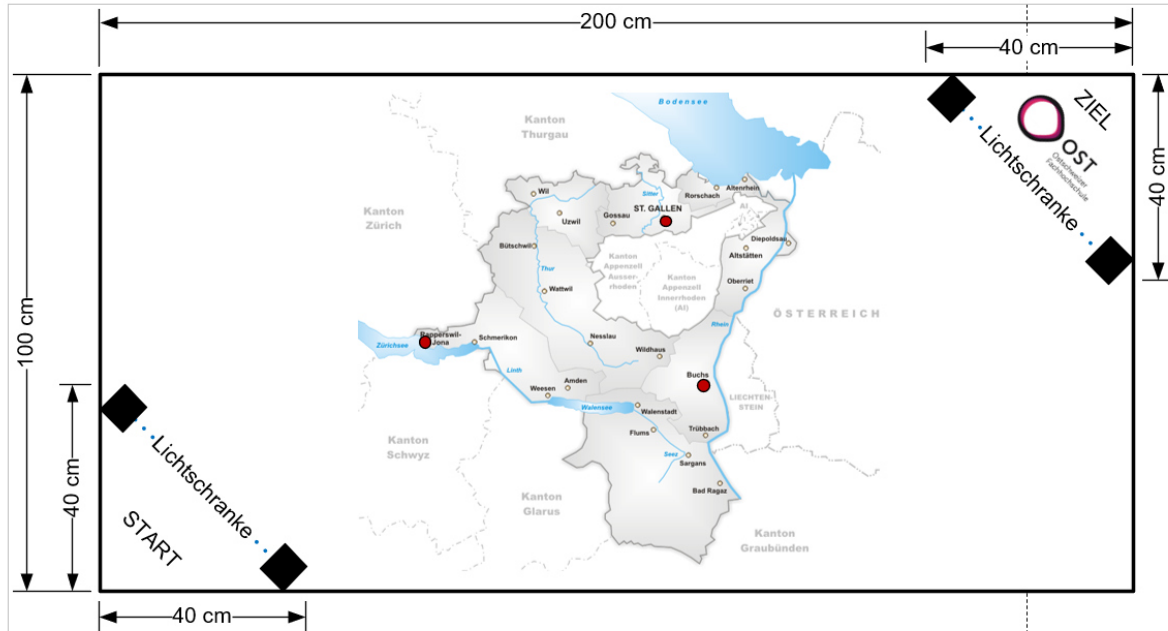


# Wir sind die OST

## (Ad hoc -Aufgabe)



## 1. Material und Spielfeld

- 2 Bodenplatten (100 x 100cm)
- 4 Bandenelemente (Höhe: 20cm)
- 3 Scheiben, welche die HSR Rapperswil, das NBT Buchs und die FHS St. Gallen repräsentieren

## 2. Aufgabe

**Ziel** Das Ziel des Roboters ist es, das Spielfeld so schnell wie möglich zu durchqueren und dabei symbolisch die drei Fachhochschulen HSR Rapperswil, NTB Buchs und FHS St. Gallen vollständig in den Zielbereich zu bringen, woraus die OST resultiert.

### 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.

Treten ein oder mehrere Abbruchkriterien ein, wird der Lauf als „Null-Lauf“ (Zeit: 90s, Fachhochschulen nicht erfolgreich im Zielfeld vereint) gewertet.

## 3. Bewertung

Die Bewertung wird nach folgender Regelung abgehandelt:

Rangierung	Roboter, die alle drei Scheiben 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. Nachfolgend werden die Roboter mit zwei Scheiben im Ziel gewertet, dann diese mit einer Scheibe und zum Schluss noch die Restlichen.
Wertungsläufe	Für die aus allen Wertungsläufen resultierende Rangliste wird nur der beste Wertungslauf von jedem Team verwendet.
Sieger	Sieger ist der Roboter, der alle 3 oder die meisten Scheiben vollständig ins Ziel bringt und die schnellste Zeit erreicht.

## 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.