



**Robotik AG**  
JKG Weil der Stadt

## Hindernislauf

Schiedsrichter:

**Beate Vogt**

**Alexandra Mannhardt**

### Ablauf:

Der Roboter startet in der Mitte der Startlinie. Ziel ist es, möglichst schnell die Ziellinie zu erreichen. Die Hindernisse sind diverse Lego-Kästen, die zwischen der Start- und Ziellinie verteilt sind. Zwischen den Hindernissen ist ein Mindestabstand von 30 cm in allen Richtungen. Das Spielfeld zwischen Start- und Ziellinie ist ein Rechteck (4m\*3m). Der Roboter darf einmal das Spielfeld verlassen. Er wird dann wieder am Startpunkt eingesetzt ohne Strafsekunden, aber bei laufender Uhr. Wenn der Roboter zum zweiten mal das Spielfeld verlassen sollte, so wird 1min Strafzeit hinzuaddiert. Verlässt der Roboter das Spielfeld zum dritten mal, wird der Lauf nicht gewertet.

Das Spielfeld wird mit einer weissen und einer schwarzen Linie umrandet

Start	Team	Betreuer	Zeit
10:30	Alina	Blaschke	
10:40	Die schnellen Flitzer	Blaschke	
10:50	EKästner-Hindernis1	Müller	
11:00	EKästner-Hindernis2	Müller	
11:10	Haribros	Blaschke	
11:20	Joleke	Blaschke	
11:30	Lightbot	Blaschke	
11:40	Morizi	Ganitta	
11:50	Neutor	Ganitta	
12:00	Reed	Blaschke	
12:10	Tec-Girls	Blaschke	
12:20	Vabias	Ganitta	
12:30	WindowsXP	Heidemeier	
13:00	Alina	Blaschke	
13:10	Die schnellen Flitzer	Blaschke	
13:20	EKästner-Hindernis1	Müller	
13:30	Lightbot	Blaschke	
13:40	Morizi	Ganitta	
13:50	Neutor	Ganitta	
14:00	Reed	Blaschke	



**Robotik AG**  
JKG Weil der Stadt

## Hindernislauf

Schiedsrichter:

**Sebastian Blaschke**

**Natalia Jörg**

### Ablauf:

Der Roboter startet in der Mitte der Startlinie. Ziel ist es, möglichst schnell die Ziellinie zu erreichen. Die Hindernisse sind diverse Lego-Kästen, die zwischen der Start- und Ziellinie verteilt sind. Zwischen den Hindernissen ist ein Mindestabstand von 30 cm in allen Richtungen. Das Spielfeld zwischen Start- und Ziellinie ist ein Rechteck (4m\*3m). Der Roboter darf einmal das Spielfeld verlassen. Er wird dann wieder am Startpunkt eingesetzt ohne Strafsekunden, aber bei laufender Uhr. Wenn der Roboter zum zweiten mal das Spielfeld verlassen sollte, so wird 1min Strafzeit hinzuaddiert. Verlässt der Roboter das Spielfeld zum dritten mal, wird der Lauf nicht gewertet.

Das Spielfeld wird mit einer weissen und einer schwarzen Linie umrandet

Start	Team	Betreuer	Zeit
10:30	Lightbot	Blaschke	
10:40	Morizi	Ganitta	
10:50	Neutor	Ganitta	
11:00	Reed	Blaschke	
11:10	Tec-Girls	Blaschke	
11:20	Vabias	Ganitta	
11:30	WindowsXP	Heidemeier	
11:40	Alina	Blaschke	
11:50	Die schnellen Flitzer	Blaschke	
12:00	EKästner-Hindernis1	Müller	
12:10	EKästner-Hindernis2	Müller	
12:20	Haribros	Blaschke	
12:30	Joleke	Blaschke	
13:00	EKästner-Hindernis2	Müller	
13:10	Haribros	Blaschke	
13:20	Joleke	Blaschke	
13:30	Tec-Girls	Blaschke	
13:40	Vabias	Ganitta	
13:50	WindowsXP	Heidemeier	