

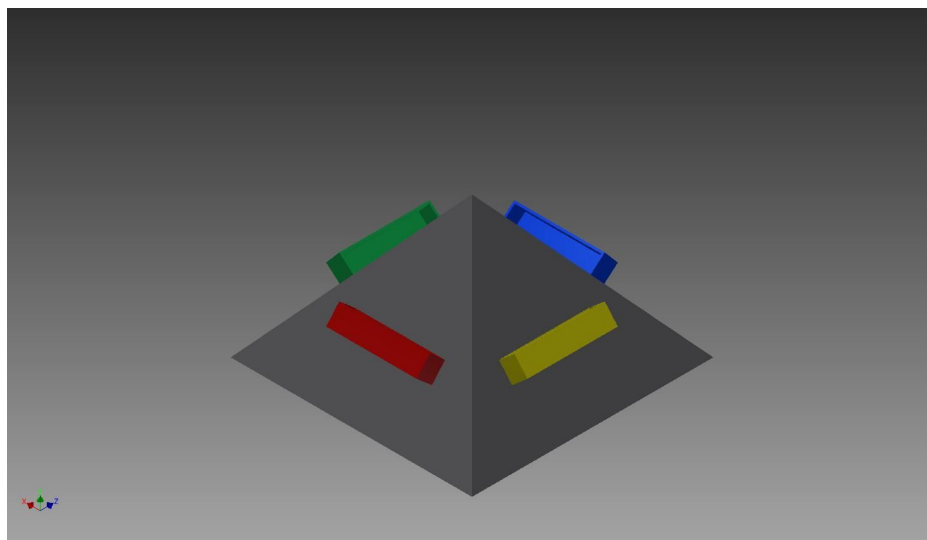


Teknisk Fysiks Robottävling 2018

Regler Moment 2, B-finalen

1. Tävlingsmoment

Lagen har **6 minuter** på sig att transportera 4 kuber från sin sektor till fack placerade på pyramidens fyra olika sidor se figur (1). Pyramiden är placerad i mitten av tävlingsbanan. Lagen ska placera en kub i varje fack på pyramidens sidor. Det betyder att laget ska transportera en kub till fack röd, en till fack gul, en till fack blå och en till fack grön. I vilken ordning laget väljer att placera ut kuberna i spelar ingen roll. Om ett lag av någon anledning skulle lägga flera kuber i samma fack kommer endast en av dessa kuber att ge poäng. I detta fall kommer inte laget ges någon extra kub utan laget får själv med hjälp av roboten plocka ut kuben från facket. Kuberna kommer vara i samma färg som lagets egen hemsektor. När laget placerat ut den sista kuben ska de tillbaka till startzonen och trycka på en knapp för att få en sluttid.



Figur 1. Vy över pyramidens sidor med olika fack längs sidorna, (ej skalenlig)



2. Regler

Det är tillåtet att hämta fler än en kub åt gången men det inte är tillåtet att lyfta kuber som tillhör ett annat lag. Om en kub hamnar utanför spelplanen kommer en funktionär att lägga den i det lagets hemsektor.

3. Bedömning

Rankingen för detta moment är som följer: De två lag som lyckats placera sina kuber på snabbast tid går vidare till A-finalen. De andra två åker ut ur Teknisk fysiks robottävling 2018.

Om det är fler än två lag som inte lyckats klara uppgiften när tiden tar slut rankas lagen efter hur många kuber de lyckats placera ut rätt.

Om två lag som har chans att gå vidare till A-final avslutar med lika många klossar och/eller samma sluttid, avgörs placeringen genom sudden death. För detaljer om sudden death se dokumentet för Allmänna regler.

