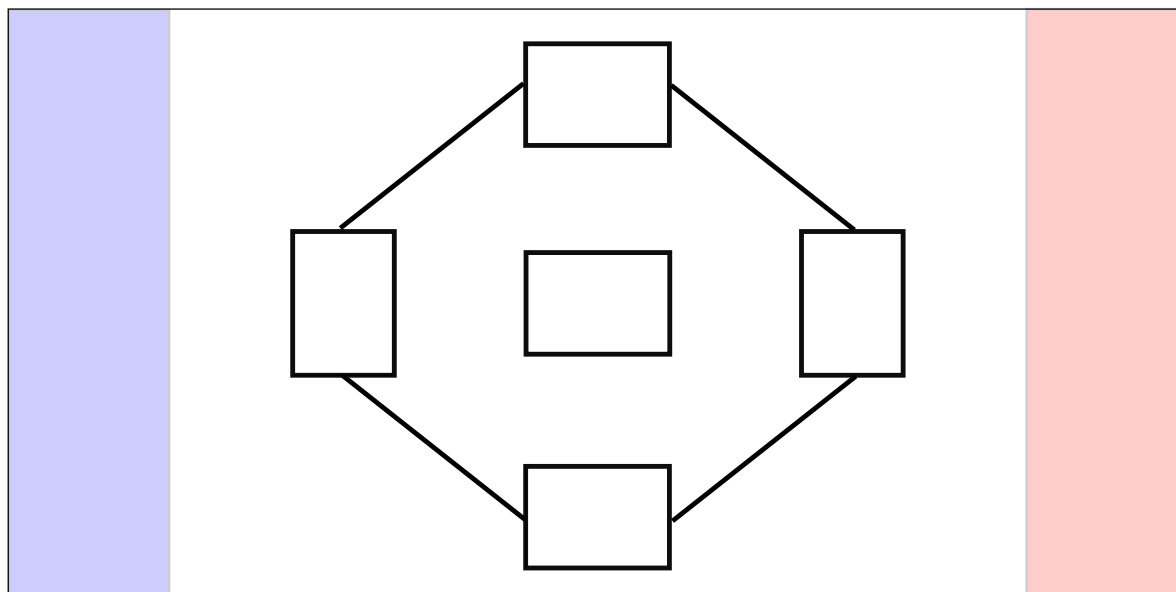


Robotická výzva

Robotickú výzvu hrajú súčasne dva roboty na jednom ihrisku. Jedna hra trvá maximálne 8 minút. V jednom zápase súťažia dva tímy súčasne.

V prvej časti súťaže prebehne turnaj v skupinách formou každý s každým. Najlepšie tímy z týchto skupín postúpia do eliminačnej časti. Eliminačná časť má formát klasického pavúka, kde do ďalšieho kola postupuje víťaz zápasu. Okrem finále sa hrá aj zápas o tretie miesto medzi tímami, ktoré prehrali semifinále.

Cieľom tímov je obsadiť čo najviac území na plániku. Plánik je zobrazený na priloženom obrázku. Každý tím začína na inom konci ihriska (zóny označené červenou a modrou farbou na plániku). V strede ihriska sa nachádza 5 území. Jedno územie má veľkosť papiera A4 a je ohraničené čiernou čiarou. Vonkajšie 4 územia sú spojené čiernou čiarou (tenká izolačná páska), viď obrázok nižšie.



Územie sa obsadzuje 3 rôznymi spôsobmi:

- **Navštívením územia** - robot na územie vstúpi, teda bude viac ako polovicou objemu na území. Na území strávi 10 sekúnd a následne celým objemom z územia vystúpi.
- **Vztýčením vlajky** - otočením robota o 360° na mieste nasledované sekundovou pauzou po otočke
- **Postavením sochy** - prinesením rolky od toaletného papiera (reprezentujúcej sochu) na územie. Takýchto sôch máte na svojej základni na začiatku hry 6. Socha, ktorá opustí základňu sa po odohratí ťahu z plániku odoberie. Socha sa musí celým objemom nachádzať v území a musí byť postavená kruhovou podstavou na zemi.

Jeden zápas má 3 kolá. V každom kole sa naraz spustia programy oboch súperov a čaká sa na stlačenie tlačidla, ktoré je na robotovi jasne vidieť (nie je teda možné robiť rozhodnutia po tom, čo súper odohrá zápas). Ťahy tímov v kole sa dejú separátne. Tím stlačí dohodnuté tlačidlo na pokyn porotcu. Tento systém zaručí, že tímy nemôžu reagovať na stratégiu tímu v danom kole. Každý tím môže v kole vyslať robota zo základne najviac na 1 minútu. Po uplynutí času sa robot odoberie z ihriska. Tím môže na požiadanie robota zobrať z ihriska pred jeho návratom. V momente, keď sa tím dotkol robota, kolo pre tím skončilo.

Obsadzovanie územií

Na začiatku je každé územie neobsadené, teda nepatrí nikomu. V každom ťahu sa tím môže pokúsiť obsadiť dané územie. To s akou silou ho obsadil sa vyhodnotí podľa nasledujúcej tabuľky.

Spôsob obsadenia	Získaná korunka	Počet útokov
Navštívenie územia	Bronzová korunka	Počet navštívení územia za dané kolo
Vztýčenie vlajky	Strieborná korunka	Počet otočení za dané kolo
Postavenie sochy	Zlatá korunka	Počet donesených sôch za dané kolo

Tím môže obsadiť dva druhy území:

1. Voľné územie - aby územie získal, môže vykonať ktorýkoľvek úkon (príchod, otočenie, polozenie sochy)
2. Už obsadené územie - aby územie získal musí použiť vyššiu silu (ak hráč územie získal príchodom, súper sa musí otočiť alebo položiť sochu, ak hráč územie získal otočením, súper musí položiť sochu) alebo rovnakou silou ale viackrát musí zaútočiť.

Pri obsadení platí: bronzová korunka < strieborná korunka < zlatá korunka, teda vyhráva tím s lepšou korunkou. V prípade, že oba tímy získali rovnakú korunku, tak sa prihliada počet útokov, ktoré na mieste vykonali. Teda koľkokrát územie navštívil, resp. koľkokrát sa na ňom otočil alebo koľko sôch na ňom postavil.

V jednom ťahu je možné pokúsiť sa obsadiť ľubovoľný počet území.

Vyhodnocovanie území

Po každom ťahu sa vyhodnotí kto získal nejaké územie. Ak na nejakom území nastala remíza, územie ostáva vo vlastníctve toho, kto ho vlastnil pred ťahom.

Na konci zápasu, teda po tom čo každý tím odohrá 3 ťahy, sa vyhodnotí kto má viac území. Víťazom zápasu sa stane tím s najväčším počtom obsadených území. V prípade zhodnosti bodov, rozhodne to, ktorý tím obsadil územie najsilnejšie (teda mal najsilnejšiu korunku a najväčší počet obsadení). Ak sa nedá rozhodnúť podľa toho kritéria rozhodne porotca, ktorý tím má lepšie napísaný program.

Obmedzenia

Robot musí byť vybavený jasne viditeľným tlačidlom, ktorým ho tím bude spúšťať. Toto tlačidlo musí byť jasne oddelené od iných tlačidiel na výber programov atď. Tlačidlo musí mať na sebe červenú plochu rozmerov minimálne 3 × 3 cm. Tlačidlo slúži iba ako signál, že robot môže začať vykonávať vopred vybraný program. Robot sa musí v každom momente zmestiť na papier veľkosti A4. Pravidlá neobmedzujú výšku robota.