

GENERAL RULES

VERSION: DECEMBER 1ST 2021



ROBO MISSION

BUILD AND PROGRAM
A ROBOT THAT SOLVES
TASKS ON A FIELD

AGE GROUPS:
8-12 / 11-15 / 14-19

WRO® 2022 MY ROBOT MY FRIEND



WRO INTERNATIONAL PREMIUM PARTNER



Obsah

Nové všeobecné pravidlá pre ročník WRO 2022	2
1. Všeobecné informácie	3
2. Definície tímov a vekových skupín	4
3. Zodpovednosť a vlastná práca tímu	4
4. Dokumenty súťaže a hierarchia pravidiel	5
5. Materiály a pravidlá týkajúce sa robotov	6
6. Súťažný stôl a vybavenie	7
7. Pravidlo prekvapenia	7
8. Formát a postup turnaja	8
9. Jazda robota	10
Formát mimoriadnej výzvy	11
10 Formát súťaže a poradie na medzinárodnom finále WRO	11

Nové všeobecné pravidlá pre ročník WRO 2022

Aktualizovali sme program súťaže WRO 2022, a taktiež aj všeobecné pravidlá. Naším cieľom bolo upresniť pravidlá, v niektorých prípadoch ich skrátiť a lepšie prispôsobiť národným súťažiam. **Preto si pred začiatkom sezóny WRO 2022 prečítajte celý dokument.** Okrem toho uvedomte si, že počas sezóny môžu byť upresnené alebo doplnené pravidlá aj prostredníctvom oficiálnych otázok a odpovedí WRO. Odpovede sa považujú za doplnok k pravidlám.

Otázky a odpovede WRO 2022 nájdete na tejto stránke:

<https://wro-association.org/wro-2021/questions-answers/>

V nasledujúcom dokumente sú sekcie zvýraznené **červenou** farbou pre pravidlá stanovené slovenským národným organizátorom a hlavnými rozhodcami, ktoré a platia pre súťaže na Slovensku, nenachádzajú sa v medzinárodných pravidlách. Na medzinárodných súťažiach (napr. Medzinárodné finále) tieto pravidlá neplatia.

DÔLEŽITÉ: Použitie tohto dokumentu na národných turnajoch

Tento dokument pravidiel je vytvorený pre podujatia WRO po celom svete. Je základom pre hodnotenie na medzinárodných podujatiach WRO. Pre národnú súťaž v krajine má národný organizátor WRO právo vykonať zmeny v týchto medzinárodných pravidlách, aby ich prispôsobil miestnym podmienkam. Všetky tímy, ktoré sa zúčastňujú národnej súťaže WRO, majú používať Všeobecné pravidlá poskytnuté ich národným organizátorom.

1. Všeobecné informácie

Úvod

V kategórii WRO RoboMission tímy navrhujú roboty, ktoré riešia výzvy na súťažnom poli. Roboty sú úplne autonómne.

Pre každú vekovú skupinu sa každoročne vyvinie nová podložka a výzva. V deň súťaže podľa pravidiel prekvapenia sa pridáva do misie nový prvok. Blesková výzva preverí kreativitu a schopnosti rýchleho myslenia tímov na národných a medzinárodných podujatiach.

Hlavné oblasti

Každá kategória a súťaž WRO sa špeciálne zameriava na učenie sa s robotmi. V kategórii WRO RoboMission sa študenti zamerajú na rozvoj v týchto oblastiach:

- Všeobecné kódovacie zručnosti a základné robotické koncepty (vnímanie prostredia, ovládanie, navigácia).
- Všeobecné inžinierske zručnosti (stavanie robota, ktorý dokáže tlačiť/dvíhať predmety určitých veľkostí).
- Vývoj optimálnych stratégií na riešenie konkrétnych misií.
- Computational Thinking (Počítačové myslenie) (napr. majstrovanie, ladenie, spolupráca atď.).
- Tímová práca, komunikácia, riešenie problémov, kreativita.

Misie primerané veku: Podložky a misie sú navrhnuté s narastajúcou obťažnosťou a zložitou od elementárnej po seniorskú vekovú skupinu. Rastúca zložitosť sa prejavuje v nasledujúcich oblastiach:

- Trasa na podložke (napr. čiara pre sledovanie alebo len značky).
- Technická zložitosť misií (napr. tlačenie, zdvíhanie, uchopenie hracích predmetov).
- Náhodnosť prvkov hry (napr. jedna alebo viacero náhodných situácií).
- Rôzne hracie prvky (napr. množstvo rôznych farebných a/alebo tvarovaných predmetov).
- Požadovaná presnosť riešení misií (napr. veľká cieľová oblasť alebo malé miesto).
- Celková zložitosť v kombinácii prvkov uvedených vyššie.

Všetky tieto aspekty vedú k rôznym požiadavkám na mechanickú konštrukciu robota a zložitou programového kódu. V prípade účasti na WRO počas viacerých sezón môžu tímy rásť a rozvíjať sa s výzvami a riešiť čoraz zložitejšie misie.

Učenie sa je najdôležitejšie

WRO chce inšpirovať študentov z celého sveta na štúdium predmetov prírodných vied súvisiacich so STEM, aby študenti rozvíjali svoje zručnosti prostredníctvom učenia sa hrou na súťažiach. To je dôvod, prečo sú nasledujúce aspekty kľúčové pre všetky naše súťažné programy:

- ❖ Učitelia, rodičia alebo iní dospelí môžu pomáhať, viesť a inšpirovať tím, ale nesmú robota stavať ani kódovať/programovať.
- ❖ Tímy, tréneri a rozhodcovia akceptujú hlavné princípy WRO a Etický kódex WRO, vďaka ktorým by sme mali všetci zažiť spravodlivú a plnohodnotnú súťaž.
- ❖ V súťažný deň tímy a tréneri rešpektujú konečné rozhodnutie rozhodcov a spolupracujú s ostatnými tímami a rozhodcami na férovej súťaži.

Viac informácií o Etickom kódexe WRO nájdete tu: <https://wroassociation.org/> a v slovenskom jazyku: <https://wro.sk>

2. Definície tímov a vekových skupín

- 2.1. Tím pozostáva z 2 alebo 3 študentov.
- 2.2. Tím je vedený jedným trénerom.
Na Slovenskom turnaji je povolené, aby jeden tím mal aj dvoch trénerov.
- 2.3. 1 člen družstva a 1 tréner sa nepovažujú za družstvo a nemôžu sa zúčastniť.
- 2.4. Jeden tím môže súťažiť v sezóne iba v jednej kategórii WRO.
- 2.5. Každý študent môže byť členom iba jedného tímu.
- 2.6. Minimálny vek trénera na medzinárodnom podujatí je 18 rokov.
Na Slovenských podujatiach musia mať tréneri tiež minimálne 18 rokov.
- 2.7. Tréneri môžu pracovať s viac ako jedným tímom.
- 2.8. Vekové skupiny v súťažiach RoboMission sú:
 - 2.8.1. Elementary: študenti 8-12 rokov (v sezóne 2022: ročník narodenia 2010-2014)
 - 2.8.2. Junior: študenti 11-15 rokov (v sezóne 2022: ročník narodenia 2007-2011)
 - 2.8.3. Senior: študenti 14-19 rokov (v sezóne 2022: ročník narodenia 2003-2008)Maximálny vek vyjadruje vek, ktorý účastník dovŕši v kalendárnom roku súťaže, **nie** jeho vek v deň súťaže.

3. Zodpovednosť a vlastná práca tímu

- 3.1. Tím má hrať čestne a rešpektovať tímy, trénerov, rozhodcov a organizátorov súťaží. Súťažením vo WRO tímy a tréneri akceptujú hlavné princípy WRO, ktoré nájdete v angličtine tu: <https://wro-association.org> a v slovenčine tu: <https://wro.sk>
- 3.2. Každý tím a tréner musí podpísať Etický kódex WRO. Organizátor súťaže určí, akým spôsobom sa Etický kódex zbiera a podpisuje.
Tímy na Slovensku musia nahráť Etický kódex cez registračnú platformu podpísanú všetkými členmi tímu a trénerom aspoň 2 dni pred súťažným dňom.
- 3.3. Konštrukciu a kódovanie robota môže vykonávať iba tím. Úlohou trénera je organizačne sprevádzať tím a podporovať v prípade otázok či problémov, nie však robiť stavbu a programovanie robota. Platí to pre súťažný deň, aj pre prípravu.
- 3.4. Počas súťaže nie je tímom dovolené akýmkoľvek spôsobom komunikovať s ľuďmi mimo súťažného priestoru. Ak je potrebná komunikácia, rozhodca môže dovoliť členom tímu komunikovať s ostatnými pod dohľadom rozhodcu.
- 3.5. Členovia tímu nesmú do súťažného priestoru priniesť a používať mobilné telefóny ani iné komunikačné zariadenia.
- 3.6. Nie je dovolené používať riešenie (hardvér a/alebo softvér), ktoré je (a.) rovnaké alebo príliš podobné riešeniam predávaným alebo zverejneným online alebo (b.) rovnaké alebo príliš podobné inému riešeniu na súťaži a je zjavné že nie je to vlastná práca tímu. To platí pre riešenia od tímov rovnakej inštitúcie a/alebo krajiny.
- 3.7. Ak existuje podozrenie v súvislosti s pravidlami 3.3 a 3.6, tím bude preskúmaný a môžu sa uplatniť akékoľvek dôsledky uvedené v 3.8. V týchto prípadoch môže byť pravidlo 3.8.5.

- použitie na to, aby sa tomuto tímu neumožnil postup do ďalšej súťaže, aj keď by tím vyhral súťaž s riešením, ktoré pravdepodobne nie je jeho vlastným.
- 3.8. Ak dôjde k porušeniu niektorého z pravidiel uvedených v tomto dokumente, rozhodcovia môžu rozhodnúť o jednom alebo viacerých z nasledujúcich dôsledkov. Predtým môže byť tím alebo jednotliví členovia tímu vypočutí, aby sa zistilo viac o možnom porušení pravidiel. To môže zahŕňať otázky týkajúce sa robota alebo programu.
- 3.8.1. Družstvu môže byť udelený časový trest max. 15 minút. V tomto čase tímy nesmú robiť žiadne zmeny na svojom robote a programe. **Tímy musia počas tohto obdobia umiestniť svojho robota na parkovisko robotov a po uplynutí trestu ich dostanú späť.**
- 3.8.2. Tímu nemusí byť umožnené zúčastniť sa jedného alebo viacerých kôl. Potom si pozrite 9.10.
- 3.8.3. Tím môže byť postihnutý najviac 50 % -ným znížením skóre v jednom alebo viacerých kolách. **V prípade porušenia pravidiel tím môže byť postihnutý najviac 50 % -ným znížením skóre.**
- 3.8.4. Tím sa nemôže kvalifikovať do ďalšieho kola turnaja (napr. v prípade, že máte formát turnaja s TOP 16, TOP 8 atď.).
- 3.8.5. Tím sa nemôže kvalifikovať do národného/medzinárodného finále.
- 3.8.6. Tím môže byť okamžite úplne diskvalifikovaný z turnaja.

4. Dokumenty súťaže a hierarchia pravidiel

- 4.1. WRO každoročne zverejňuje nové súťažné dokumenty pre konkrétne vekové skupiny a novú verziu všeobecných pravidiel pre túto kategóriu. Tieto pravidlá sú základom pre všetky medzinárodné podujatia WRO.
- 4.2. Počas sezóny môže WRO zverejniť ďalšie otázky a odpovede (Q&As), ktoré môžu objasniť, rozšíriť alebo predefinovať pravidlá v dokumentoch súťaže a všeobecných pravidiel. Tímy by si pred súťažou mali prečítať tieto otázky a odpovede.
- 4.3. Súťažné dokumenty, dokument všeobecných pravidiel a otázky a odpovede sa môžu v jednotlivých krajinách líšiť v dôsledku miestnych úprav vykonaných národným organizátorom. Tímy sa musia informovať o pravidlách, ktoré platia v ich krajine. Pre akékoľvek medzinárodné podujatie WRO sú relevantné iba informácie, ktoré WRO zverejnila. Tímy, ktoré sa kvalifikovali na akékoľvek medzinárodné podujatie WRO, by sa mali informovať o možných rozdieloch voči ich miestnym pravidlám.
- 4.4. V deň súťaže platí nasledujúca hierarchia pravidiel:
- 4.4.1. Dokument všeobecných pravidiel vytvára základ pre pravidlá v tejto kategórii.
- 4.4.2. Súťažné dokumenty vekovej skupiny objasňujú úlohy na ihrisku a môžu doplniť špeciálne definície hry (napr. orientácia podložky alebo iná štartovacia pozícia robota).
- 4.4.3. Otázky a odpovede (Q&As) môžu prepísať pravidlá v dokumentoch hry a všeobecných pravidiel.
- 4.4.4. Konečné slovo pri akomkoľvek rozhodnutí má rozhodca v deň súťaže. **Hlavný rozhodca môže prehodnotiť rozhodnutie rozhodcu na súťaži. Proti rozhodnutiu hlavného rozhodcu je možné odvolať sa na mieste súťaže.**

5. Materiály a pravidlá týkajúce sa robotov

- 5.1. Každý tím poskladá jedného robota, aby vyriešil výzvy na ihrisku. Maximálne rozmery robota pred spustením sú 250 mm x 250 mm x 250 mm. Káble musia byť zahrnuté v týchto rozmeroch. Po spustení robota nie sú rozmery robota obmedzené.
- 5.2. Tímy môžu na stavbu robota používať iba nasledujúce materiály:

Ovládač/kocka	LEGO® Education Robotics stavebnice NXT, EV3, SPIKE PRIME alebo LEGO® MINDSTORMS® Robot Inventor Set.
Motory	Iba motory zo stavebníc uvedených v časti „Ovládač“.
Senzory	Zo stavebníc uvedených v časti „Ovládač“. Okrem toho je povolené používať: <ul style="list-style-type: none"> • HiTechnic Color Sensor
Batérie	Iba oficiálne nabíjateľné batérie LEGO (č. 9798 alebo 9693 pre NXT, č. 45501 pre EV3, č. 45610 alebo č. 6299315 pre SPIKE/Robot Inventor).
Stavebné materiály	Na stavbu robota sú povolené iba prvky značky LEGO®.

- 5.3. Je povolené strihať veľkosť originálnych LEGO® lán alebo rúrok. Akékoľvek iné úpravy na akomkoľvek inom originálnom LEGO® alebo elektronickom diele nie sú povolené a nie je dovolené používať skrutky, lepidlá alebo pásku alebo akýkoľvek iný nie-LEGO® materiál na upevnenie akýchkoľvek komponentov na robotoch.
- 5.4. Počet použitých motorov a snímačov nie je obmedzený. Na pripojenie motorov a senzorov k ovládaču je však povolené používať iba oficiálne materiály LEGO®.
- 5.5. Ak chce tím použiť akékoľvek vybavenie na narovnanie v oblasti štartu, toto vybavenie musí byť vyrobené z materiálov LEGO® a musí sa zmestiť do maximálnych rozmerov robota.
- 5.6. Tím si môže priniesť a používať iba jeden ovládač počas tréningu alebo výjazde robota. Tím si môže priniesť náhradné ovládače, ale mal by to nechať u trénera. Ak tím potrebuje náhradný ovládač, tím by mal kontaktovať rozhodcu pred získaním náhradného dielu.
Teda jeden tím môže mať v oblasti súťaže počas súťaže len jeden ovládač/kocku.
- 5.7. Tím by mal umiestniť riadiacu kocku do robota tak, aby bolo možné jednoducho skontrolovať program a zastaviť robota rozhodcom.
- 5.8. Robot musí byť autonómny a má sám dokončiť misie. Počas chodu robota nie je povolená žiadna rádiová komunikácia, diaľkové ovládanie a ovládanie pomocou káblov.
- 5.9. Ak sa robot rozbehol, nie je dovolené tímu vykonávať žiadne pohyby, ktoré by zasahovali do činnosti robota.
- 5.10. Akýkoľvek softvér na kódovanie robota je povolený a tímy si môžu kód pripraviť pred súťažným dňom. Ak tím používa softvér, ktorý vyžaduje online pripojenie (napr. nástroj založený na prehliadači), tím by mal skontrolovať, či existuje offline verzia pre súťažný deň. Organizátor súťaže nie je zodpovedný za poskytovanie online infraštruktúry (napr. WiFi pre každého).

- 5.11. Bluetooth, Wi-Fi alebo akékoľvek vzdialené pripojenie musí byť vypnuté pokiaľ robot beží. Vzdialené pripojenia je možné používať iba vtedy, ak neexistuje iný spôsob prenosu kódu zo zariadenia do ovládača (napr. tablet). Dôrazne sa však odporúča preniesť kód cez kábel, aby ste sa vyhli problému (napr. viacero zariadení s rovnakým názvom). Samozrejme, nie je dovolené zasahovať alebo zabrániť akémukoľvek inému tímu vo vzdialených pripojeniach, ktoré tím používa.
- 5.12. Používanie SD kariet na ukladanie programov je povolené. SD karty musia byť vložené pred kontrolou a nesmú sa vybrať, kým nezačne ďalší súťažný beh.
- 5.13. Tím má vopred pripraviť a priniesť vybavenie na turnaj, dostatok náhradných dielov, softvér a prenosný počítač. Tímy nesmú v súťažný deň zdieľať notebook a/alebo program pre robota. Organizátor súťaže nezodpovedá za údržbu alebo výmenu akejkoľvek súčiastky, a to ani v prípade akýchkoľvek nehôd alebo porúch.
- 5.14. Robot môže byť označený (štitkom, stužkami atď.), aby ho účastníci nestratili alebo si ho nepomýlili s robotmi iných tímov, pokiaľ to nezmení jeho výkon alebo nenaznačí proces montáže.

6. Súťažný stôl a vybavenie

- 6.1. V tejto kategórii robot rieši misie na hracom poli. Každé pole pozostáva z hracieho stola (rovný povrch) a vytlačenej podložky, ktorá sa vkladá do hracieho stola. Každá veková skupina má svoju podložku, pretože v každej vekovej skupine je potrebné riešiť rôzne úlohy.
- 6.2. Rozmery podložky WRO v každej vekovej skupine sú 2362 mm x 1143 mm. Hracie stoly majú rovnakú veľkosť alebo max. +/- 5 mm v každom rozmere. Oficiálna výška bočných dosiek hracieho stola je 50 mm, ale je možné použiť aj vyššie dosky.
- 6.3. Hracia podložka musí byť potlačená matným povrchom (bez odrazu farieb!). Preferovaný tlačový materiál je plachta z PVC s gramážou približne 510 g/m² (Frontlit). Materiál hernej podložky by nemal byť príliš mäkký (napr. nie zo sieťového bannerového materiálu).
- 6.4. Všetky čierne čiary, ktoré môže robot sledovať, majú šírku aspoň 20 mm. Ostatné farby, ktoré by mal robot identifikovať, budú rešpektovať obmedzenia povolených senzorov.
- 6.5. Hracie prvky sú postavené zo sady kociek WRO (č. 45811). Iné materiály, napr. kocky z EV3/SPIKE Core Set alebo drevo, papier alebo plast môžu byť použité v obmedzenom rozsahu, ak to vyžaduje špeciálna úloha.
- 6.6. Ak poloha hracích predmetov na ihrisku nie je jasne definovaná a určená oblasť pre hrací predmet je väčšia ako samotný predmet, predmet by mal byť umiestnený v strede oblasti. **Hracie predmety, ktorých sa to týka, vždy položí rozhodca na hracie pole.**
- 6.7. Ak je na regionálnej / národnej súťaži odlišné nastavenie (veľkosť stola, okraje, materiál hracej podložky atď.), organizátor súťaže musí vopred informovať tímy.

7. Pravidlo prekvapenia

- 7.1. Každý turnaj WRO má pravidlo prekvapenia pre každú vekovú skupinu. Toto pravidlo bude oznámené pri otvorení súťaže. Pravidlo prekvapenia môže zmeniť pravidlá alebo úlohy, rozšíriť ich a dokonca umožniť pridelenie extra alebo trestných bodov. Tímy dostanú pravidlo prekvapenia aj písomne. Môže byť povolený aj čas pre trénera (coach time), aby tímom vysvetlil pravidlo prekvapenia.

- 7.2. V prípade súťaží trvajúcich niekoľko dní, pre jednotlivé súťažné dni môžu platiť iné pravidlá prekvapenia.
- 7.3. Tímy majú čas reagovať na pravidlo prekvapenia počas tréningov. Ak pravidlo prekvapenia prináša ďalšie herné prvky, tímy nesmú tieto prvky odstrániť z hracej plochy, ak nechcú riešiť pravidlo prekvapenia.
- 7.4. Pravidlo prekvapenia sa nezapočítava do bežných misií na ihrisku. Dôvod: ak úloha (napr. konečná pozícia robota) získa body len vtedy, ak už boli dosiahnuté body, samotné vyriešenie pravidla prekvapenia nestačí. Základné misie na ihrisku musia byť vyriešené.

8. Formát a postup turnaja

V tejto kapitole si pozrite definície slov v priloženom slovníku pojmov.

- 8.1. O formáte turnaja a postupu z regionálnych súťaží na národný turnaj v krajine rozhoduje národný organizátor v danej krajine. Existuje preferovaný formát turnaja pre dvojdňové medzinárodné finále WRO (pozri 11).
- 8.2. Turnaj v tejto kategórii musí pozostávať z nasledujúcich prvkov:
 - 8.2.1. Z **tréningového času (practice times)** na cvičenie. Každý turnaj by sa mal začať s tréningom, aby sa tímy prispôbili miestnym okolnostiam (napr. svetelné podmienky v mieste konania).
 - 8.2.2. Niekoľko **súťažných kôl (robot rounds)**
- 8.3. Turnaj v tejto kategórii môže pozostávať z nasledujúcich prvkov:
 - 8.3.1. **Skladanie** robotov počas prvého tréningu. V tomto prípade by mal prvý tréning trvať aspoň 120 minút, aby tímy mohli zostaviť robota a trénovať na ihrisku.
 - 8.3.2. **Mimoriadna výzva** (popoludní, v druhý deň atď.), viac v kapitole 10.
 - 8.3.3. Ak formát turnaja zahŕňa zostavenie robotov, všetky časti robota by sa mali pred prvým tréningovým kolom rozobrať. Napríklad pneumatika nemôže byť nasadená na koleso, kým sa nezačne prvé tréningové kolo. Je však dovolené triediť všetky časti strategicky, či už na stole pred tímom alebo pripravené a vytriedené vo vreciach. Tieto vrecká musia byť prehľadné a môžu byť označené iba číslami (bez slov). Elektronické časti môžu byť označené jedným kľúčovým slovom, napr. meno alebo číslo. Tímy môžu priniesť kód programu s komentármi. Do súťažného priestoru nie je dovolené vnášať žiadne návody, manuály alebo ďalšie informácie (papierové ani digitálne). Rozhodcovia skontrolujú stav všetkých častí pred začiatkom prvého tréningového kola. Počas tejto doby sa tím nesmie dotýkať žiadnych častí počítača.

Na súťaž na Slovensku musia tímy priniesť svoje roboty kompletne rozložené a budú mať dostatok času na ich zloženie počas prvého tréningu. To tiež znamená, že čas prvého tréningu je minimálne 120 minút.
 - 8.3.4. Tímy pracujú v určených priestoroch a môžu upravovať konštrukciu alebo kód robota iba počas tréningov. Ak chcú tímy testovať, musia sa postaviť do radu so svojimi robotmi (vrátane ovládača). K súťažnému stolu by sa nemali nosiť žiadne notebooky a do priestoru tímu by sa nemali nosiť žiadne vlastné podložky. Tímy musia svoje roboty kalibrovať počas tréningu, nie priamo pred jazdou. Ak sú rôzne stoly na cvičenie a oficiálne jazdy, tím môže požiadať rozhodcov o kalibráciu senzorov na oficiálnych hracích stoloch.
 - 8.3.5. Tréneri nemajú povolené vstupovať do tímových priestorov, aby počas súťaže

poskytovali akékoľvek pokyny a usmernenia. Tréner môže konzultovať s tímom počas vyhradeného času koučovania.

- 8.3.6. Pred uplynutím tréningového času musia tímy umiestniť svoje roboty na robotické parkovisko/do karantény. Robot, ktorý nebude odovzdaný včas, nemôže sa zúčastniť príslušného kola.
- 8.3.7. Po skončení tréningového času porotcovia pripravujú súťažné stoly na ďalšie kolo (vrátane randomizácie hracích prvkov) a sa začne **kontrola robotov**.
- 8.3.8. Pred umiestnením robota na parkovisko môže mať robot iba jeden spustiteľný program (podprogramy, ktoré patria do jedného základného programu, sú v poriadku). Rozhodcovia musia mať možnosť jasne identifikovať jeden program na robote, ideálne (a ak je to možné) pomenovať jeden spustiteľný program „runWRO“ (NXT/EV3) alebo použiť program s číslom 1. na slotu jedna na robote (SPIKE). Ak pomenovanie nie je možné vo vašom programovacom prostredí, informujte prosím rozhodcov o názve programu vopred (napr. napísaním názvu programu na hárok v oblasti karantény vedľa názvu vášho tímu). Ak na robote nie je žiadny program, tím sa nemôže zapojiť do tohto kola a je počas daného kola diskvalifikovaný (pozri 9.10).
- 8.3.9. Počas kontroly (check-time) rozhodcovia skontrolujú robota podľa predpisov. Ak sa pri kontrole zistí priestupok, rozhodca dá družstvu tri minúty na to, aby priestupok odstránil /zmenil. Počas týchto troch minút nie je dovolené nahráť nové programy. Ak sa priestupok nepodarí vyriešiť v priebehu času, tím je počas daného kola diskvalifikovaný (pozri 9.10).
- 8.3.10. V prípade súťaže trvajúcej niekoľko dní musia roboty zostať cez noc na parkoviskách pre roboty. Ak nabíjanie na parkovisku robota nie je možné, batériu možno vybrať a nabiť cez noc.
- 8.3.11. Odporúča sa, aby každý účastník dostal účastnícky, bronzový, strieborný alebo zlatý certifikát na základe výkonu robota podľa nasledujúcej tabuľky (pozri nižšie). Organizátor súťaže sa môže rozhodnúť určiť umiestnenie na základe týchto kritérií (bez umiestnenia na 1., 2., 3. mieste) alebo udeliť tieto certifikáty dodatočne.

% celkového počtu bodov (vo vekovej skupine) za najlepšiu jazdu robota	Certifikát
< 25%	za účasť
25-50%	Bronzový diplom
50-75%	Strieborný diplom
> 75%	Zlatý diplom

Príklad: Ak najlepšia robotická jazda tímu v súťažný deň prinesie celkovo 125 z 200 bodov, potom tím získava strieborný certifikát/diplom (125/200 => 62,5 % bodov).

9. Jazda robota

- 9.1. Každá jazda robota trvá 2 minúty. Čas začína, keď rozhodca dá signál na štart.
- 9.2. Robot musí byť umiestnený v oblasti štartu tak, aby pri pohľade zhora bol robot úplne v oblasti štartu. Súťažiaci môžu vykonávať fyzické úpravy robota v priestore štartu. Nie je však dovolené zadávať údaje do programu zmenou polohy alebo orientácie častí robota alebo vykonávať akékoľvek kalibrácie senzorov robota.
- 9.3. V prípade, že spustenie programu priamo uvedie robota do pohybu, tím musí pred spustením programu počkať na štartovací signál rozhodcu.
- 9.4. V prípade, že spustenie programu priamo neuvedie robota do pohybu, súťažiaci môžu spustiť program pred štartovacím signálom. Potom je umožnené uviesť robota do pohybu stlačením centrálného tlačidla na ovládači, žiadne iné tlačidlá ani senzory nie sú povolené na spustenie robota.
- 9.5. Ak je počas robotickej jazdy nejaká neistota, konečné rozhodnutie urobí rozhodca. Rozhodca by sa mal rozhodnúť v prospech tímu, ak nie je možné jednoznačné rozhodnutie.
- 9.6. Jazda robota skončí, ak:
 - 9.6.1. uplynie čas jazdy robota (2 minúty)
 - 9.6.2. ktorýkoľvek člen tímu sa počas jazdy dotkne robota.
Jazda tiež končí, ak sa ktorýkoľvek člen tímu dotkne súťažného stola.
 - 9.6.3. robot úplne opustil hrací stôl.
 - 9.6.4. robot alebo tím porušili pravidlá alebo predpisy.
 - 9.6.5. člen tímu zakričí „STOP“ a robot sa už nehýbe. Ak sa robot stále pohybuje, jazda robota sa skončí až vtedy, keď sa robot sám zastaví alebo ho zastaví tím alebo rozhodca.
- 9.7. Po skončení jazdy robota sa čas zastaví a rozhodca tento pokus ohodnotí. Skóre sa zaznamenáva do bodovacieho hárku (na papieri alebo digitálne), tím musí skóre podpísať (na papieri alebo digitálnym podpisom/zaškrtvacie políčko). Po podpísaní skóre nie je možné podať ďalšiu sťažnosť.
- 9.8. Ak tím po určenom čase nechce opustiť súťažný priestor, rozhodca môže rozhodnúť o diskvalifikácii tímu pre dané kolo. Nie je dovolené, aby sa tréner tímu zapájal do diskusie s rozhodcami o hodnotení jazdy. Video alebo foto dôkazy nebudú akceptované.
Ak tím neakceptuje svoje skóre, musí sa zapojiť hlavný rozhodca, pričom rozhodnutie hlavného rozhodcu je konečné. Proti tomu sa môže tím oficiálne odvolať na mieste, o postupe informuje súťažiacich hlavný rozhodca.
- 9.9. Ak sa tím počas jazdy dotkne predmetov úlohy na ihrisku alebo ich zmení, bude z tohto kola diskvalifikovaný. V súlade s pravidlom 9.6.2. **ak sa ktorýkoľvek člen tímu dotkne hracieho predmetu, jazda bude ukončená a do tohto bodu sa bude počítať skóre.**
- 9.10. Diskvalifikácia tímu v kole bude mať za následok hodnotenie jazdy robota s nulovým skóre a maximálnym časom (120 sekúnd).
- 9.11. Ak tím dokončí jazdu bez vyriešenia (čiastočnej) úlohy, ktorá prináša kladné body, čas tohto behu bude nastavený na 120 sekúnd.
- 9.12. Poradie tímov závisí od celkového formátu turnaja. Môže sa použiť napríklad najlepšia jazda z troch kôl a ak majú súťažiacie tímy rovnaký počet bodov, o poradí rozhoduje najlepší čas.

Formát mimoriadnej výzvy

- 9.13 Mimoriadna výzva (Extra-Challenge) je neznáma výzva, ktorú môžu tímy vyriešiť v popoludňajších hodinách jednodňovej súťaže alebo v prípade dvojdňovej súťaže na druhý deň.
- 9.14 Misie tejto výzvy budú navrhnuté v každej vekovej skupine tak, aby tímy, ktoré dokázali riešiť základné misie, zvládli aj túto mimoriadnu výzvu.
- 9.15 Mimoriadna výzva môže mať dva rôzne formáty počas turnaja:
- 9.15.1 Verzia A: Ďalšie tréningové časy a kolá ako bežné misie.
- 9.15.2 Verzia B: Jeden veľký časový úsek na cvičenie a jazdy s robotmi. V tomto prípade tímy informujú rozhodcov, keď sú pripravení vykonať oficiálny pokus. Potom je tento pokus bodovaný. Tímy môžu byť požiadané, aby predložili svoj prvý, druhý atď. pokus bez vopred určeného harmonogramu.
- 10.1. Ak formát turnaja zahŕňa mimoriadnu výzvu, tá môže mať významný vplyv na poradie tímov (napr. spojením skóre bežných výziev a mimoriadnej výzvy a/alebo je možné aj osobitne oceňovať tímy za mimoriadne výzvy).

10 Formát súťaže a poradie na medzinárodnom finále WRO

Poznámka: Túto kapitolu môže národný organizátor nahradiť informáciami o formáte a poradí tímov na miestnych podujatiach a na národnom finále v krajine.

- 10.13 Medzinárodné finále WRO je dvojdňové podujatie. Deň predtým majú tímy možnosť trénovať a sú naplánované testovacie pokusy pre tímy a rozhodcov. Oficiálny formát dvojdňového turnaja je stanovený nasledovne:
- 1. deň: čas na cvičenie (60 min), 1. kolo, čas na cvičenie (60 min), 2. kolo, čas na cvičenie (60 min), 3. kolo.
 - 2. deň: Denná výzva (Day-Challenge) s aspoň dvoma skórovanými jazdami na tím.
 - Na medzinárodnom finále WRO tímy nemusia zostavovať svoje roboty.
 - Čas tréningu sa môže predĺžiť v závislosti od celkového plánu.
- 10.14 Pre tento formát turnaja budú platiť nasledujúce kritériá hodnotenia:
- Súčet bodov z najlepšieho behu z 1. dňa a najlepšieho behu z 2. dňa (Day-Challenge)
 - Súčet časov z najlepšieho behu z 1. dňa a najlepšieho behu z 2. dňa (Day-Challenge)
 - Body za najlepší beh z 2. dňa (Day-Challenge)
 - Čas najlepšieho behu 2. dňa (Day-Challenge)
 - Body za 2. najlepší beh z 1. dňa
 - Čas 2. najlepšieho behu z 1. dňa
 - Body 2. najlepšieho behu z 2. dňa (Day-Challenge)
 - Čas 2. najlepšieho behu z 2. dňa (Day-Challenge)
 - Potom sú tímy zoradené na rovnakom mieste.

Podľa vyššie uvedených teda najlepší a druhý najlepší beh sa vždy určuje podľa skóre.

- 10.15 Usporiadateľská krajina medzinárodného finále WRO sa môže spolu s WRO rozhodnúť pre mierne odlišný formát (napr. iný čas/počet tréningových časov/kôl), ale musí informovať všetky tímy najneskôr 10 týždňov pred podujatím o rozpise súťaže.

Slovník pojmov

Check Time / Čas kontroly	Počas kontroly sa rozhodca na robota pozrie a skontroluje rozmery (napr. kockou alebo skladacím metrom) a ďalšie technické požiadavky (napr. iba jeden program, vypnuté Bluetooth atď.). Kontrola sa musí vykonať pred každým oficiálnym súťažným kolom, nie počas tréningu.
Coach / Kouč	Osoba, ktorá pomáha tímu v procese naučiť sa rôzne aspekty robotiky, tímovej práce, riešenia problémov, time managementu atď. Úlohou kouča nie je vyhrať súťaž pre tím, ale naučiť ho a sprevádzať ho počas identifikácie problému a v objavovaní spôsobov, ako vyriešiť súťažnú výzvu.
Competition organizer / Organizátor súťaže	Organizátor súťaže je subjekt, ktorý organizuje súťaž pre tímy. Môže to byť miestna škola, národný organizátor krajiny, ktorá organizuje národné finále, alebo hostiteľská krajina WRO spolu s asociáciou WRO, ktorá organizuje medzinárodné finále WRO.
Extra-Challenge / Mimoriadna výzva	Mimoriadna výzva je neznáma výzva, ktorú musia tímy vyriešiť v deň súťaže. Môže to byť výzva v popoludňajších hodinách jednodňovej súťaže alebo ako výzva na druhý deň na podujatí s viacerými dňami (napr. Medzinárodné finále WRO). Dodatočná výzva by mala podporiť rozvoj schopností riešenia problémov a algoritmického myslenia študentov.
Practice Time / Tréningový čas	Počas tréningového času tím má možnosť testovať robota na ihrisku, zmeniť mechanickú konštrukciu alebo program robota. Základného robota tímy zostavia počas prvého tréningového času, na začiatku súťaže. (min.120 min)
(Robot) Attempt / Skúšanie robota	Skúšanie robota je oficiálne testovanie riešenia výzvy na ihrisku. Skúšanie robota bude hodnotený rozhodcami a trvá maximálne 2 minúty. Tímy zvyčajne robia niekoľko skúšobných jazd počas tréningu, aby otestovali robota pred oficiálnymi kolami.
Robot Round / Súťažné kolo	Počas súťažného kola každý tím spustí svojho robota na hracom poli. Pred každým kolom je čas kontroly (Check Time) na parkovisku robotov. Pred začiatkom súťažného kola všetky roboty sú umiestnené na parkovisku, kde sa robí aj náhodné losovanie poradia tímov a hracích polí (ak je ich viac). Súťažné kolo pozostáva z nasledujúcich častí a v tomto poradí: <ul style="list-style-type: none"> • Tréningový čas na cvičenie • Kontrola robotov • Randomizácia hracích objektov • Súťažná jazda robota
Robot Parking / Parkovanie robota	Parkovanie robotov je na mieste, kde musia všetky tímy umiestniť svojho robota pred koncom tréningového času.
Coaching time / Čas koučovania	Čas koučovania je voliteľný čas, ktorý môže organizátor súťaže zahrnúť do harmonogramu. Tréneri môžu hovoriť s tímom a diskutovať o stratégii súťaže. Počas tejto doby nie je dovolené, aby sa odovzdávali akékoľvek programy alebo časti robota, alebo aby tréner pomáhal pri kódovaní alebo zostavovaní.
Team / Tím	V tomto dokumente slovo tím zahŕňa 2-3 účastníkov (študentov) tímu, nie trénera, ktorý by mal iba podporovať tím.
WRO	V tomto dokumente WRO znamená World Robot Olympiad Association Ltd., nezisková organizácia prevádzkujúca WRO po celom svete, ktorá pripravuje všetky dokumenty o hrách a pravidlách.