



# 11/11 - Fasnachtsbeginn

## (Ad hoc -Aufgabe)

### 1. Material und Spielfeld

- Spielfeld: 1 x 2 m (zwei Bodenplatten 1 x 1m)
- Banden: Höhe 20 cm, Dicke 15 mm
- Tesa-Klebeband, 50 mm, weiss
- 1 Taster, 1 Sousaphon (elektromechanische Taster zur Betätigung)

### 2. Aufgabe

**Ziel** Ziel der Aufgabe ist es, erst die Maske über den Mechanismus umzuwerfen. Anschliessend sollen die beiden Taster („Instrumente“) so oft als möglich abwechslungsweise betätigt werden.

### 3. Wettbewerb

#### 3.1. Spielmodus

**Reihenfolge** Die teilnehmenden Roboter treten einzeln nacheinander an.

**Trainieren** Jedes Team darf beliebig viele Trainingsläufe absolvieren (gemäss Tagesplan), welche durch den Schiedsrichter organisiert werden. Der Schiedsrichter darf die Trainingsläufe unterbrechen um offizielle Wertungsläufe der Teams ungestört durchführen zu können.

**Wertungslauf** Jeder Roboter hat 3 Wertungsläufe. Wer es in den 3 Wertungsläufen nicht schafft, einen gültigen Messwert zu generieren, wird für diese Disziplin disqualifiziert. Der erste Wertungslauf muss bis spätestens zur Mittagspause am Wettkampftag absolviert werden, andernfalls geht dem Team ein Wertungslauf verloren.

**Besonderheiten** Die Larve muss erst betätigt werden, damit die „Instrumente“ überhaupt aktiviert werden.

#### 3.2. Spielablauf

##### 3.2.1. Start

**Startposition** Der Roboter darf beliebig platziert werden.

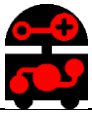
**Startkommando** Auf Kommando des Schiedsrichters wird der Roboter mittels Tastendruck gestartet.

##### 3.2.2. Spiel

**Autonom** Der Roboter darf während des Spiels nicht berührt oder manipuliert werden.

##### 3.2.3. Ende

**Zeit** 90 Sekunden nach dem Startkommando werden die erreichten Punkte ermittelt. Ebenfalls wird der Zeitpunkt des letzten Wechsels gespeichert.



## 4. Bewertung

Gültiges Resultat	Die Anzahl Instrumentenwechsel werden erst gezählt, wenn die Larve betätigt wurde.	
Punkte	Korrekt betätigen der Larve	→ 10 Punkte
	Anschliessend für jeden Instrumentenwechsel	→ 5 Punkte pro Wechsel
Sieger	Die Resultate aus allen drei Läufen werden zusammengezählt. Sieger ist das Team, welches die meisten Punkte erreicht. Bei Punktegleichstand wird zusätzlich die Zeit des letzten Wechsels mitbewertet (je früher desto besser).	
Fehlversuch	Allfällige Fehlversuche werden mit 0 Punkten gewertet.	

## 5. Details

### 5.1. Roboter

Abmessungen	Der Roboter darf einen maximalen Umfang von 80 cm nie überschreiten. Die Höhe ist nicht limitiert.
-------------	--

### 5.2. Spielfeld

#### 5.2.1. Bodenplatte

- Die Spielfläche setzt sich aus den quadratischen Bodenplatten (1x1 m) zusammen und hat die Dimensionen 1x2 m.
- An den Übergängen werden die Bodenplatten mit weissem Tesa-Klebeband abgeklebt.