkoľvek platforme, poprípade kombinácií platforiem, rozhodujúca je hodnota súčiastok z ktorých je zostrojený a tá nesmie presiahnuť 1.500 USD (cca 1.503 EUR) a spĺňa tento návrh a obmedzenia, ktoré budú overené pri registrácii:

Robot pri kvalifikácii preukáže, že používa program, ktorý môže ovládať jeho spustenie a zastavenie, súčasťou robota je hasiaci systém, ktorý pomocou snímača reaguje buď na sviečku alebo na kruh, na ktorom je umiestnená sviečka. Hasiaci systém robota nesmie byť zapnutý nepretržite, takýto robot, ktorý nezapína hasiace zariadenie až po identifikácii sviečky, bude vyradený zo súťaže.

Pri použití vysokorychlostnej vrtule musí mať robot okolo tejto vrtule bezpečnostný kryt, je povolené používať viacero snímačov a procesorov, všetko ale musí byť súčasťou robota, objem robota nesmie presiahnuť 65.030 cm³

Všeobecné pravidlá hry:

robot začína každý pokus – beh, na mieste pozdĺž hranice, ktoré určuje - vyberie rozhodca - koordinátor výzvy,

prvá sviečka bude pre robota nezakrytá,

robot má 3 minúty na uhasenie 4 sviečok,

počas súťažného behu nie je povolené hráčom ovládať a manipulovať s robotmi. Ak sa hráč dotkne robota po začatí behu, čas sa zastaví a výzva bude hodnotená na základe počtu uhasených sviečok, pred dotknutím sa robota,

oficiálna súťažná plocha bude k dispozícii pre praktické skúšanie v čase, keď sa na nej nebude súťažiť oficiálny pokus - beh.

počas skúšobného obdobia má byť cieľom súťažiacich tímov dosiahnuť 10 oficiálnych pokusov - behov,

z celkového počtu pokusov sa započítava počet bodov z 5-tich pokusov s najvyšším oficiálnym skóre sa použije na určenie výberu do finálového turnaja.

Špecifikácia výzvy

Plocha:

herná plocha má rozmery: šírka 2,1 až 2,5 m a dĺžka 3,3 až 3,7 m (cca 100“ x 150“), farba plochy môže byť ľubovoľná,

okraj hernej plochy bude vytvorený pomocou bielej a čiernej vodiacej pásky.

biela páska vyznačujúca hranicu bude šírky cca 7,5 cm v strede ktorej bude cca 2,5 cm široká čierna vodiaca páska,

sviečky a steny budú umiestnené náhodne pre každú jazdu, ich polohu určí rozhodca.

Sviečky

sviečky s rôznou výškou (medzi 10 cm a 45 cm), stoja uprostred bieleho (vinylového) kruhu nad vyznačeným čiernym kruhom s priemerom 5 cm.

biely kruh má priemer 40 cm a má 2,5 cm čiernu čiaru,

ktorá je 2,5 cm od vonkajšieho okraja kruhu

sviečky sú zakryté stenami:

1 sviečka - bez steny

1 sviečka - 1 stenu

1 sviečka - 2 steny

1 sviečka - 3 steny



Steny

Šírka krycej steny sa pohybuje od 15 cm do max. 35 cm a sú vysoké 40 cm. Steny sú postavené na drevených základniach cca. 3,5 cm vysokých, ktorých dĺžka môže presahovať šírku danej steny.

Všetky rozmery uvedené vo výzve sú len približné, môže sa stať že budú minimálne odlišné.

Úloha sa bude realizovať v miestnosti s prirodzeným svetlom (svetlíkom, poprípade s veľkým preskleným oknom), ktoré môže zmeniť osvetlenie podmienok trate v priebehu dňa a hry. Buďte pripravení na riešenie tohto prirodzeného javu.

Bodovanie – scoring.

"Zostávajúci časový bonus" sa súťažnému tímu udeľuje, len ak sú všetky štyri sviečky zhasnuté. V opačnom prípade dostane tím iba body za zhasnutie sviečok.

Trestné pravidlá - 50% z hodnoty sviečky, ak nie je dodržaný proces zhasnutia zapálenej sviečky, ktorý je definovaný ako: vstup do kruhu a následné zapnutie hasiaceho zariadenia,

robot zhasne sviečku, keď je ešte mimo kruhu, pričom ale hasiace zariadenie nesmie mať neustále zapnuté počas súťaže,

robot sa dotkne sviečky počas procesu uhasenia plameňa, - zhasnutie a opustenie kruhu - počas tohto času sa robot nemôže dotknúť sviečky,

predtým zhasnuté sviečky, po opustení kruhu, sa stávajú prekážkami na ihrisku, podobne ako krycie steny a dotyky s nimi sa **nepočítajú** ako pokuty v čase procesu ich zhášania pri súťaži.

Viac informácií o tom, ako sa hodnotia body počas vášho súťaženia, nájdete v nižšie uvedenej matici Scoring Matrix

Scoring Matrix:

	Počet zhasnutých sviečok				Celkovo získané body
	Prvá	Druhá	Tretia	Štvrtá	
Polovičné body – pri penalizácii *	50	100	150	200	1.000
Plné body	100	200	300	400	
Časový bonus: Hodiny sa odpočítavajú zo 180 sekúnd (3 minút) a zastavia sa ak robot uhasí štvrtú sviečku, časový bonus sa započítava len pri zhasnutí všetkých štyroch sviečok.					0 - 180

Pre postup do záverečného turnaja, pri rovnako získanom skóre (počte získaných bodov) rozhoduje čas, za ktorý bolo toto skóre získané.

Spôsob hodnotenia v záverečnom turnaji:

štyri až osem (podľa počtu zúčastnených) najlepších tímov bude súťažiť v záverečnom turnaji,

tímy, ktoré budú súťažiť v turnaji, budú doň zaradené podľa ich súhrnného počtu bodov – skóre tak, ako to býva na súťaži RoboRAVE International (pozrite nižšie uvedenú maticu v tabuľke),

v prípade zaradenia len 4 tímov do finálového turnaja sa začína hneď druhým kolom (Round 2) tak, ako keby prvé kolo vyhrali tímy na 1., 2., 3. a 4. mieste

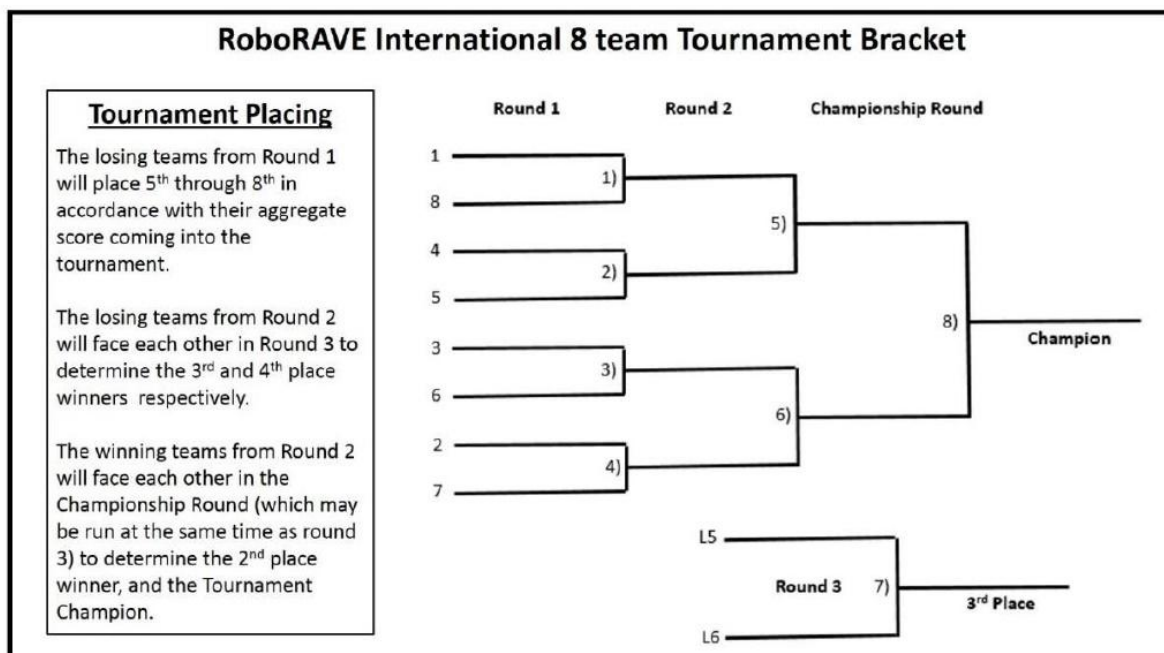
Hodnotenie turnaja

- Osem najlepších tímov bude súťažiť vo finálovom turnaji.
- Postupujúce tímy sa umiestnia do turnajovej kategórie podľa ich celkového skóre (pozri zátvorku nižšie).



- „Runner Up“ sa používajú na určenie 3. miesta na základe výsledku semifinále.

Pre názornosť sa dá finále súťaže zobrazit' aj tabuľkou:



V Martine 30. januára 2026.