

## “LEGO KAUJAS” disciplīnas noteikumi

1. Robotam jābūt konstruētam no licenzētām LEGO® original vai HiTechnic® detaļām.
2. Robotam jāizmanto baterijas, ko rekomendē LEGO®, un tās var būt ievietotas tikai tam paredzētā bateriju blokā.
3. Jebkādas citas vielas vai detaļas, kas nav aprakstītas 1. un 2. punktā nav atļautas, tai skaitā atļauto detaļu modifikācija - visām detaļām jābūt to oriģinālajā stāvoklī.
4. Robota attālinātai vadīšanai drīkst izmantot - telefonu, datoru vai citas ierīces. Taču robota uztverošajai daļai jāatbilst 1., 2. un 3. punktam.
5. Robota svars nedrīks pārsniegt 1 kg.
6. Starta brīdī, robota izmēram jāiekļaujas - 25 cm x 25 cm. Augstums bez ierobežojuma. Robots drīkst mainīt izmēru tikai pēc starta signāla.
7. Kaujas laukuma izmērs ir aptuveni 236 cm × 114cm (FIRST® LEGO® League robotu spēles galds)
8. Robota konstrukcija nedrīkst radīt paliekošus bojājumus pretinieka robota detaļām (piemēram, aizliegts radīt plaisas vadības bloka ekrānā vai tml.), taču drīkst pretinieka robotu izjaukt pa detaļām. Par šī punkta neievērošanu tiesnesis var diskvalificēt dalībnieku, vai dot laiku novērst nepilnības.
9. Piedaloties šajā disciplīnā dalībnieki apzinās, ka pastāv varbūtība robotam saņemt paliekošus bojājumus.
10. Cīņas ilgums ir 2minūtes un 30 sekundes.
11. Jebkurā cīņas laikā, robota operātoram ir iespēja atteikties no cīņas, šajā gadījumā uzvara tiek piešķirta pretiniekam.
12. Cīņa notiek starp diviem robotiem, viens sāk A zonā, otrs B zonā (skatīt attēlu zemāk). Zonas ietvaros, brīvi izvēlētā vietā.
13. Laukuma vidū būs izvietoti dažādi uzdevuma objekti, robotu uzdevums ir tos savākt pilnībā savā sākotnējā zonā. Kādi tieši ir objekti un to sākuma atrašanās vieta ir atkarīga no sacensību organizatora.
14. Uzvar tas, kura zonā, pēc raunda beigām, pilnībā iekšā atrodas visvairāk uzdevuma objekti to sākotnējā stāvoklī (nesalauzti).
15. Lai palielinātu iespējas uzvarēt, atļauts iznīcināt pretinieku (ievērojot 8. punktu), kā arī pārvietot objektus no visa laukuma, ieskaitot pretinieka bāzi.
16. Ja ir skaidri redzams uzvarētājs, piemēram, kāds no robotiem ir iestrēdzis, pazudis savienojums ar robotu, vai citu iemeslu dēļ nevar vairs panākt uzvaru, tad tiesnesis var pasludināt uzvarētāju pirms raunda beigām. Piezīme - ja salūzušā robota bāzē ir vairāk uzdevuma objekti, nekā pretiniekam, tad cīņa vēl turpinās līdz cīņas laika beigām. Kā arī, kamēr tiesnesis redz, ka pretinieks ir savācis lielāku skaitu uzdevuma objektu, un saplīsušajam robotam vairs nav iespēju labot situāciju.
17. Ja pēc starta signāla un pirms cīņas beigām dalībnieks aiztiek robotu vai kādu citu objektu uz laukuma ar rokām, tad šis dalībnieks automātiski zaudē cīņu.

18. Ja detaļas vai objekti izkrīt ārpus laukuma, tad cīņā atpakaļ tie vairs netiek ievietoti.
19. Sacensību organizatori var izlemt rīkot 1 pret 1 kaujas vai vairāki pret vairākiem.
20. Pirms starta signāla robotam jāpieskaras laukuma ārējai malai.
21. A un B zona platumu organizatori var uzstātīt un mainīt pēc saviem ieskatiem.

