

Regler

REGLER FOR ROBOT

Dette er ikke en konkurranse i å finne svakheter med reglene.

1. Maksimal vekt er 2 kg robot pluss 2 kg batteri.
2. Lasere er ikke tillatt.
3. Farlige væsker (brennbare og etsende) er ikke tillatt.
4. Prosjektiler er tillatt, men bare hvis de ikke kan skade for publikum. Det skal ikke kunne gå gjennom en 5 mm polykarbonatplate.
 - Ingen kjemisk drevne projektiler
 - Ingen trykkluft
5. Hurtig, roterende deler må festes godt.
6. Sabotasje er ikke lov.
 - Gjemming av deler, komponenter og verktøy under byggeprosessen.
 - Ødeleggelse av deler og verktøy under byggeprosessen.
 - Ødeleggelse av hazards/arena med overlegg.
7. Signal-jamming er ikke lov, med forbehold om uvitenhet.
8. Batteripakke må forhåndsgodkjennes, se eget dokument.
9. Eksplosiv, brennbar eller giftig gass/materiale er ikke tillatt.
10. Våpen må kunne skrues av trådløst, de må også skrues av om man mister forbindelsen til roboten.
11. Roterende våpen o.l. må kunne stoppe innen 60 sekunder
12. Må være gøy.
13. Laget skal bestå av 1-5 personer.

REGLER FOR BATTERIPAKKE

Hovedregelen er at batteriet ikke skal være brennbart og skal ikke søle eller sprute innholdet hvis punktert.

Forbudte batteriteknologier:

1. Li-Ion (Lithium Ion)
2. LiPo (Lithium Polymer)
3. LiFePo4 (Lithium Iron Phosphate)

Tillate batteriteknologier:

- Alkaline (Dry Cell)
- NiMH (Nickel-metal Hydride)
- Pb (Sealed Lead Acid) (Gel)

OM GJENNOMFØRELSE AV KONKURRANSEN

Det kåres en hovedvinner, samt en vinner i hver av tre kategorier.
Konkurransen består av tre deler med tilhørende vekting:

- Hinderløype (25%)
- Faglig vurdering av en uavhengig jury (25%)
- Kampturnering (50%)

Hinderløypa består av en smidighetsdel og destruksjonsdel. Det blir minuspoeng for å treffe feller, minuspoeng for tiden du bruker og plusspoeng for gjennomføring av destruksjon av utplasserte mål.

Kontakt med hinder	-1 poeng
Tid brukt	0-10 poeng relativt til konkurrentene
Destruksjon av tre brusboks	Maks 10 poeng pr boks

Seiersbetingelser under kampturneringene:

- Motstanderen har blitt satt ut av spill og kan ikke bevege seg (i mer enn 20 sekunder)
- Den som har forårsaket mest skade på motstanderen vinner dersom alle robotene fungerer når kampen avsluttes. Dette avgjøres av dommerne.
- Motstanderen trekker seg

Regler under kampturneringene:

- Dersom en av robotene er holdt fast i mer enn 20 sekunder uten at det blir påført skade, blir kampen pauset, og robotene blir frigjort.
- Dersom du er ansvarlig for at en gjenstand havner utenfor arenaen eller gjør skade på beskyttelsesglasset blir du diskvalifisert.
- Det er ikke tillatt å fortsette kampen etter at dommerne har stoppet den.

Poengutdeling:

Informasjon om poengutdeling blir gitt senere.

- [Destruksjonsreferanser](#)
- [Retningslinjer for Fagdommere](#)