

Antweight robotų kovų taisyklės

(modifikuotos Antweight World Series Rules Version 4.2)

1. Roboto svoris ribojamas iki 200g imtinai.
2. Roboto matmenys neribojami.
3. **Draudžiami šie ginklų tipai:**
 - a. Skysčių pagrindu pagaminti ginklai,
 - b. Klėjai ar lipnūs padai,
 - c. Ugnies ginklai,
 - d. Elektros naudojimas, kaip ginklas,
 - e. Sprogstamieji ginklai,
 - f. Siūlai, tinklai, audiniai.
4. Visi aštrūs roboto ir jo ginklų kraštai turi būti apsaugoti už arenos ribų.
5. Maksimali naudojama įtampa neturi būti daugiau, kaip 24 voltų.
6. Kovos trukmė - du raundai po 3 minutes. Esant lygiosioms skiriamas papildomas raundas.
7. Pirmas iškritęs iš arenos robotas pralaimi raundą.
8. Jeigu stumiantysis robotas iškrenta iš arenos kartu su stumiamuoju, taškas užskaitomas stumiančiajam.
9. Kai robotas nebejudą arba tampa nekontroliuojamas, teisėjas suteikia 10 sekundžių roboto kontrolei atkurti (kova nestabdoma), kontrolės neatkūrus robotas pralaimi raundą.
10. Galima nutraukti kovą, tik pralaimint raundą.
11. Robotai gali laikyti vienas kitą ne ilgiau, kaip 20 sekundžių. Teisėjas duos žodinį įspėjimą po 15 sekundžių, per likusias 5 sekundes turi paleisti priešininką. To nepadarius, mūšis bus sustabdytas ir robotai sugrąžinti į starto pozicijas. Vėliau kova tęsiama likusį laiką.
12. Jei robotas (-ai) iškrenta iš arenos po mūšio pradžios, iki robotų kontakto, kova pradedama iš naujo.
13. Konkurso dalyviai privalo klausyti renginio organizatoriaus arba bus diskvalifikuojami.
14. Prieš pradedant kovą kiekvienas robotas gali būti tikrinamas renginio organizatoriaus ar jo įgalioto asmens, kad būtų užtikrinta, jog prieš kovą robotas atitinka svorio reikalavimus.
15. Jei abu robotai iškrenta iš arenos vienu metu, tuomet kova sustabdoma, robotai grąžinami į arenos startines vietas, kova atnaujinama.
16. Po kvietimo kovai, dalyvis turi pasirodyti prie arenos per 5 minutes, neprisistačius - užskaitomas vieno raundo pralaimėjimas.
17. Robotas turi būti įdėtas į areną ir pasirengęs kovoti per 2 minutes nuo to laiko, kai abu robotai atvyko prie arenos. Jeigu nebusite pasiruošę kovai per 2 minutes, robotas laikomas pralaimėjusiu raundą.
18. Po pirmo ir prieš trečiąjį raundą, suteikiamos 2 minutės robotų remontui. Jeigu nebusite pasiruošę kovai per 2 minutės, robotas laikomas pralaimėjusiu raundą.
19. Po 1 minutės kovos, arena iš statinės pasidaro dinamine (atsiranda papildomos kliūtys, aktyvūs arenos ginklai...).
20. 1. Robotas turi būti užregistruotas prieš varžybas. 2. Registracijos metu robotui suteikiamas numeris, kurį dalyvis privalo užklijuoti ant roboto matomoje vietoje. Taip pat patikrinama ar robotas atitinka 2-ojo skyriaus reikalavimus. 3. Varžybų dienotvarkė skelbiama www.roboklubas.lt puslapyje. 4. Visus ginčytinus klausimus, išskylančius varžybų metu, sprendžia vyr. teisėjas



Kovos arenos pavyzdys

