

# BAHN 1 Hindernislauf

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.

		Zeit	Schiedsrichter
LuJu	11:00		
Woodstocks	11:05		
Nofife	11:10		
Böblingen 5	11:15		
The Boss	11:20		
Phibe	11:25		
QueJaJe	11:30		
Niemand & Keiner	11:35		
Speedy	11:40		
ViNie	11:45		
Da1	11:50		
LuLeLi	11:55		

		Zeit	Schiedsrichter
12Brezeln	12:00		
Notschalter	12:05		
Snoopys	12:10		
BC	12:15		
Böblingen 4	12:20		
Da2	12:25		
Marc	12:30		
Die Verrückten	12:35		
BeLu	12:40		
SEKU	12:45		
Arno	12:50		
The Best	12:55		

		Zeit	Schiedsrichter
LuJu	14:00		
Woodstocks	14:05		
Nofife	14:10		
Böblingen 5	14:15		
The Boss	14:20		
Phibe	14:25		
QueJaJe	14:30		
Niemand & Keiner	14:35		
Speedy	14:40		
ViNie	14:45		
Da1	14:50		
LuLeLi	14:55		

# BAHN 2 Hindernislauf

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.

		Zeit	Schiedsrichter
12Brezeln	11:00		
Notschalter	11:05		
Snoopys	11:10		
BC	11:15		
Böblingen 4	11:20		
Da2	11:25		
Marc	11:30		
Die Verrückten	11:35		
BeLu	11:40		
SEKU	11:45		
Arno	11:50		
The Best	11:55		

		Zeit	Schiedsrichter
LuJu	12:00		
Woodstocks	12:05		
Nofife	12:10		
Böblingen 5	12:15		
The Boss	12:20		
Phibe	12:25		
QueJaJe	12:30		
Niemand & Keiner	12:35		
Speedy	12:40		
ViNie	12:45		
Da1	12:50		
LuLeLi	12:55		

		Zeit	Schiedsrichter
12Brezeln	14:00		
Notschalter	14:05		
Snoopys	14:10		
BC	14:15		
Böblingen 4	14:20		
Da2	14:25		
Marc	14:30		
Die Verrückten	14:35		
BeLu	14:40		
SEKU	14:45		
Arno	14:50		
The Best	14:55		