

DRG Wedstrijd Reglement.

Een wedstrijd wordt gehouden over de tijdsduur van maximaal 4 minuten. Een wedstrijd wordt vroegtijdig gestaakt als één of meerdere van de robots, afhankelijk van wedstrijd type, niet meer bestuurbaar mobiel is, of de omstandigheden niet meer als veilig kunnen worden bestempeld.

De wedstrijd gaat van start als de robots op de door de officials aangestelde plaats staan, en de deelnemers op de voor hun gemarkeerde plaats staan. Na een duidelijk startsignaal gaan de 4 minuten in.

Als de robots zonder schuld van de robothouders of elektronische/mechanische defecten aan 1 of meerdere robots klem komen te zitten, zal de wedstrijd gepauzeerd worden om de robots uit elkaar te halen, waarna de wedstrijd hervat zal worden als alle betrokken partijen het daar mee eens zijn. Is dat niet het geval, dan zal er meteen worden overgegaan naar de jurering.

De robothouders kunnen zelf de wedstrijd ten alle tijde staken door een van te voren gemaakte afspraak van overgave. Dit kan zijn met behulp van een licht en/of geluidssignaal, afhankelijk van het wedstrijd type en de mogelijkheid daartoe in de arena.

Het is daarna niet meer toegestaan zelf actief deel te nemen in het gevecht met andere deelnemers indien het hier een wedstrijdtype betreft met meer dan 2 robots. Ook de andere deelnemers mogen geen additionele schade meer aan de robot die opgegeven heeft berokkenen. Gebeurt dit toch, kan uitsluiting van de competitie het gevolg zijn.

Is er een schade die urgent is (bijv. brand of een explosie) zal de wedstrijd gepauzeerd worden en de robot in kwestie zo snel mogelijk veilig gemaakt en verwijderd worden uit de arena. Daarna zal de wedstrijd met de overgebleven robots worden hervat als alle betrokken partijen het daar mee eens zijn. Is dat niet het geval, dan zal er meteen worden overgegaan naar de jurering.

Als de 4 minuten om zijn, zal er wederom een duidelijk signaal zijn om dit aan te geven en dienen de robothouders onmiddellijk hun robots stil te zetten waar ze op dat moment zijn. Daarna zal de beslissing worden genomen door de jury. Als de Jury niet meteen met een oordeel kan komen kan worden besloten de robots eerst uit de arena te halen, waar de jury de schade beter kan bekijken.

Jurering van het gevecht

De wedstrijdleiding heeft altijd de beslissende stem. Na het gevecht kan er protest worden ingediend, waarna er actie kan worden ondernomen op een later tijdstip.

Voor het gevecht dient er door de juryleden te worden bekeken waar er al schade op de robot is, zodat deze niet mee geteld wordt in de jurering van het huidige gevecht. Krassen en lakschade tellen niet mee als schade en worden als cosmetische schade aangeduid. Alleen structurele schade wordt meegeteld. In het gevecht telt vooral de agressie en de algemene indruk van de besturing van de robot mee, en natuurlijk ook de toegebrachte schade. Een robot die overmatig veel vlucht kan puntenaftrek krijgen. Het niet aanvallen van stationaire FBS robots levert geen aftrek van punten. Overdadig FBS gebruik zonder actief achter de tegenstander(s) aan te gaan kan lijden tot punten aftrek.

Mobiliteit/bestuurbaarheid

Als een robot niet in staat is om op een gecontroleerde manier door de arena te bewegen wordt deze onbestuurbaar verklaard. Dit kan gecontroleerd worden door de robothouder te vragen een 8 figuur te rijden in de arena. Als beide robots onbestuurbaar worden verklaard dan wordt de overwinning toegekend aan de robot die het langst mobiel was.

Tactiek

Robots kunnen winnen door hun tegenstanders uit te schakelen door; schade, de tegenstanders in de put te werken, uit de arena te gooien of te immobiliseren.

Immobiliseren

Als de robot niet binnen 30 sec. in staat is verder te rijden is deze voor de rest van het gevecht uitgeschakeld. Dit geldt ook voor het uit de pit komen. Verder rijden/vechten na uitval kan leiden tot diskwalificatie voor de rest van het evenement en mogelijk ook voor een aantal toekomstige evenementen wegens onsportief gedrag. Uitval van de robot dient duidelijk te worden gemaakt door de jury c.q. wedstrijdleiding aan het team. Het is toegestaan om te proberen te voorkomen dat een robot weer mobiel wordt.

Overkill

De tegenstander verder slopen na dat deze is uit gevallen is niet toegestaan en kan leiden tot diskwalificatie voor de rest van het evenement en mogelijk ook voor een aantal toekomstige evenementen wegens onsportief gedrag. Bij diskwalificatie van de winnaar gaat de verliezende robot verder indien deze dat kan. Gaat dit niet wint de tegenstander in de volgende ronde automatisch die wedstrijd ('Byrun'), afhankelijk van wedstrijd type. Uitval van de robot kan worden aangegeven door de jury, wedstrijdleiding, en het team zelf ('handdoek in de ring'/overgave).