



Ant – Regeln 2.0

(Stand: 30.03.05)

1. Die Arena

- 1.1 Die Arena ist quadratisch und 1 x 1 Meter groß.
- 1.2 Die Startpositionen befinden sich auf der Diagonale des Quadrats, je 25 cm vom Mittelpunkt entfernt.
- 1.3 Die Arena darf nur zu 50% umzäumt sein bei den restlichen 50% müssen die Roboter herunterfallen können.
- 1.4 Der Veranstalter kann auf der Kampffläche Arenawaffen platzieren, die ständig oder regelmäßig laufen, oder von einem Roboter ausgelöst werden können.
- 1.5 Die Arena ist vollständig (alle vier Seiten und Dach) mit Schutzwänden aus bruchsicheren und durchsichtigen Material (z.B. Makrolon, Polycarbonat) zu umgeben. Die Höhe der Schutzwände muss ausgehend von der eigentlichen Kampffläche mindestens 60cm betragen.

2. Gewichtseinschränkungen

- 2.1 Roboter dürfen zum Kampfbeginn maximal 150 Gramm wiegen (Ausnahme siehe 2.2).
- 2.2 Roboter, die Beine zur Fortbewegung nutzen, dürfen bis zu 225 Gramm schwer sein. Die Kurvenbahn der Beine darf hierbei nicht kreisförmig mit konstanter Winkelgeschwindigkeit sein (z.B.: Ein Servo mit montiertem einfachen Servoarm zählt nicht als regelkonformer Geh-Mechanismus). Die Schrittlänge muss mindestens 1,5 mal größer sein als die Schritthöhe.
- 2.3 Roboter, die sich in mehrer Roboter aufteilen können (Clusterbots) sind erlaubt. Mindestens ein Teil dieses Roboters muss ferngesteuert sein. Jeder Cluster muss über einen Hauptschalter / Link verfügen, soweit dieser über Antrieb und / oder Waffen verfügt.
- 2.4 Ein Clusterbot hat einen Kampf verloren, wenn mehr als 50% seiner „Cluster“ bewegungsunfähig sind oder von der Arena gefallen sind. Für ein Clusterbot zählt der Gewichtsvorteil der Regel 2.2 insoweit, als dass die Cluster zusammen nicht mehr als 225g wiegen dürfen. Es müssen sich allerdings alle einzelnen Cluster aktiv auf Beinen bewegen können!

3. Größenbeschränkungen

- 3.1 Der Roboter inklusive Antenne muss komplett in einen Würfel passen, der eine Ausdehnung von 100 x 100 x 100 Millimeter hat.
- 3.2 Der Roboter darf sich nach Kampfbeginn über diese Ausmaße hinaus vergrößern, wenn er dies selbstständig tut.

4. Energiequelle

- 4.1 Batterien und Akkus dürfen keine frei fließenden Säuren / Elektrolyte enthalten, die auslaufen könnten
- 4.2 Sämtliche Antriebssysteme müssen einen Hauptschalter / Steckbrücke (empfohlen) besitzen, der das System komplett abschaltet. Dieser muss ohne Werkzeug schaltbar sein.
- 4.3 Die maximale elektrische Spannung beträgt 24 V.

5. Waffen

- 5.1 Flüssigkeiten, die als Waffe eingesetzt werden sollen und die Arena verschmutzen könnten (z.B. Öle) sind verboten (Ausnahmen sind die erlaubten Brennstoffe siehe 5.12).
- 5.2 Netze, Fangschnüre und Klebstoffe sind als Waffe verboten.
- 5.3 Elektronische Waffen (Störsender, Laser, etc) sind verboten.
- 5.4 Sprengkörper oder andere auf Explosion basierende Waffen sind verboten.
- 5.5 Rotationswaffen aus spröden Materialien die Splintern können, sind verboten
- 5.6 Der zulässige Maximaldruck bei Gasen (z.B. für Pneumatik) beträgt 8bar.
- 5.7 Der zulässige Maximaldruck bei Flüssigkeiten (z.B. für Hydraulik) beträgt 15bar.
- 5.8 Frei fliegende Projektile sind verboten.
- 5.9 Angeleimte Projektile sind erlaubt, wenn die Distanz zwischen der Robotermitte und der Spitze des Projektils 500 mm nicht überschreitet. Die angeleimten Projektile müssen adäquat am Roboter befestigt sein.
- 5.10 Sämtliche aktiven Waffen müssen einen Hauptschalter / Steckbrücke (empfohlen) besitzen, der das System komplett abschaltet. Dieser muss ohne Werkzeug schaltbar sein. Es kann für 4.2 und 5.4 ein gemeinsamer Schalter benutzt werden.
- 5.11 Thermische Waffen dürfen ausschließlich mit der Verbrennung einer der folgenden Substanzen arbeiten :Feuerzeugbenzin, Esbit, Grillanzünder, Wunderkerzen, Propan, Butan, Spiritus.

- 5.12 Jede thermische Waffe, die flüssige oder gasförmige Brennstoffe einsetzt; muss über die Fernsteuerung an- und abschaltbar sein.
ACHTUNG! BEI THERMISCHEN WAFFEN IST HÖCHST SORGFALT / UMSICHT GEBOTEN
ACHTUNG! THERMISCHE WAFFEN SIND DERZEIT NUR BEI DEUTSCHEN
VERANSTALTUNGEN DER GRA ERLAUBT!
- 6. Fernsteuerung**
- 6.1 Folgende Frequenzen können zur Funkfernsteuerung benutzt werden : 27 MHz, 40 MHz, 418 MHz, 433-434 MHz, 868 MHz, 2.45 GHz
- 6.2 Andere Fernsteuerungssysteme sind nicht zugelassen.
- 6.3 Für jeden Roboter muss ein austauschbares zweites Quarzpaar vorhanden sein. (Ausnahme siehe 6.4)
- 6.4 Sind die Sender und / oder Empfängerquarze nicht ohne weiteres austauschbar, ist die benutzte Frequenz dem Veranstalter eine Woche vor der Veranstaltung mitzuteilen.
- 7. Kampf**
- 7.1 Ein Kampf dauert maximal 3 Minuten.
- 7.2 Ein Kampf gilt als gewonnen, wenn der / die Gegner kampf- oder bewegungsunfähig ist, oder von der Arenaplatte gefallen ist.
- 7.3 Ein umgefallener Roboter, welcher sich nicht innerhalb von 10 Sekunden selbstaufrichten kann, hat verloren.
- 7.4 Ein Roboter gilt als bewegungsunfähig und hat damit den Kampf verloren, wenn er sich mehr als 10 Sekunden nicht bewegt hat.
- 7.5 Sollte der Kampf nach 3 Minuten noch nicht entschieden sein, entscheidet eine dreiköpfige Jury den Sieger. Die Jury Entscheidung ist nicht anfechtbar.
- 8. Kampfkontakt**
- 8.1 Roboter dürfen sich max. 20 Sekunden gegenseitig oder einseitig festhalten.
- 8.2 Der Schiedsrichter spricht nach 15 Sekunden eine Warnung aus.
Wenn diese nach 20 Sekunden nicht beachtet wurde, werden die Roboter auf ihre Ausgangspositionen zurückgesetzt. Die dafür benötigte Zeit zählt nicht zur Kampfzeit.
- 9. Etiquette**
- 9.1 Während des Kampfes darf nicht von außen in den Kampf eingegriffen werden. Die Steuerung muss ausschließlich per Fernsteuerung erfolgen. (Ausnahme siehe 8.2)
- 9.2 Die Teilnehmer dürfen sich während des Kampfes nicht gegenseitig beeinflussen.
- 9.3 Ein beleidigen des Gegnerischen Fahrers oder der gegnerischen Teammitglieder ist zu unterlassen.
- 10. Sicherheit**
- 10.1 Sämtliche gefährlichen scharfen Kanten am Roboter müssen außerhalb der Arena abgedeckt sein. Waffen müssen vor unbeabsichtigter Aktivierung gesichert sein.
- 10.2 Scharfe kanten oder Schneiden an dem Roboter müssen in Gelb lackiert sein.
- 11. Der Veranstalter kann jederzeit Roboter aus Sicherheitsgründen disqualifizieren.**
- 11.1 In diesem Fall muss der Veranstalter dem Teilnehmer Änderungsvorschläge unterbreiten, die zu einer Zulassung führen würden.
- 12. Jeder Roboter bzw. jeder Teil eines Clusterbots ist mit dem Namen des Roboters zu versehen, dieser muss mit dem bloßen Auge gut lesbar sein.**