

# 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. Finále se odehraje vyřazovacím způsobem.

## 2. Robot

Robot nesmí být nebezpečný nebo nadměru obtěžující.

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.

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. Musí také být snadno dosažitelný a intuitivně 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 Standard:** Robot může být postaven z libovolně vybraných komponent.

**Kategorie Stavebnice:** Celý robot je postaven výhradně z vybrané schválené stavebnice. Detaily viz samostatná pravidla pro tuto kategorii.

## 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 nákres; šrafování ani modré čáry nejsou na hřišti namalované, je to jen pro zpřehlednění nákresu).

## 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.

