

ROBOTICKÉ BOŽKOHRY

Organizátor: Gymnázium Josefa Božka, Český Těšín, příspěvková organizace

Adresa: Frýdecká 689/30, 73701 Český Těšín

Termín: čtvrtek 10. 12. 2026, 8–13 h (přesný harmonogram bude upřesněn)

Kategorie: 1. a 2. stupeň ZŠ

Disciplíny: ROBOSUMO, ROBOSPRINT
(pravidla viz níže)

Rozhodčí: Vyučující a studenti Gymnázia Josefa Božka

PŘIHLÁŠKY PODÁVEJTE DO 30. 11. 2026

Pro obě disciplíny je potřeba mít robota připraveného předem. V průběhu soutěže je povoleno provádět úpravy.

Kontaktní osoba: Mgr. Tomáš Zíka, 608227117, zika@gmct.cz



Dne 31. 8. 2026, v Českém Těšíně

Mgr. Tomáš Zíka

ROBOSPRINT

Kategorie

Soutěží se v jedné společné kategorii pro 1. i 2. stupeň.

Úkol

Robot musí co nejrychleji autonomně projet měřený úsek a zastavit v brzdě zóně. V měřeném úseku se nesmí dotknout mantinelu. V brzdě zóně je dotyk penalizován.

Robot

Maximální rozměry robota ve startovací poloze jsou délka 500 mm, šířka 300 mm a výška 300 mm.

Robot nesmí během soutěžní jízdy:

- dotknout se bočních mantinelů a to ani v brzdě zóně
- poškozovat soutěžní trať, zanechávat na ní stopy nebo své součásti
- komunikovat s externím zařízením
- robota se po odstartování nesmí nikdo dotýkat, pokud to nepovolí či nenařídí rozhodčí

Hřiště

Hřiště se nachází na podlaze. Šířka dráhy je 1000 mm. Délka měřeného úseku dráhy je 10 metrů, brzdě zóny 5 metrů. Na konci brzdě zóny je umístěna ochranná bariéra z měkkého materiálu (polštář).

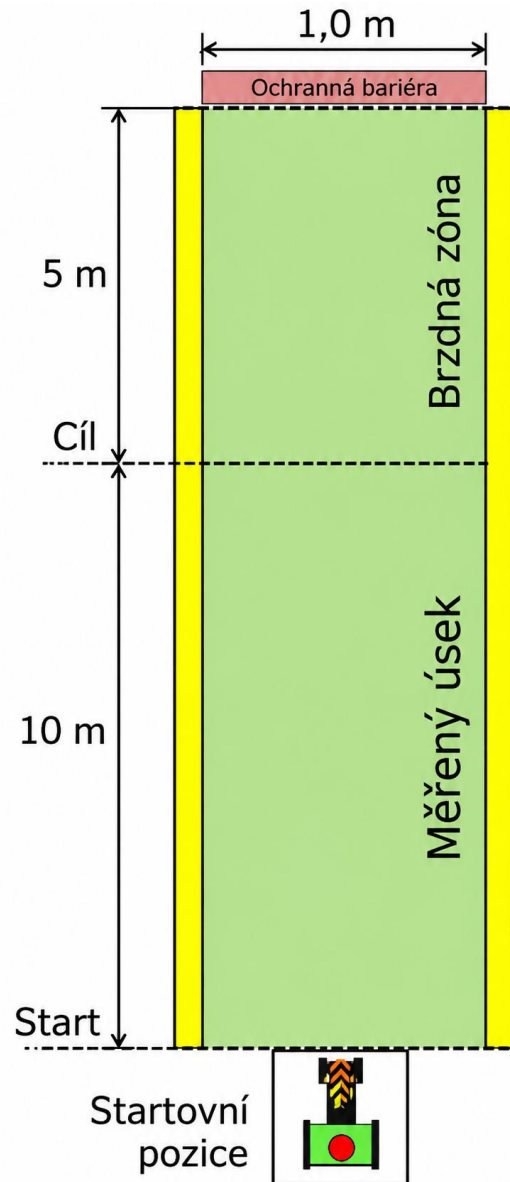
Průběh soutěže

Soutěžící absolvují technickou kontrolu robota, několik kvalifikačních jízd a na základě nejlepších dosažených časů bude sestavena finálová jízda. Vítězem sprintu se stává ten tým, jehož robot bude v jízdě o zlatou medaili rychlejší než roboty soupeřů.

Technická kontrola

Před první soutěžní jízdou musí robot prokázat:

- schopnost jízdy bez poškozování hřiště a ohrožování osob
- průjezd kontrolní bránou
- funkčnost STOP tlačítka



V případě, že dojde během soutěže ke změně robota, musí opět projít technickou kontrolou.

Předstartovní příprava

Soutěžící připraví robota ke startu a umístí jej celého před startovní bránu. Robot je v tuto chvíli zapnutý a čeká na stisk tlačítka pro pohyb.

Start soutěžní jízdy

Soutěžící na pokyn rozhodčího odstartuje robota stiskem tlačítka. Robot musí být naprogramován tak, že po stisknutí tlačítka počká 2 sekundy, poté vyrazí na dráhu.

Robot, který vyrazí dříve, má falešný start. Jestliže má robot tři falešné starty, je diskvalifikován.

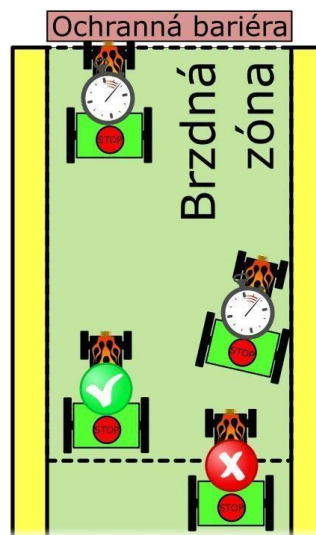
Měření úsek

- V měřeném úseku jede robot co nejrychleji k cílové bráně.
- Pokud robot narazí v měřeném úseku do mantinelu, je jízda neplatná.

Konec soutěžní jízdy

- Robot musí sám zastavit a zůstat stát v brzdě zóně tak, aby nevyjel z brzdě zóny. Pokud robot narazí v brzdě zóně do mantinelu nebo ochranné bariéry bude penalizován vynásobením dosaženého času koeficientem 1,3.
- Jízda je neplatná, pokud robot neprojde cílovou bránou celým svým objemem (viz obrázek).

Pokud by doba jízdy přesahovala 60 sekund, rozhodčí jízdu ukončí a jízda bude neplatná.



Kvalifikační jízdy

- Každý soutěžící absolvuje 3 soutěžní jízdy.
- Do výsledného pořadí se započítává nejlepší dosažený čas ze všech tří jízd.
- Na základě nejlepších časů bude sestavena výsledková tabulka.
- Vítězem se stává soutěžící s nejlepším platným časem.

Sumo

Kategorie

Soutěží se v jedné společné kategorii pro 1. i 2. stupeň.

Úkol

Úkolem robota v soutěži Sumo je vytlačit protivníka z ringu.

Robot

Robot se musí vejít do kvádru o rozměru 200 × 200 mm s neomezenou výškou.

Robot se může vlastní silou libovolně otáčet či převracet, může se také rozdělit na několik samostatných částí.

Robot nesmí během soutěžní jízdy:

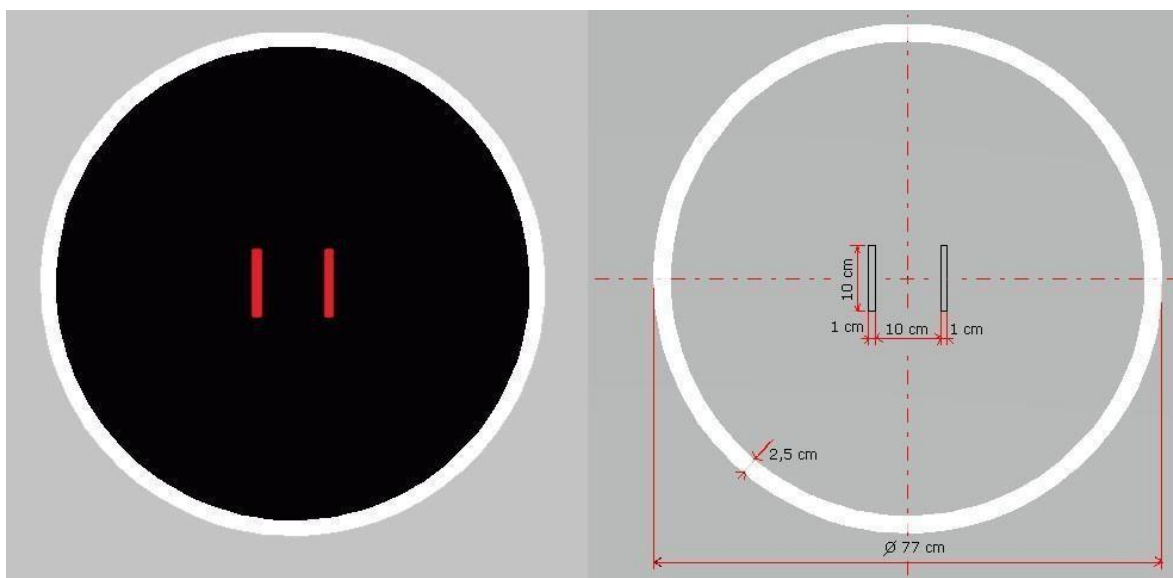
- obsahovat žádné prvky, které úmyslně poškozují podvozek soupeře ani hrací pole či hráče.
- používat rušičky (např. blesk/LED určené k matení soupeřových snímačů), vrhat nebo střílet či používat jakékoliv prostředky k zamezení pohybu protivníka
- používat zařízení na zvýšení přítlaku (např. vývěva či magnet)
- komunikovat s externím zařízením
- robot se po odstartování nesmí nikdo dotýkat, pokud to nepovolí či nenařídí rozhodčí

V případě, že dojde během soutěže ke změně robota, musí opět projít technickou kontrolou

Hřiště

Hřiště je pevný plochý disk o průměru 77 cm. Základní povrch ringu je matně černý, okraje jsou leskle bílé o šířce 2,5 cm. Povrch ringu je jednolitý a neobsahuje žádné předěly nebo vyvýšeniny. Startovní čáry jsou červené o šířce 1 cm a délce 10 cm a jsou umístěny 10 cm od sebe ve středu hřiště.

Průběh soutěže



Soutěžní zápas

V soutěžním ringu soutěží vždy dvojice robotů, kteří se snaží během 1 minuty vytlačit jeden druhého mimo hřiště.

V ringu soutěží dvojice robotů. Na pokyn rozhodčího soutěžící aktivují své roboty stiskem vnějšího tlačítka, souboj začíná 5 s po stisku tlačítka ze startovní čáry (ve středu ringu). Robot může být na startovní čáře libovolně natočen, nesmí však zasahovat svými částmi na soupeřovu polovinu ringu. Po startu musí robot vykonat otáčku alespoň o 90°. Roboti se snaží jeden druhého vytlačit mimo ring. Pokud se jeden z robotů dotkne jakoukoli svou částí plochy mimo ring, prohrává. To platí i v případě, když z robota odpadne jakákoliv jeho část a ta bude následně vytlačena, nebo sama se dotkne plochy mimo ring.

Zápas se skládá ze 3 soubojů. Každý souboj trvá maximálně 1 minutu.

Předpokládá se realizace zápasů každý s každým. Zápas se skládá ze tří soubojů. Každý souboj trvá 1 minutu. Vítězný robot dostává 2 body, poražený 0 bodů. V případě, že zápas není v limitu rozhodnut, jedná se o remízu, oba dostávají 1 bod. Po dohodě soupeřů je možné zápas ukončit dřív. Na závěr se sečte počet bodů a utvoří se pořadí. Pokud mají někteří soutěžící stejný počet bodů, rozhodují o pořadí mezi nimi vzájemné zápasy. Pokud vzájemné zápasy skončily remízou, budou soutěžící sdílet pořadí. Po těchto zápasech následuje pavouk sestavených z prvních 8 týmů, který rozhodne o celkovém vítězi. Pavouk je včetně zápasů o umístění.