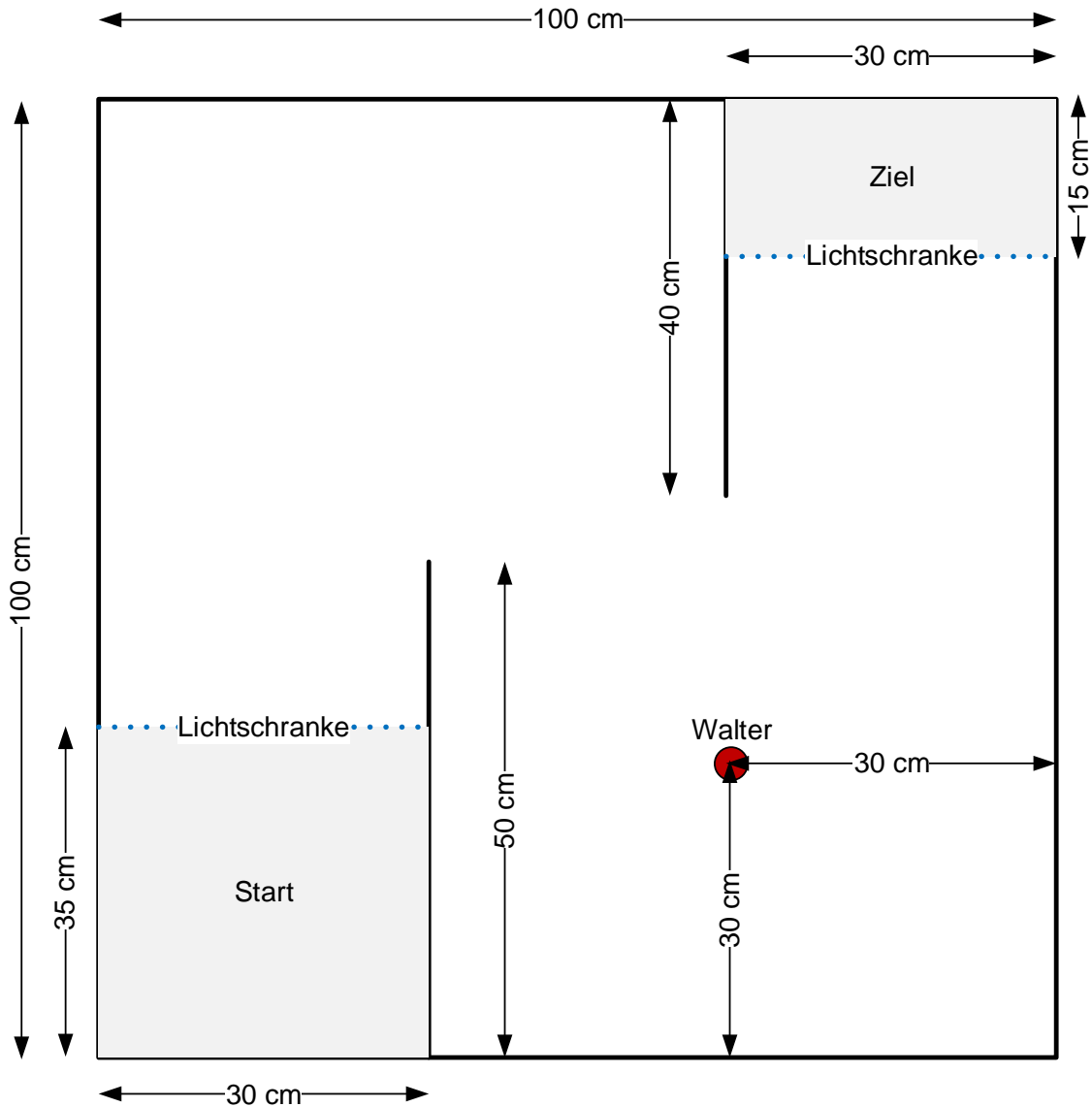




## Wo ist Walter? (Ad hoc -Aufgabe)



### 1. Material und Spielfeld

- 1 Bodenplatte (100 x 100cm)
- 4 Bandenelemente (Höhe: 20cm)
- 2 Holzleisten (22 x 22mm, Länge: 50cm bzw. 40cm)
- 1 Walter (Holzscheibe)

### 2. Aufgabe

**Ziel** Das Ziel des Roboters ist es, das Spielfeld so schnell wie möglich zu durchqueren und dabei den Walter vollständig in den Zielbereich zu bringen.

#### 2.1. Spielmodus

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



|              |   |
|--------------|---|
| Trainieren   | Die Teams dürfen bei Bedarf Trainingsläufe durchführen (gemäss Tagesplan). Der Schiedsrichter darf diese Trainingsläufe jederzeit unterbrechen damit die Wertungsläufe der Teams ungestört durchgeführt werden können.    |
| Wertungslauf | Jedes Team hat 3 Wertungsläufe zur Verfügung. Dabei muss der erste Wertungslauf bis spätestens zur Mittagspause absolviert werden, andernfalls geht dem Team ein Wertungslauf verloren und wird als „Null-Lauf“ gewertet. |

## 2.2. Spielablauf

### 2.2.1. Start

|               |  |
|---------------|--|
| Startposition | Der Roboter darf an einer beliebigen Stelle hinter der Linie im Startbereich platziert werden. |
| Startkommando | Auf Kommando des Schiedsrichters wird der Roboter durch Tastendruck gestartet.                 |

### 2.2.2. Spiel

|         |  |
|---------|--|
| Autonom | Der Roboter darf während des Spiels nicht berührt oder manipuliert werden (auch kein Remote Control oder Ähnliches). |
|---------|--|

### 2.2.3. Ende

Das Spiel dauert maximal 90 Sekunden. Nach Ablauf dieser Zeit muss der Roboter selbständig stillstehen.

Folgende Ereignisse führen zu einem Abbruch des Wertungslaufes:

|                 |   |
|-----------------|---|
| Eingreifen      | Ein Teilnehmer greift in das Geschehen ein.   |
| Aufgeben        | Ist das Spiel gestartet, so kann der Wertungslauf nur durch ein Aufgeben abgebrochen werden.                                    |
| Regelverletzung | Ein Roboter erfüllt die Grundregeln nicht (Bsp.: Bauteilverlust).   |
| Zeit abgelaufen | 90 Sekunden nachdem der Schiedsrichter das Startzeichen gegeben hat, muss der Roboter selbständig anhalten und sich abschalten. |

Tritt ein oder mehrere Abbruchkriterien ein, wird der Lauf als „Null-Lauf“ (Zeit: 90s, Walter gilt als nicht gefunden) gewertet.

## 3. Bewertung

Die Bewertung wird nach folgender Regelung abgehandelt:

|               |   |
|---------------|---|
| Rangierung    | Roboter, die den Walter vollständig in den Zielbereich bringen sind auf jeden Fall besser rangiert als diejenigen die das nicht erreichen. In zweiter Linie wird die Zeit gewertet. Je schneller umso besser. |
| Wertungsläufe | Für die aus allen Wertungsläufen resultierende Rangliste wird nur der beste Wertungslauf von jedem Team verwendet.  |
| Sieger        | Sieger ist der Roboter mit der schnellsten Zeit, welcher dabei auch noch den Walter vollständig ins Ziel bringt.  |

## 4. Details

### 4.1. Roboter

Für den Roboter gilt während dem ganzen Spiel eine maximale Grundfläche von 30 x 30cm. Die Höhe des Roboters ist zu keinem Zeitpunkt beschränkt.