

Čárové bludiště – JedoBot 2026

Princip:

Robot musí vyhledat a projet dráhu spojující startovní a cílové pole ve stanoveném bludišti.

Robot:

Robot musí být zcela autonomní.

Robot nesmí v žádném případě překročit rozměrový limit 300 x 300 x 300 mm.

Kontrola rozměrů se provádí profilem s vnitřním rozměrem odpovídajícím limitu. Profil se musí dotknout svým celým kolmým řezem podložky.

Robot nesmí vypouštět žádné látky, nesmí znečišťovat dráhu.

Kategorie je jen jedna, proto může robot obsahovat jakékoli součástky a senzory.

S jedním robotem může soutěžit jen jeden tým. Tým je povinen na výzvu rozhodčího předložit zdrojový kód programu, který jejich robot využívá.

Soutěž:

Soutěž má dvě kola. Na každé kolo má robot minimálně tři pokusy. Ze všech pokosů bude počítán nejkradší čas v daném kole. O celkovém pořadí rozhodne součet obou časů z obou kol.

Může být stanoven maximální čas jedné jízdy, po kterém se robot sám zastaví. V opačném případě bude odstraněn z hřiště.

Robot si může při jízdě „nasnímat“ rozložení bludiště a využít toho v dalších jízdách. Po určení startovní pozice už nebude možné robota odnášet od tratě a zasahovat do jeho programu, dokud všichni soutěžící neodjedí dané kolo.

Diskvalifikace:

Robot může být diskvalifikován ze soutěže, nebo z pokusu.

Pokud je diskvalifikován ze soutěže, nahlíží se na něj, jako by se vůbec soutěže neúčastnil. Ze soutěže se diskvalifikuje jen za závažné porušení podmínek soutěže (např. podvody).

Je-li diskvalifikován z pokusu, zapíše se mu maximální čas (př. 1000 s). Z pokusu se diskvalifikuje v případě, pokud robot vyjede celým svým půdorysem z bludiště nebo si zkrátí cestu, tj. přejíždí mezi poli, pokud mezi nimi nevede přímá cesta.

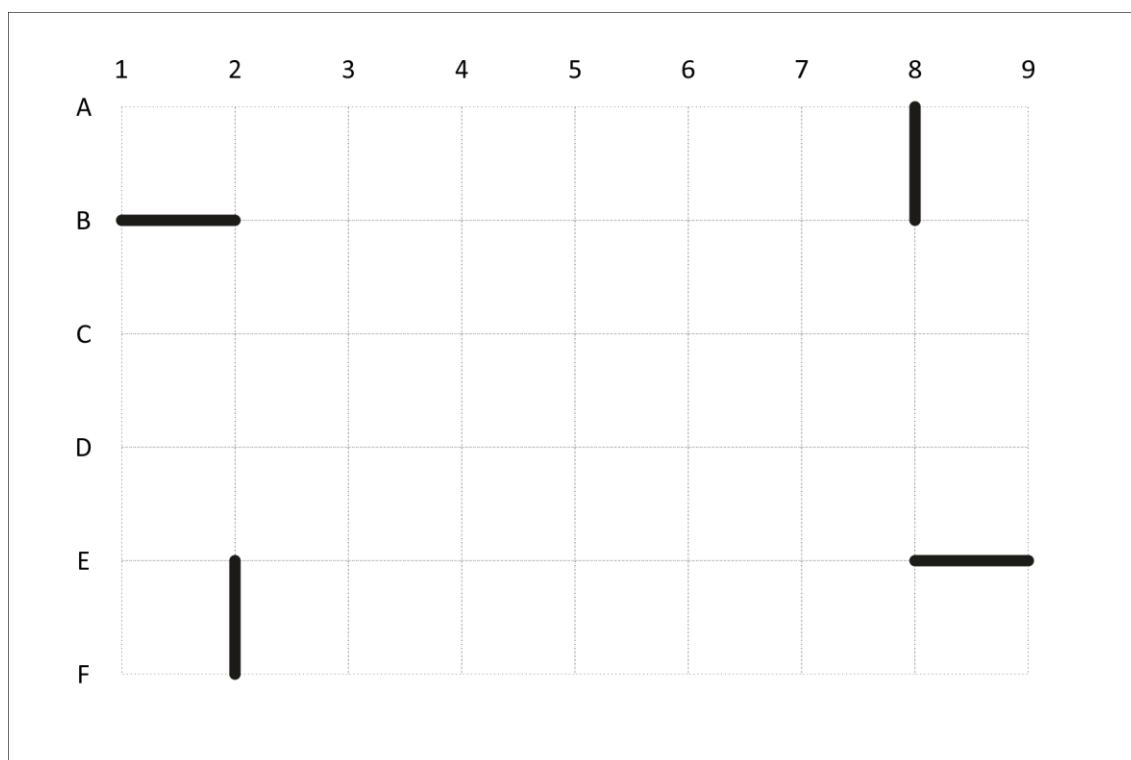
Robota může diskvalifikovat jen rozhodčí.

Bludiště:

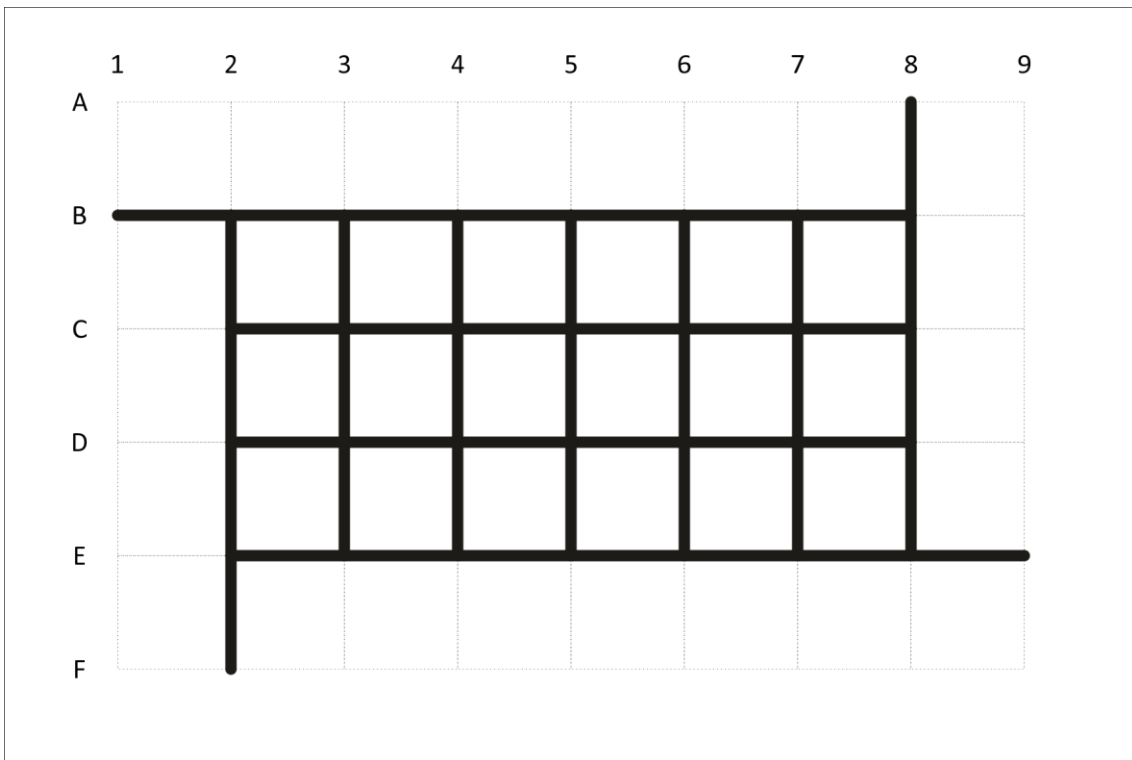
Bludiště má tvar bílého obdélníku o velikosti 1200 x 750 mm, který je tvořen sítí čar s roztečí 150 mm.

Cesty jsou tvořeny pomocí černé čáry o šířce 15 mm, která prochází sítí. Cesty obsahují slepé uličky a mohou obsahovat smyčky a křižovatky.

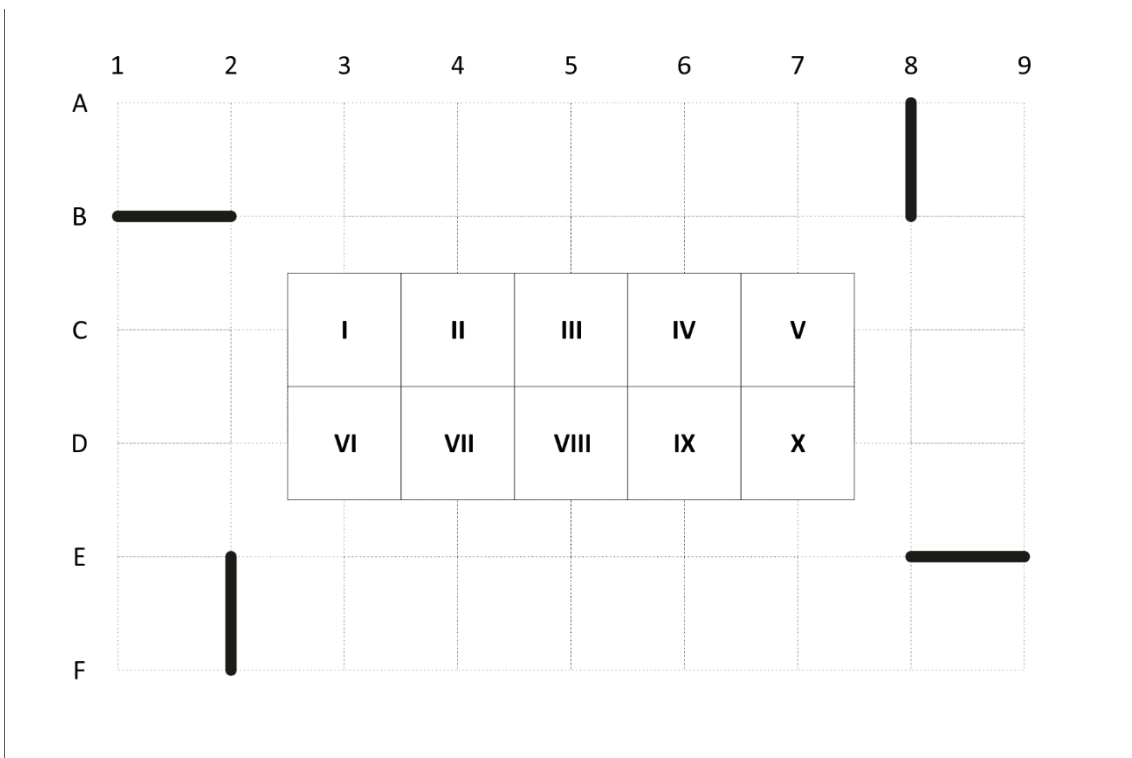
Startovací pozice robotů jsou možné čtyři (B1, F2, E9 a A8), konkrétní zvolí před začátkem soutěžního kola rozhodčí. Cesta která je od startovní vlevo bude odstraněna (př. při startu na F2 bude čára z B1 odstraněna). Konec bludiště bude označen černou plochou o velikosti 150 x 150 mm na průsečíku rastru čar. Na konci musí robot zastavit.



Obr. 1 – Možné startovní pozice



Obr. 2 – Možné cesty



Obr. 3 – Možné ciele