

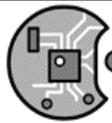
Robotik AG
JKG Weil der Stadt

Bahn 1

Schiedsrichter:

**Vielhaber
Giovannelli**

Start	Team	Betreuer	Punkte für Kacheln	Zusatzpunkte	Evakuierungszone
10:30	Roboddda	Jörg			
10:40	LeGente	Jörg			
10:50	Bodenseebullen	Heinzel			
11:00	FiVaDa	Heidemeier			
11:10	Team Leya	Jörg			
11:20	Creative	Blaschke			
11:30	Red.Ox	Jörg			
11:40	Bodenseekrebse	Heinzel			
11:50	Ghost Soccers/Itzi	Jörg			
12:00	Bodenseepythons	Heinzel			
12:10	Endoplasmatisches Retikulum	Jörg			
12:20	DreetührsBots	Jörg			
12:30	HanMa	Heidemeier			
12:40	Beulgatis	Jörg			
12:50	Team Alpha	Jörg			
13:00	Bodenseepiraten	Heinzel			
13:10	Rob.ard	Jörg			
13:20	Daedalus	Jörg			
13:30	Bodenseekarpfen	Heinzel			
13:40	Bechmatec	Jörg			
13:50	Perdix	Jörg			



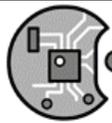
Robotik AG
JKG Weil der Stadt

Bahn 2

Schiedsrichter:

Heidemeier
Winter-Baker

Start	Team	Betreuer	Punkte für Kacheln	Zusatzpunkte	Evakuierungszone
10:30	Team Alpha	Jörg			
10:40	Bodenseepiraten	Heinzel			
10:50	Rob.ard	Jörg			
11:00	Daedalus	Jörg			
11:10	Bodenseekarpfen	Heinzel			
11:20	Bechmatec	Jörg			
11:30	Perdix	Jörg			
11:40	Roboddda	Jörg			
11:50	LeGente	Jörg			
12:00	Bodenseebullen	Heinzel			
12:10	FiVaDa	Heidemeier			
12:20	Team Leya	Jörg			
12:30	Creative	Blaschke			
12:40	Red.Ox	Jörg			
12:50	Bodenseekrebse	Heinzel			
13:00	Ghost Soccers/Itzi	Jörg			
13:10	Bodenseepythons	Heinzel			
13:20	Endoplasmatisches Retikulum	Jörg			
13:30	DreetührsBots	Jörg			
13:40	HanMa	Heidemeier			
13:50	Beulgatis	Jörg			



Robotik AG
JKG Weil der Stadt

Bahn 3

Schiedsrichter:

Blaschke

I. Jörg

Start	Team	Betreuer	Punkte für Kacheln	Zusatzpunkte	Evakuierungszone
10:30	Bodenseekrebse	<i>Heinzel</i>			
10:40	Ghost Soccers/Itzi	<i>Jörg</i>			
10:50	Bodenseepythons	<i>Heinzel</i>			
11:00	Endoplasmatisches Retikulum	<i>Jörg</i>			
11:10	DreetührsBots	<i>Jörg</i>			
11:20	HanMa	<i>Heidemeier</i>			
11:30	Beulgatis	<i>Jörg</i>			
11:40	Team Alpha	<i>Jörg</i>			
11:50	Bodenseepiraten	<i>Heinzel</i>			
12:00	Rob.ard	<i>Jörg</i>			
12:10	Daedalus	<i>Jörg</i>			
12:20	Bodenseekarpfen	<i>Heinzel</i>			
12:30	Bechmatec	<i>Jörg</i>			
12:40	Perdix	<i>Jörg</i>			
12:50	Roboddda	<i>Jörg</i>			
13:00	LeGente	<i>Jörg</i>			
13:10	Bodenseebullen	<i>Heinzel</i>			
13:20	FiVaDa	<i>Heidemeier</i>			
13:30	Team Leya	<i>Jörg</i>			
13:40	Creative	<i>Blaschke</i>			
13:50	Red.Ox	<i>Jörg</i>			

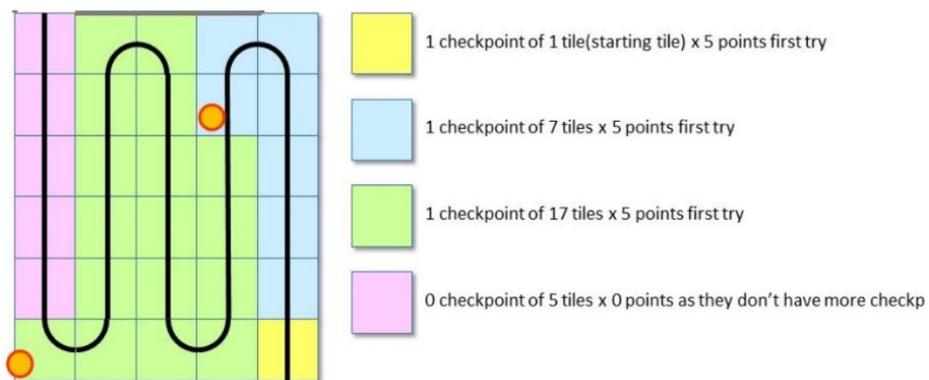
RescueLine-Regeln in aller Kürze

Grundsätzliche Punktwertung 30cm-Kacheln:

Für jede erfolgreich absolvierte Kachel gibt es Punkte.

1. Versuch: **5 Punkte** pro Kachel
 2. Versuch: **3 Punkte** pro Kachel
 3. Versuch: **1 Punkt** pro Kachel
-

Checkpoints auf der Strecke:



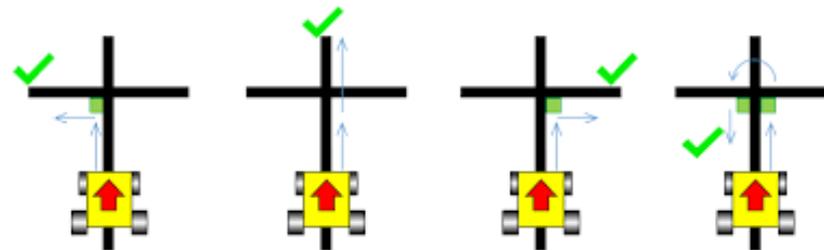
Vor dem Start werden vom Team auf der Strecke 3 Checkpoints frei verteilt.

Wenn der Roboter nicht weiterkommt, kann er 2 Mal am letzten Checkpoint neu gestartet werden.

Hinter dem letzten Checkpoint werden keine Punkte für Kacheln mehr gezählt!

Zusatzpunkte, unabhängig von Kacheln:

15 Punkte für den korrekten Weg an einem oder zwei grünen Punkten



10 Punkte für ein umfahrenes Hindernis

10 Punkte für das Wiederfinden des Wegs nach einer Lücke

5 Punkte für eine Steigung (1x hoch und 1x runter = 2 Steigungen)

5 Punkte für einen Bumper (weißer Balken am Boden)

5 Punkte für ein durchfahrenes Tor

Punkte in der Evakuierungszone:

25 Punkte für jeden geretteten Ball bei flachem schwarzen Feld

35 Punkte für jeden geretteten Ball bei hohem schwarzen Feld

Lack of Progress findet statt, wenn

- Der Teamkapitän das sagt
- Der Roboter die schwarze Linie verlässt, ohne sie wiederzufinden
- Der Roboter die falsche schwarze Linie weiterfährt

Nach einem L.o.P. darf der Roboter neu gestartet werden.