

Spielplan Lichterjagd

1. Lauf

Nr.	Teamname	Start	Strafsekunden	Schiedsrichter	Zeit
1.	MOTO	11:00			
2.	TOMO	11:10			
3.	VIMO	11:20			

2. Lauf

Nr.	Teamname	Start	Strafsekunden	Schiedsrichter	Zeit
1.	MOTO	12:00			
2.	TOMO	12:10			
3.	VIMO	12:20			

3. Lauf

Nr.	Teamname	Start	Strafsekunden	Schiedsrichter	Zeit
1.	MOTO	13:00			
2.	TOMO	13:10			
3.	VIMO	13:20			

Die 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. Jeder Teilnehmer 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.

