ANTWEIGHT

DALYVIAI

Šios rungties dalyviai, priklausomai nuo dalyvių skaičiaus, organizatorių gali būti paskirstyti į atskiras amžiaus grupes. Gali būti skiramos 2 amžiaus grupės – dalyviai iki 16 m. bei dalyviai (imtinai) nuo 16 m.

ROBOTAS

Roller – robotas, kuriam judėti naudojami ratai ar panašus visiškai suktis galintis komponentas, kontaktuojantis su arena. Non–Roller – bet koks robotas, neatitinkantis Roller roboto apibrėžties. Flyer – robotas, kuris gali skristi. Šio tipo robotai neleidžiami naudoti. Clusterbot – robotas, kurį sudaro dvi ar daugiau dalių (pvz., du perpus mažesni robotai).

1. Roboto svoris ribojamas iki 200 gramų.
2. Robotai turi būti aiškiai pažymėti matomoje vietoje jiems suteiktais startiniais numeriais.
3. Roboto matmenys nėra apribojami, robotas turi neviršyti svorio ribojimo.
4. Robotas kovos metu gali naudoti papildomus leidžiamus rungtyje ginklus.
5. Neleidžiami šie ginklų tipai:
   - Skysčių pagrindu pagaminti ginklai
   - Klijai ar lipnūs padai
   - Ugnies ginklai
   - Elektros naudojimas kaip ginklas
   - Sprogstamieji ginklai
   - Virvė, valas ar kiti įpainiojamieji ginklai
   - Besisukantys ginklai, kurie gali sutrupėti į labai smulkias dalis
   - Magnetinės / indukcinės sistemos
6. Saugumui užtikrinti visus ginklus turi būti galima išjungti nuotolinio valdymo pulteliu.
7. Visi aštrūs roboto ir jo ginklų kraštai už arenos ribų turi būti uždengti aiškiai pažymėtomis apsaugomis, kad nesusižeistų valdytojas ar kiti dalyviai.
8. Roboto baterijos įtampa negali viršyti 24 voltų.

9. Clusterbotai leidžiami. Visos Clusterboto dalys turi neviršyti roboto svorio ribojimo.
10. Robotas privalo būti užregistruotas iki organizatorių nurodyto termino.
11. Neužregistruoti robotai galės dalyvauti varžybose tik neįskaitoje. Vienas dalyvis gali registruoti tik vieną robotą.

KOVOS TAISYKLĖS

1. Kovos trukmė – du raundai po 2 minutes. Esant lygiosioms skiriamas papildomas raundas.
2. Pirmas iškritęs iš arenos robotas pralaimi raundą. Robotas likęs arenoje pelno 1 tašką.
3. Robotų kovos gali vykti keliose arenose vienu metu. Vienoje varžybų grupėje esantys robotai kovoja toje pačioje arenoje. Atkrintamųjų metu robotų poros gali kovoti skirtingose arenose.
4. Jei robotas arenoje nebejuda arba tampa nekontroliuojamas, teisėjas pradeda skaičiuoti 10 sekundžių roboto kontrolei atkurti. Per šį laiką neatkūrus roboto kontrolės robotas pralaimi raundą. Oponento roboto kontaktas su neveiksniu robotu skaičiavimą atnaujina.
5. Kovą laimi robotas pirmas pelnęs 2 taškus.
6. Jei pasibaigus raundo laikui nugalėtojas nepaaiškėja, tokiu atveju teisėjas (–ai) nusprendžia, kuris yra raundo nugalėtojas pagal roboto dominavimą raundo metu arba skiria papildomą raundą.
7. Bet kuriuo kovos metu roboto valdytojas gali atsisakyti tęsti kovą. Tokiu atveju skaitomas kovos pralaimėjimas, o priešininkui užskaitoma pergalė (rezultatu 2:0).
8. Robotai kovodami gali laikyti prispaudę vienas kitą ne ilgiau kaip 20 sekundžių. Teisėjas duos žodinį įspėjimą po 15 sekundžių. Jei per likusias 5 sekundes priešininkai neatsitraukia vienas nuo kito, kova bus sustabdyta, robotai grąžinami į starto pozicijas ir kova pratęsiama.
9. Jei robotas iškrenta iš arenos pradėjus kovą, tačiau dar nesusidūrus su priešininko robotu, teisėjui nusprendus kova gali būti pradedama iš naujo.

ANTWEIGHT

10. Jei abu robotai iškrenta iš arenos vienu metu ir neįmanoma nuspręsti, kuris paviršių už arenos ribų palietė anksčiau, tuomet kova sustabdoma, robotai grąžinami į arenos startines vietas, kova atnaujinama. Jei robotas po iškritimo iš arenos tapo neveiksnus ir negali tęsti kovos, jis laikomas pralaimėjusiu raundą.
11. Clusterbot robotas pralaimi raundą, kai visos jo dalys būna eliminuotos (iškrenta iš arenos arba tampa neveiksnios).
12. Robotas turi būti įdėtas į areną ir būti pasirengęs kovoti per penkias minutes nuo to laiko, kai jis buvo pakviestas kovoti. Jei negalite pradėti kovos per penkias minutes, robotas laikomas pralaimėjusiu kovą (rezultatu 2:0).
13. Nuo vieno raundo pabaigos iki kito raundo pradžios suteikiamos 2 minutės robotų remontui. Jei robotas nebus paruoštas kovai per 2 minutes, jis bus laikomas pralaimėjusiu raundą.
14. Pasibaigus kovai, tik valdytojas arba teisėjas gali paimti robotą iš arenos. Valdytojas yra atsakingas užtai, kad jo robotas būtų saugios būklės prieš jį paimant. Jei robotas turi aktyvius ginklus, būtina, kad jie paėmimo metu būtų neaktyvūs.
15. Konkurso dalyviai visada privalo klausyti renginio organizatoriaus/ teisėjo nurodymų arba bus diskvalifikuojami.
16. Prieš pradedant kovą, kiekvienas robotas tikrinamas renginio organizatoriaus ar jo įgalioto asmens, kad būtų užtikrinta, jog prieš kovą robotas atitinka svorio, dydžio ir saugumo reikalavimus.