

Disziplin 2: „Rumblepit“

Spielablauf:

- Zwei Roboter „ringen“ miteinander. Das Ziel für beide Roboter besteht darin, den gegnerischen Roboter aus dem Ring zu befördern. Der Roboter, der auf aktive oder passive Weise zuerst den Ring verlässt oder manövrierunfähig gemacht wird, verliert den Kampf. Die Roboter können während dieser Disziplin per App ferngesteuert werden.

Regeln / Einschränkungen:

- Bei der Konstruktion des Roboters ist auf folgendes zu achten:
 - Der Roboter darf vor Rundenbeginn den Boden mit nur maximal vier Flächen berühren.
 - Der Roboter darf nicht mit dem Ziel konstruiert werden, den gegnerischen Roboter zu zerstören.
 - Der Roboter darf vor Rundenbeginn eine Grundfläche von 30 cm x 30 cm (B x T) nicht überschreiten.
- Jede Begegnung zwischen zwei Robotern wird in maximal drei (3) Minuten Runden entschieden. Jede Runde dauert maximal zwei (2) Minuten. Wenn ein Team mehr als die Hälfte aller Runden gewonnen hat, steht der Sieger vorzeitig fest und die Begegnung wird beendet. Wenn nach Abschluss aller Runden kein klarer Gewinner feststeht, entscheidet die Jury über den Ausgang.
- Der Juror kann nicht vorgesehene Verhaltensweisen mit einer Verwarnung o.ä. ahnden. Nach jeder Runde darf der Roboter in seinen Ursprungszustand zurückversetzt werden, solange dies in einer akzeptablen Zeit durchgeführt werden kann. Wenn der Roboter die oben genannten Konstruktionseinschränkungen zu Beginn einer Runde nicht erfüllt, gilt die Runde als verloren.
- Der Roboter kann mit einer beliebigen App ferngesteuert werden. Diese kann aus einem offiziellen App Store bezogen werden. Ein Gerät zur Steuerung wird von den Veranstaltern bereitgestellt. Eigene mitgebrachte Geräte zum Steuern dürfen ebenfalls benutzt werden (empfohlen).

Spielfeld:

- Beispiel:

