

Reeglid

Võistluse eesmärk on jäljendada rallikrossi kaasahaaravat loomust. Rajale pääseb korraga kuni neli robotit. Ettekujutuse võistlusest saab antud [videost](#).

Väljak

1. Väljaku pind on musta värvi.
2. Sein väljaku ääres on valget värvi ja 12 ± 1 cm kõrge.
3. Raja trajektoor on kõver ja kinnine.
4. Raja laius varieerub 100–120 cm'ni.
5. Väljakul võib olla lihtsamaid takistusi nagu künkad, augud, lahtine materjal.

Lisaks võivad eksisteerida takistavad seinad, mis on paigaldatud nii, et seinääri mööda liikuv robot ei oleks võimeline rada läbima.

Robot

1. Robot peab olema autonoomne.
2. Roboti maksimaalsed mõõdud on 15,4x20 cm, kõrgus piiramatult ja mass kuni 1 kg.
3. Robot ei tohi oma mõõtmetelt muutuda, kahjustada väljakut ega olla ohtlik pealtvaatajatele; eritada gaase, vedelikku ega puru; aktiivselt rammida teisi roboteid; kasutada teisi roboteid liikumiseks.
4. Robotil peab olema start ja stoppnupp või pult.
5. Robot peab olema ehitatud ainult LEGO® original või litsenseeritud kolmandate osapoolte komponentidest (nt HiTechnic, Vernier, Mindsensors, Dexter).
6. Robotis võib kasutada ainult LEGO® poolt soovitatud patareisid või akusid.

Võistlemine

1. Rajal võistleb korraga kuni 4 robotit.
2. Võidab robot, mis läbib esimesena 3 täisringi.
3. Rajaläbimiseks on aega 3 minutit.
4. Robotite stardipositsioonid ja alagrupp loositakse.
5. Alagrupid moodustatakse võimalusel neljaliikmelised.
6. Igas alagrupis on 3 sõitu
7. Sõidu võitnud robot saab 3 punkti, teine koht 2 punkti jne (kohtade selgitamisel lähtutakse punktist 12)
8. Võrdse punktiarvuga robotitest on parem see, millel on rohkem võite.
9. Kui võitude ja punktide arv on võrdne, selgitatakse paremus lisasõidu põhjal.
10. Lisasõidu võidab robot, mis läbib esimesena 1 ringi.
11. Alagrupi lõppemisel jaotatakse robotid koha alusel uutesse alagruppidesse.
12. Kui ükski robot ei mahu aega, siis võidab robot, mis on kõige lähemal kolme ringi läbimisele.
13. Võistluse alguses paigutatakse robotid stardijoonele.
14. Robotite kaugus teineteisest ja raja piirdest on stardis vähemalt 4 cm.
15. Kui võistlejad on valmis, antakse stardisignaali.
16. Robot võib sõitma hakata mitte varem kui 5 sekundit pärast stardisignaali.
17. Roboti liikumine enne määratud aega (vt punkt 16) läheb kirja valestardina.
18. Valestardi teinud robot saab 0 punkti.
19. Sõidu lõpetanud või valestardi teinud roboti eemaldab rajalt kohtunik.
20. Kui võistlus seiskub (nt ükski robot ei liigu 15 sekundi jooksul), on kohtunikul õigus rajalt eemaldada robot, mis takistab liikumist).
21. Liikumist takistav robot paigaldatakse samasse kohta 10 sekundi möödudes.
22. Reeglite rikkumisel võib kohtunik roboti võistluselt diskvalifitseerida ja rajalt lõplikult eemaldada.
23. Ühes võistkonnas võib registreerida kuni 5 inimest. 24. Kui robot läheb võistluse käigus kummuli ning ei takista teisi roboteid, siis on meeskonna esindajal õigus otsustada, kas robot:
 - a. jäetakse kummuli samasse kohta;

b. tõstetakse tagasi stardijoonele.

25. Roboti asetamisel võistluse käigus stardijoonele tühistatakse siiani läbitud ringid.

26. Kui robot hakkab sõitma vastassuunas, siis täisringe ei nullita ja uusi ringe hakatakse lugema kohast, kus robot ümber pööras.

27. Ainult üks võistkonnaliige võib olla rajale lähemal kui kaks meetrit ning teda peetakse võistkonna esindajaks.

28. Võistkonna esindajal on õigus robot võistluselt eemaldada.

29. Juhul kui ringide arv on võrdne või täisringe pole läbitud, võetakse arvesse ringi alguspunktist ühes suunas läbitud pikim distant.

Organiseerimine

1. Enne võistlust tuleb läbida registratuur, mille käigus teostatakse robotile tehniline

kontroll, kleebitakse võistlusnumber ning loositakse järjekorranumber.

2. Tehniline kontroll peab olema läbitud korraldajate poolt määratud ajaks.

3. Võistlusel tekkivaid küsimusi ja probleeme lahendab kohtunik.

4. Proteste saab esitada võistkonna esimesena registreeritud liige.

5. Protesti võib esitada alagrupi lõppedes.

6. Korraldajal on õigus vastavalt vajadustele viia reeglitesse sisse muudatusi.