

## BOUW- EN WEDSTRIJDREGLEMENT SECOND DIVISION 2026

### De robot

- Minimale eis voor de Second Division is het gebruik van de micro:bit of arduino ter aansturing.
- De bots mogen van alle materialen gemaakt worden. Van ijzer, tot hout tot plastic. Bestaande micro:bit bots die je online kunt kopen mogen ook als basis gebruikt worden.
- De robot moet in een fictieve kubus passen van 50x50x50 cm (lxbxh) en weegt maximaal 5 kilogram.
- Elke robot bestaat uit één geheel. De robot mag geen onderdelen opzettelijk afzetten of loslaten.
- De robot moet zich over de grond bewegen, dus mag rijden, lopen, schuiven, etc, maar niet springen, vliegen etc.
- Een robot mag niet gebouwd zijn met doel de bewegingsvrijheid van de tegenstander te hinderen. Dus klemzetten, vastpakken, optillen, omgooien etc. is niet toegestaan. De andere robot duwen is wel toegestaan.
- Een bot mag naar hartenlust versierd worden en alle kleuren van de regenboog bevatten, maar geen kwetsende tekens, namen of symbolen bevatten of verwijzen naar een geloof.
- Lichten, lasers, geluiden etc. met doel de bestuurders van de tegenstanders te hinderen zijn niet toegestaan. Licht en geluidseffecten om de eigen bot interessanter te maken zijn uiteraard wel toegestaan!

### Wapens

- Wapens mogen beweegbaar en/of aangedreven zijn. Voor de aansturing hiervan is de micro:bit of arduino niet verplicht.
- Wapens moeten gebouwd zijn met doel de ballon van de tegenstanderlek te maken.
- Wapens mogen in geen geval op de robot van de tegenstander gedoeld zijn. Wapens mogen zich niet verder dan 50 cm buiten de robot bewegen. Ingetrokken moet de robot inclusief wapensystemen binnen een fictieve kubus van 50 x 50 x 50 cm passen.
- Beweegbare wapens mogen alleen mechanisch zijn. Vuur, gas, rook, vloeistoffen etc. zijn niet toegestaan. Ook elektronische wapens, stoorzenders en/of wapens die projectielen afvuren zijn niet toegestaan.

## De Ballon

- De ballon moet groot en strak worden opgeblazen, niet klein en slap. Een voorbeeld van de grootte van de ballon zal aan de wedstrijdarena hangen.
- De ballon mag niet ingekapseld worden, moet vrij hangen en mag alleen met het tuitje in contact staan met de bot.
- De ballontuit dient op een hoogte van 25 cm te zitten, horizontaal achter op de bot bevestigd te worden en de ballon moet uitsteken ten opzichte van de achterkant van de bot. Zo dus:



## Team

- Deelnemers zorgen (indien nodig) zelf voor voldoende batterijen op de finaledag.
- Een robot wordt altijd vergezeld van een team. Een team heeft geen minimale of maximale grootte, maar tijdens een wedstrijd zijn er maximaal 4 personen bij/naast de arena toegestaan als afvaardiging van het totale team. Van deze vier personen mag maar één persoon de robot inclusief eventuele wapensystemen besturen. De bestuurder mag tijdens de wedstrijd gewisseld worden.

## De Wedstrijd

- Tijdens een ronde wedstrijd verdien je punten door ballonnen lek te prikken. Per lek geprikte ballon verdien je 1 punt. Vanzelfsprekend telt het al dan niet per ongeluk lek prikken van de eigen ballon niet als een punt. De beste robots met de meeste punten per wedstrijd zullen doorgaan naar de knock-outronde. Het opzettelijk lek prikken van je eigen ballon resulteert in 1 minpunt.
- Een robot mag een andere robot duwen zolang deze daarbij in beweging blijft. Zodra de robot stil komt tegen een obstakel, de arenawand, etc. dient de duwende robot de geduwde robot direct vrij doorgang te geven.
- Is een wedstrijd begonnen, dan mag je niet meer binnen de kaders van de arena komen. Valt jouw robot om tijdens de wedstrijd, dan mag je deze niet meer rechtzetten, maar je bent niet per definitie gediskwalificeerd. Dat betekent dus dat je nog steeds de wedstrijd kunt winnen als je voor het omvallen de meeste ballonnen lek geprikt hebt.
- Valt jouw ballon van jouw robot tijdens de wedstrijd, dan is dat jammer, maar geen probleem. Jouw ballon is dan simpelweg een makkelijk target voor de andere robots. Ook nu geldt uiteraard de regel dat het lek prikken van de eigen ballon, indien deze gevallen is, niet telt als een punt.

## Belangrijk:

- Alle robots worden bij binnenkomst direct gekeurd. Voldoet de robot niet aan het bouwreglement, dan heb je nog beperkt de tijd om de robot aan te passen voor de eerste wedstrijd. Is de robot goedgekeurd, dan ontvang je een sticker. Is deze niet goedgekeurd voor jouw eerste wedstrijd, dan word je helaas gediskwalificeerd.
- Je mag jouw robot repareren tussen wedstrijden door, maar helemaal verbouwen of extra wapens toevoegen mag niet wanneer de robot gekeurd is. Doe je dit toch, dan dient de robot opnieuw gekeurd te worden. Een robot mag maximaal één keer opnieuw gekeurd worden na modificatie van het ontwerp.
- Zorg dat je op tijd bent! Het programma wacht op niemand. Ben je niet op tijd voor je wedstrijd, dan zijn er minder punten te behalen. Elke arena heeft een eigen vaste scheidsrechter. Hij of zij beslist in uitzonderlijke situaties over het wedstrijdverloop en de punten.