

KURZFASSUNG der Wettkampfregeln für MMM-Wettkämpfe

Version 1.2 / 1.04.2006

1 Einleitung

1. Dieses Regelwerk ist eine Kurzfassung für erfahrene Roboteers.
2. Es gilt aber **IMMER** die aktuelle Vollversion.
3. In dieser Fassung fehlen die Sicherheitshinweise. Jeder Roboteer muss diese kennen und einhalten

2 Begriffe

- Turnierleiter: **TL**
- Arena-Meister: **AM**

3 Absolute Entscheidungsgewalt

- Der TL hat in allen Punkten die absolute Entscheidungsgewalt.

4 Während des Kampfes

Kampfdauer

Ants:	3 Minuten !!!
Raptor:	4 Minuten
Feather:	4 Minuten
Heavy:	4 Minuten

- „Langweilige“ Kämpfe können vom TL nach eigenem Ermessen gekürzt werden.

Kampf beenden

- Bewegungsunfähige Roboter dürfen nicht absichtlich weiter angegriffen bzw. zerstört werden (z.B. mit Spinner oder Hydraulik noch mal nachsetzen).

Dies gilt **NICHT** für Aktionen wie:

- in die Grube schieben,
- aus der Arena flippen usw.
- Auf den Arena-Flipper schieben
- ...

„Handtuch werfen“:

Ein Roboteer kann für seinen im Kampf befindlichen Bot das „Handtuch werfen“. Dazu muss er deutlich und laut seine Aufgabe kundtun.

6 Wettkampfmodus

Organisation

Ein **Turnier** besteht aus mehreren Durchgängen.

- Jeder **Durchgang** besteht aus einer oder mehr Runden in den verschiedenen Gewichtsklassen.
 - Jede **Runde** besteht aus mehreren Kämpfen.

Kampfpaarungen

- Jeder Roboteers muss seine einsatzbereiten Bots am Battleboard vor dem Durchgang einschreiben.

Punktesystem

- Bei jedem Bot wird von den (vom TL) festgesetzten Kämpfen, der schlechteste Kampf gestrichen.
- Der Sieger erhält soviel Punkte, wie Bots in dem Kampf beteiligt waren. Der Zweite erhält einen Punkt weniger als der Sieger ... usw.
- Die Entscheidung, ob Bots, die das Handtuch geworfen haben, Punkte erhalten, liegt bei der Jury.

7 Wertungskriterien/Jury-Entscheidung/Reihenfolge

Wertungskriterien

Die Wertungskriterien sind:

1. Taktik, Aggressivität
 2. Fahrerisches Können, Showanteil, Aktivität
 3. Schäden / Ausscheidungsreihenfolge
 4. Eindruck des Jurymitgliedes
- Ein **Clusterbot** gilt als unkontrollierbar, wenn MEHR ALS 50% (>50%) des Bots unkontrollierbar bzw. unbeweglich sind.
 - Nach 30s Unbeweglichkeit darf der Roboter den Kampf nicht mehr aufnehmen.

8 FUN-Kämpfe

- Nach den Punktkämpfen (Pflichtkämpfen) können in der „Pause“ bis zum nächsten Durchgang FUN-Kämpfe abgehalten werden.
- FUN-Kämpfe haben **keinen** Einfluss auf das Punktesystem des Pflichtturniers.

9 Gruppenkämpfe

- Die Teams kämpfen gegeneinander, bis nur noch Roboter von einem Team bewegungsfähig sind.