

**Robotik AG**  
JKG Weil der Stadt

## Labyrinth

### Schiedsrichter:

**Thomas Jörg**

**Irina Jörg**

### Ablauf:

Der Roboter wird ins Startfeld eingesetzt und soll so schnell wie möglich durch das Labyrinth hindurch fahren. Er kann dabei die Lichtquellen finden und anschließend so schnell wie möglich wieder zum Eingang zurück finden. Das Startfeld kann der erste Raum nach dem Eingang mit einer rechten Wand zur Positionierung sein.

### Regeln:

Das Labyrinth besteht aus Modulen 30x30 cm.

Kommt ein Roboter nicht weiter, gibt es 5 Strafsekunden zusätzlich und er kann im einem Raum wieder eingesetzt werden, den er vorher durchfahren hat.

Für jede nicht gefundene Lichtquelle gibt es 10 Strafsekunden.

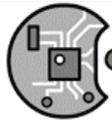
### Anzahl Durchläufe:

Von drei Durchläufen wird die beste Zeit gewertet.

### Ziel:

Wenn der Roboter den letzten Raum des Labyrinths verlässt, wird die Zeit gestoppt.

Start	Team	Betreuer	Strafsekunden	Zeit	Licht gefunden?
12:15	Bodensee-Basilisken	Heinzel			



**Robotik AG**  
JKG Weil der Stadt

## Lichterjagd

Schiedsrichter:

**Katrin Kolmer-Kurtz**  
**Thomas Jörg**

**Ablauf:** Der Roboter befinden sich innerhalb eines Feldes, welches durch eine schwarze Linie begrenzt wird. Außerdem befindet sich noch ein Holzquader mit einer Glühlampe oben drauf in dem Feld. Der Holzquader (8,8cmx8,8cm Grundfläche) soll vom Roboter eingesammelt und in ein Zielgebiet (schwarzes Quadrat 10cm \* 10cm) auf der schwarzen Linie (3cm-4cm) verbracht werden. Man hat drei Startmöglichkeiten. Davon werden die besten beiden zusammengezählt und gemittelt. Es können nur Läufe in die Wertung eingehen, bei denen die Wettbewerbsaufgabe erfüllt wurde.

Start	Team	Betreuer	Zeit
12:30	DieGanzVerrücktenChaoten	<i>Ohno</i>	