

# GRA ANTWEIGHT REGELN

Version 3.0

2025-02-01



## 1. Gewichtsbeschränkung

- 1.1 Roboter dürfen zum Kampfbeginn maximal 150 Gramm wiegen (Ausnahme siehe 1.2 & 1.3).
- 1.2 „Shuffle-Roboter“, die keine Räder, Ketten, Walzen oder sonstige rollende Einrichtung zur Fortbewegung nutzen, dürfen bis zu 225 Gramm schwer sein.
- 1.3 Vollwertige „Walker-Bots“ bei denen die Kurvenbahn der Beine nicht kreisförmig mit konstanter Winkelgeschwindigkeit verläuft (z.B.: Ein Servo mit montiertem einfachen Servoarm zählt nicht als regelkonformer Geh-Mechanismus) dürfen bis zu 300 g wiegen. Die Schrittlänge muss mindestens 1,5 mal größer sein als die Schritthöhe.
- 1.4 Roboter, die sich in mehrer Roboter aufteilen können (Clusterbots) sind erlaubt. Bzgl. Jeder Cluster muss über einen Hauptschalter / Link verfügen, soweit dieser über Antrieb und / oder Waffen verfügt.

## 2. Größenbeschränkung

- 2.1 Der Roboter muss in ein Quader mit einer Grundfläche von 15cm x 15cm passen.

## 3. Energiequellen

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

## 4. Waffen

- 4.1 Flüssigkeiten, die als Waffe eingesetzt werden sollen und die Arena verschmutzen könnten (z.B. Öle) sind verboten.
- 4.2 Netze, Fangschnüre und Klebstoffe sind als Waffe verboten.
- 4.3 Elektronische Waffen (Störsender, Laser, etc) sind verboten.
- 4.4 Sprengkörper oder andere auf Explosion basierende Waffen sind verboten.
- 4.5 Rotationswaffen aus spröden Materialien die splintern können, sind verboten.
- 4.6 Der zulässige Maximaldruck bei Gasen (z.B. für Pneumatik) beträgt 8 bar.
- 4.7 Der zulässige Maximaldruck bei Flüssigkeiten (z.B. für Hydraulik) beträgt 15 bar.
- 4.8 Frei fliegende Projektile sind verboten.

- 4.9 Angeleinte Projektile sind erlaubt, wenn die Distanz zwischen der Robotermitte und der Spitze des Projektils 500 mm nicht überschreitet. Die angeleiteten Projektile müssen adäquat am Roboter befestigt sein.
- 4.10 Sämtliche aktiven Waffen müssen einen Hauptschalter / Steckbrücke (empfohlen) besitzen, der das System komplett abschaltet. Dieser muss ohne Werkzeug schaltbar sein. Es kann für 3.2 und 4.10 ein gemeinsamer Schalter benutzt werden.
- 4.11 Thermische Waffen können abhängig vom Veranstaltungsort auf Anfrage zugelassen werden.
- 4.11.1 Jede thermische Waffe muss über die Fernsteuerung an- und abschaltbar sein.

**ACHTUNG! BEI THERMISCHEN WAFFEN IST HÖCHSTE SORGFALT / UMSICHT GEBOTEN**