

RoboCupJunior Redden Basis Spelregels 2025

Samenvatting

Redden Basis is een versimpelde variant van de originele Redden wedstrijd, in de hoop dat het de overgang naar de Redden wedstrijd wat makkelijker maakt. De regels verschillen weinig van het originele spel. Er zullen geen hellingen zijn, de obstakels zijn minder moeilijk en de kruispunten weggehaald. De robot heeft wel iets korter de tijd voor dit parcours.

De robot moet de zwarte lijn volgen en onderweg de obstakels vermijden. Als de robot bij het laatste vak in het speelveld is gekomen, genaamd de evacuatiezone, moet het slachtoffers in een eind vak plaatsen, genaamd het evacuatiepunt. De robot heeft 5 minuten de tijd om dit te doen.

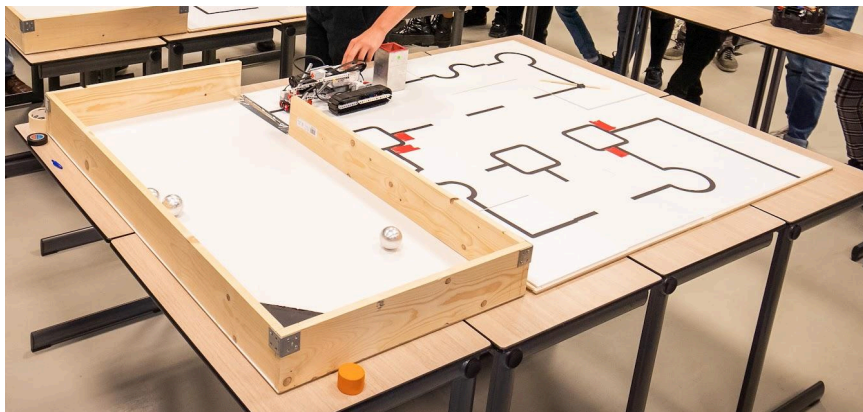
Er zullen punten worden verdiend voor het afleggen van de route, ontwijken van hindernissen en redden van slachtoffers. Er zijn checkpoints op het speelveld waar een robot terug naartoe mag gaan als het vastloopt.

Deze regels gelden naast de algemene regels, zoals te zien op <https://www.roboocupjunior.nl/algemene-toernooi-bepalingen/>.

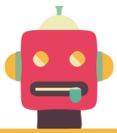
Update 2025:

Regels duidelijker gemaakt en kleine foutjes weggehaald. De rescue ballen zijn niet meer elektrisch geleidend.

Update 2025-02-05: Teamcaptains mogen ook "Gebrek aan voortgang" aangeven (4.6.1).



Veld van een vorige competitie. De kruisingen met rode vlakjes zullen niet in redden basis zitten.



Inhoudsopgave

2. Robot	4
3. Teams	5
4. Wedstrijd	5
5. Conflicten	9
6. Inspectie	10
7. Gedragscode	10
8. Slotverklaring	11

1. Speelveld

1.1 Beschrijving

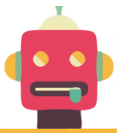
- 1.1.1 Het veld is opgebouwd uit modulaire tegels, die gebruikt kunnen worden om een eindeloze hoeveelheid verschillende velden te maken voor de robot om af te leggen.
- 1.1.2 Het veld bestaat uit tegels van 30cm x 30cm tegels met verschillende patronen. De uiteindelijke opstelling van de tegels zal pas op de dag van de competitie duidelijk worden gemaakt.
- 1.1.3 Er is een minimum van 6 tegels op het speelveld.
- 1.1.4 Er zijn verschillende tegel-ontwerpen waarvan enkele later in dit document weergegeven worden.

1.2 Vloer

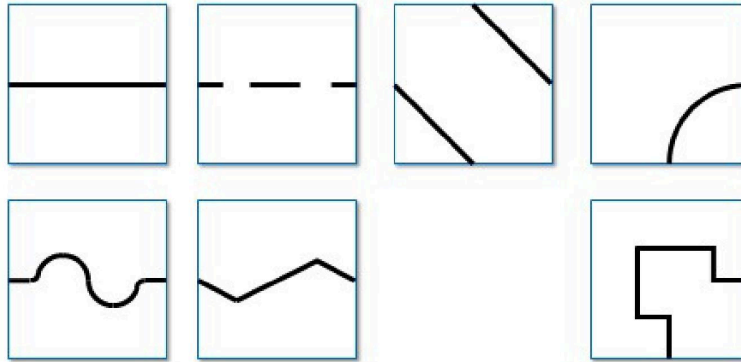
- 1.2.1 De vloer van het speelveld heeft een witte kleur. De vloer heeft een textuur, wat kan verschillen tussen speelvelden en competities.
- 1.2.2 Het kan voorkomen dat er spleten of verhogingen van minder dan 3 mm tussen de tegels zitten, de organisatie zal proberen deze zo mogelijk te verhelpen.

1.3 Lijn

- 1.3.1 De lijn die de robot zal moeten volgen is zwart van kleur en is tussen 1 en 2,5 cm breed.
- 1.3.2 De lijn op het uiteindelijke speelveld mag door de organisatie worden aangevuld door middel van zwart isolatietape (15mm breed)
- 1.3.3 Er mogen zogenaamde "gaten" voorkomen in de lijn die gevolgd moet worden. Deze gaten zijn plaatsen waar de lijn stopt om vervolgens op een ander punt door te gaan. Het is de bedoeling dat de robot hier rechtdoor rijdt. Aan het begin en van een tegel zal er minimaal 5cm lijn te vinden zijn voordat er een gat begint of eindigt. Een gat zal nooit meer dan 20 cm lang zijn.
- 1.3.4 De opstelling van de tegels kan door de organisatie veranderd worden tussen verschillende speelrondes.



- 1.3.5 Er zal altijd een afstand van minstens 10 cm zijn tussen een lijn en de zijkant van het speelveld, gemeten vanuit een loodrechte hoek ten opzichte van de rijrichting van de lijn.
- 1.3.6 De lijnen hieronder zijn ter indicatie, bij de wedstrijd kunnen er andere tegels aanwezig zijn.

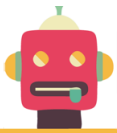


1.4 Drempels, troep en obstakels

- 1.4.1 Drempels hebben een maximale hoogte van 1cm en zijn wit van kleur. Als een drempel over een lijn geplaatst wordt zal de overlapping van de drempel over de lijn zwart gekleurd worden.
- 1.4.2 Objecten op het veld zal een maximale hoogte hebben van 3 cm en zal niet vastzitten aan het veld. Voorbeelden van troep zijn tandenstokers, rietjes en ijsstokjes.
- 1.4.3 Obstakels zijn zware objecten die op het veld liggen zoals bakstenen, blikjes en andere zware objecten. Obstakels mogen verplaatst worden door de robots, echter zullen deze wel blijven waar ze naartoe verplaatst zijn nadat de robot dit gedaan heeft.

1.5 Kruisingen en doodlopende wegen

- 1.5.1 De kruisingen zoals die bij het onderdeel redden in de reglementen staan, zijn niet van toepassing bij de basis competitie. Er zullen dus geen kruisingen op het veld zijn.



1.6 Evacuatiezone

- 1.6.1 De zwarte lijn zal stoppen bij de ingang van de evacuatiezone.
- 1.6.2 De evacuatiezone is ongeveer 90cm x 60cm groot en wordt omringd door een muur van ten minste 10 cm hoog.
- 1.6.3 De ingang van de evacuatiezone wordt aangegeven door een streep reflecterend aluminiumtape met een dikte van minstens 3 centimeter, haaks op de rijrichting.
- 1.6.4 In een van de hoeken van de hoeken van de evacuatiezone ligt een zwarte driehoek die het evacuatiepunt aangeeft. Dit evacuatiepunt is in de vorm van een rechthoekige driehoek waarvan de korte zijdes 30 cm lang zijn en tegen de muur liggen. Op de lange zijde van het evacuatiepunt is een drempel van 5 mm.

1.7 Slachtoffers

- 1.7.1 Slachtoffers kunnen zich overal in het evacuatiegebied bevinden, met uitzondering van het evacuatiepunt.
- 1.7.2 Slachtoffers hebben de vorm van een rode 4 a 5 cm grote niet-elektrisch geleidende bal. Dit zal dit jaar de [LEGO 41250-RED-1](#) ballen zijn.

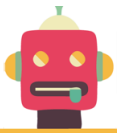
1.8 Omgeving

- 1.8.1 De omgevingsvariabelen kunnen verschillen van de oefenvelden die deelnemers zelf gebouwd hebben.
- 1.8.2 Deelnemers moeten voorbereid zijn hun robots aan te passen aan de omgeving van het competitieveld.
- 1.8.3 De organisatoren zullen proberen de omgevingsvariabelen zo stabiel mogelijk te houden tijdens de competitie.
- 1.8.4 Deelnemers mogen niet zelf de omgevingsvariabelen rondom het competitieveld beïnvloeden.

2. Robot

2.1 Programma

- 2.1.1 Robots moeten volledig autonoom opereren. De robot handmatig besturen, door bijvoorbeeld een afstandsbediening, is niet toegestaan.
- 2.1.2 Robots moeten op het competitieveld gestart worden door de captain van het team.
- 2.1.3 Tijdens de wedstrijd moet de robot ten allen tijde gebruikmaken van zijn sensoren. Voorgeprogrammeerde acties zijn niet toegestaan tijdens het navigeren door het speelveld.
- 2.1.4 Robots mogen het veld niet beschadigen.
- 2.1.5 Programma's mogen alleen door de huidige deelnemers geprogrammeerd zijn. Bij aantoning dat de programmatuur niet door



een huidige deelnemer ontwikkeld is volgt diskwalificatie.

2.2 Constructie

- 2.2.1 Onderdelen die van de robots afvallen tijdens de wedstrijd mogen niet van het veld verwijderd worden. Dit betekent ook dat onderdelen niet teruggezet mogen worden op de robot totdat de ronde voorbij is.
- 2.2.2 Draadloze communicatie is toegestaan op het speelveld zolang deze niet wordt gebruikt om te communiceren met apparatuur buiten het speelveld. (Bijv. Computer, andere robot)
- 2.2.3 Elektrische circuits moeten ten alle tijden geïsoleerd zijn.
- 2.2.4 Lasers mogen alleen gebruikt worden als deze van klasse 1 of 2 zijn, bij klasse 3 lasers zal deze niet gebruikt mogen worden. Bij gebruik van klasse 4 lasers of hoger volgt onmiddellijke diskwalificatie.
- 2.2.5 Zelfgebouwde robots mogen alleen door de huidige deelnemers gebouwd zijn. Bij aantoning dat een robot niet door een huidige deelnemer gebouwd is volgt diskwalificatie.

3. Teams

3.1 Teamopbouw

- 3.1.1 Een team mag slechts 1 robot op het veld hebben.
- 3.1.2 Elk team moet kunnen uitleggen hoe de robot werkt, zowel op het gebied van constructie als software.
- 3.1.3 Een deelnemer kan bij slechts 1 team ingeschreven staan.
- 3.1.4 Elk team mag slechts meedoen aan een enkel onderdeel van de RoboCupJunior Nederland.
- 3.1.5 De mentor van een team mag niet aanwezig in de competitiezone als hun team aan de beurt is. (D.w.z. Buiten het afgezette gebied blijven)
- 3.1.6 Een team bestaat uit 2 tot 5 deelnemers.
- 3.1.7 Elk team heeft een teamcaptain, die het aanspreekpunt is van het team voor de wedstrijdleiding.

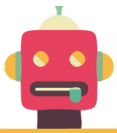
4. Wedstrijd

4.1 Oefenronde

- 4.1.1 Als er de mogelijkheid is zullen de teams toegang hebben tot het veld waar zij kunnen oefenen. Er is geen garantie dat de omstandigheden overeenkomen met de wedstrijdronde.

4.2 Mensen

- 4.2.1 Alleen de captain van het team mag de robot aanraken tijdens de wedstrijd.
- 4.2.2 De captain van het team mag alleen de robot verplaatsen als een van de scheidsrechters dit toelaat.
- 4.2.3 Andere leden van het team zullen buiten de omheining van het speelveld



staan tijdens de wedstrijd.

4.2.4 Alleen de scheidsrechters mogen het veld aanraken tijdens de wedstrijd.

4.3 Begin van de wedstrijd

4.3.1 Elk team krijgt 5 minuten de tijd om de robot het speelveld af te laten leggen.

4.3.2 Een wedstrijd begint op het moment dat een van de scheidsrechters aangeeft dat deze begint.

4.3.3 Voordat de wedstrijd begint zal een van de scheidsrechters aangeven welke hoek van de evacuatiezone zal worden gebruikt als evacuatiepunt.

4.3.4 Voordat de wedstrijd begint zal een van de scheidsrechters aangeven waar de slachtoffers in de evacuatiezone geplaatst zullen worden.

4.3.5 Voordat de wedstrijd begint moet de captain van het team bepalen waar de twee checkpoints komen te liggen.

4.3.6 Er zullen slechts 2 checkpoints geplaatst worden. Deze zullen zich bevinden in het gedeelte van het speelveld voordat de evacuatiezone betreden wordt.

4.3.7 Het begin van het veld en de ingang van de evacuatiezone tellen ook als checkpoints.

4.3.8 Nadat de wedstrijd is begonnen mag de robot het competitieveld niet verlaten.

4.3.9 Robots mogen tijdens de wedstrijd opnieuw gekalibreerd worden, echter mag het programma na het begin van de wedstrijd niet aangepast worden. De klok zal door blijven lopen tijdens deze activiteit.

4.3.10 Zodra een robot klaar is om te bewegen moet dit aan de scheidsrechter aangegeven worden.

4.3.11 De scheidsrechter mag zelf bepalen in welke hoek het evacuatiepunt geplaatst zal worden.

4.3.12 De scheidsrechter mag zelf bepalen waar de slachtoffers in de evacuatiezone geplaatst zullen worden.

4.3.13 De moeilijkheid en de hoeveelheid punten zal voor elk team hetzelfde zijn en de organisatie zal er zo veel mogelijk voor zorgen dat deze gelijkheid gewaarborgd wordt.

4.4 Tijdens de wedstrijd

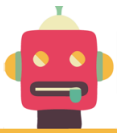
4.4.1 De robot zal aan het begin van het speelveld gestart worden. De scheidsrechters zullen er zo veel mogelijk voor zorgen dat dit eerlijk gebeurt.

4.4.2 Teams mogen de robot geen informatie geven over het speelveld. Deze informatie mag alleen verzameld worden door de robot die op dit moment aan de wedstrijd meedoet.

4.4.3 De robot heeft een volgende tegel bereikt als de helft van de robot deze tegel bereikt heeft. Dwz: over de rand van de tegel.

4.4.4 Nadat de robot een checkpoint heeft bereikt zal de robot op dit punt gestart worden op het moment dat de robot het veld niet langer kan navigeren.

4.4.5 Een van de scheidsrechters bepaalt wanneer een robot niet langer in staat is om het speelveld af te leggen.



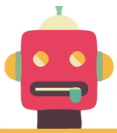
4.5 Score

- 4.5.1 Een robot krijgt punten voor het navigeren van elke hindernis (gaten in de lijn, drempels en obstakels).
- 4.5.2 Een robot heeft een hindernis gepasseerd wanneer het de volgende tegel bereikt (zie 4.4.3)
- 4.5.3 Een robot ontvangt punten voor het bereiken van een 'checkpoint'.
- 4.5.4 De hoeveelheid punten die een robot verdient voor het bereiken van een checkpoint hangt af van de hoeveelheid pogingen die de robot heeft gedaan om op dat punt te komen.
 - Eerste poging: 5 punten per tegel
 - Tweede poging: 3 punten per tegel
 - Derde poging: 1 punt per tegel
 - Later: geen punten per tegel
- 4.5.5 De volgende punten zijn te verdienen voor het succesvol navigeren van verschillende hindernissen.

• De overkant van een gat bereiken	5 punten
• Een obstakel ontwijken	10 punten
• Een drempel passeren	5 punten
- 4.5.11 Elk obstakel, drempel of gat kan slechts eenmalig gebruikt worden om punten te verdienen.
- 4.5.12 De robot krijgt punten als er een slachtoffer binnen het evacuatiepunt geplaatst wordt. Nadat een slachtoffer gered is uit het evacuatiegebied mag de robot andere slachtoffers redden om meer punten te verdienen. Voor elk gered slachtoffer zullen er 20 punten worden verdiend.
- 4.5.13 Als twee robots dezelfde hoeveelheid punten hebben, zal de robot die als eerste het eerste slachtoffer heeft gered winnen.

4.6 Gebrek aan voortgang (lack of progress)

- 4.6.1 Een van de scheidsrechters geeft aan wanneer er een gebrek aan voortgang is en die niet meer verwacht dat er voortgang is in het voltooien van het parcours.
- 4.6.2 Alleen de scheidsrechter en de teamcaptain mogen een gebrek aan voortgang aankondigen.
- 4.6.3 Na een gebrek aan voortgang mag de robot opnieuw gestart worden. Het programma mag niet aangepast worden. Ook mag de robot niet gerepareerd worden.
- 4.6.4 Bij het opnieuw opstarten van de robot moet een van de scheidsrechters geïnformeerd worden dat dit gebeurt.
- 4.6.5 Objecten die verplaatst zijn tijdens de wedstrijd (slachtoffers en obstakels) zullen op hun plek blijven tot het einde van de wedstrijd.



- 4.6.6 Na de aankondiging van een gebrek aan voortgang zal de robot op het vorige bereikte checkpoint geplaatst worden. Als er nog geen checkpoint bereikt is, gaat de robot terug naar het begin van het speelveld.
- 4.6.7 Na aankondiging van een gebrek aan voortgang is alleen de captain van het team toegestaan de positie van de robot aan te passen.
- 4.6.8 De captain van het team mag bepalen of het nog nodig is om een robot terug naar het vorige checkpoint te verplaatsen. Zo niet, dan mag de robot naar het volgende checkpoint verplaatst worden.
- 4.6.9 Als er een gebrek aan voortgang plaatsvindt in de evacuatiezone dan mag de robot aan het begin van de evacuatiezone teruggezet worden.
- 4.6.10 Er is geen limiet aan de hoeveelheid keren dat een robot teruggezet mag worden naar het vorige checkpoint.
- 4.6.11 Het is niet toegestaan om terug te gaan naar een eerder checkpoint.

4.7 Einde van de wedstrijd

- 4.7.1 Een captain mag op elk moment het einde van de wedstrijd aankondigen, dit moet aan een scheidsrechter doorgegeven worden.
- 4.7.2 Een team krijgt bij het einde van de wedstrijd de hoeveelheid punten toegewezen die de robot op dat moment heeft verdiend.
- 4.7.3 Een ronde eindigt als:
 - De tijd op is;
 - Het team aankondigt dat de wedstrijd ten einde is gekomen;
 - De robot alle slachtoffers heeft gered

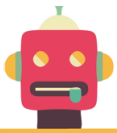
5. Conflicten

5.1 Scheidsrechter

- 5.1.1 Tijdens de wedstrijd zijn de beslissingen van de scheidsrechter definitief. In discussie gaan met de scheidsrechter resulteert in een gele kaart. Als discussies toch worden voortgezet zal de scheidsrechter een rode kaart geven, direct resulterend in schorsing voor de duur van de wedstrijd.
- 5.1.2 Als de teamcaptain het eens is met het resultaat van de wedstrijd, ondertekent die het scoreformulier aan het eind van de wedstrijd.
- 5.1.3 Protest kan na afloop van de wedstrijd alleen worden aangetekend als gemeend wordt dat de score foutief is of er aan het verloop van de wedstrijd wordt getwijfeld. Als het scoreformulier is ondertekend, kan er geen protest worden aangetekend.

5.2 Uitleg van de regels

- 5.2.1 Uitleg van de regels kan alleen gedaan worden door leden van de RoboCup Junior organisatie of de hoofdscheidsrechter en op initiatief van de scheidsrechter.
- 5.2.2 Als uitleg van de regels nodig is, stopt de scheidsrechter de wedstrijd direct,



roept een "Scheidsrechter Time-out", stopt de klok en consulteert de hoofdscheidsrechter of een lid van het organisatiecomité voordat de wedstrijd wordt hervat.

5.3. Speciale Omstandigheden

5.3.1 Specifieke aanpassingen van de regels als gevolg van speciale omstandigheden, zoals onvoorziene problemen en/of mogelijkheden van de robots van een team, kunnen worden overeengekomen tijdens een competitie, vooropgesteld dat de meerderheid van de teams daarmee akkoord gaat.

6. Inspectie

6.1 Technische beoordeling

6.1.1 Alle robots moeten gekeurd worden door scheidsrechters. Het team is hier verantwoordelijk voor.

6.1.2 Alle hardware aanpassingen moeten opnieuw gekeurd worden.

6.2 Robot Constructie

6.2.1 Constructie en programmering van robots mag uitsluitend door de eigen teamleden worden gedaan.

6.2.1 Teamleden kunnen gevraagd worden uitleg te geven over de werking van hun robot om te kunnen beoordelen of de constructie en het programmeren van de robot hun eigen werk is.

6.2.2 Teamleden kunnen vragen gesteld worden over hun voorbereidingen.

6.2.3 Indien er overmatige assistentie door mentoren of docenten is gegeven of het werk aan de robot blijkbaar niet door teamleden geheel zelf is gedaan, wordt het team voor de competitie gediskwalificeerd.

7. Gedragscode

7.1 Eerlijk spel

7.1.1 Robots die opzettelijk en bij herhaling schade toebrengen aan het speelveld zullen worden gediskwalificeerd.

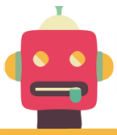
7.1.2 Personen die opzettelijk robots of het veld hinderen of beschadigen, worden gediskwalificeerd.

7.2 Gedrag

7.2.1 Iedereen dient zich op een rustige en normale wijze te gedragen op de wedstrijdlocatie.

7.2.2 Deelnemers die zich misdragen kan gevraagd worden de wedstrijdlocatie te verlaten en riskeren te worden gediskwalificeerd.

7.2.4 Deze regels zullen door de scheidsrechters, organisatoren en ordebevaarders worden gehandhaafd.



8. Slotverklaring

Indien er zaken in dit document onjuist/onwerkbaar blijken te zijn staat het het organisatiecomité vrij om deze te wijzigen. Deze wijzigingen zullen benoemd worden voorafgaande aan elke wedstrijd.

Mocht je fouten/onduidelijkheden vinden: Mail naar arend-jan@robocupjunior.nl