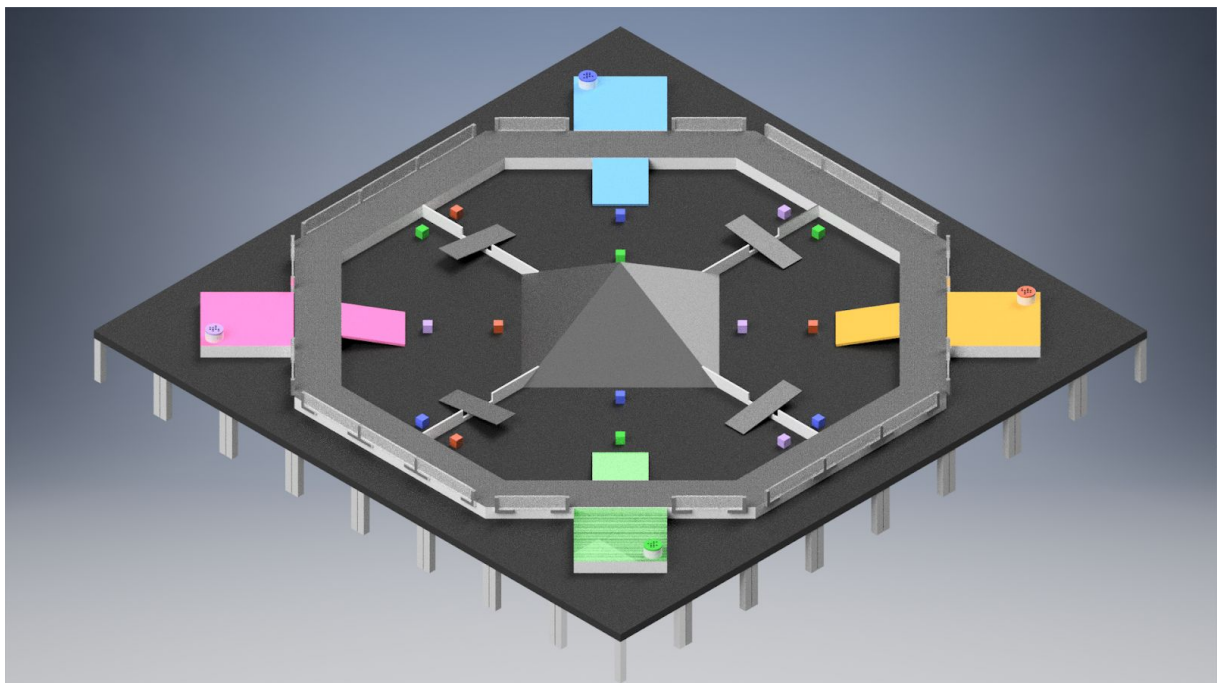




Teknisk Fysiks Robottävling 2019

Regeldokument: Gruppspel

Årets *gruppspel* har inspiration tagen från *Kvaltävlingen*, detta i form av att kuber skall hämtas och placeras på valfri plats inom lagets egna startzon. Kuberna kommer finnas utplacerade på spelplanen enligt figur (1), där lagens *startzoner* och ramp mot lagets sektor är markerade i lagets färger. Utöver detta kommer det även att finnas ett *bonusmoment* som beskrivs längre ner. Gruppspelet består av två heat och i varje heat möts fyra olika lag, dessa moment har dessutom en tidsgräns på **8 min.**



Figur 1. Vy över banan och klossarnas placering



1. Tävlingsmomenten

1.1 Huvudmoment: Hämta klossar

Varje lag har i detta moment fyra klossar (2st 5x5x5cm & 2st 6x6x6cm), i sin egen sektors färg, utfördelade i de olika sektorerna. Dessa klossar skall laget hämta hem till sin egna startzon, i vilken de blir poänggivande vid spelets slut.

1.2 Bonusmoment: Skjuta bollar

Årets *bonusmoment* består av att skjuta pingisbollar och träffa ett *bollfång* (mer information senare) placerat på pyramidens topp, varvid poäng erhålles. Dessa 3 bollar kommer att ges till lagen innan tävlingen börjar och lagen får använda valfri metod för att kasta iväg bollarna, ex. gummiband, tryckluft, etc. Vidare så kommer pristagarna från *Kvaltävlingen* här att få extra bollar till detta moment, där lag *Procastination* får 3 bollar extra, lag *Robotdags!!* får 2 bollar extra och lag *Successful pigeons* får 1 boll extra. Notera att all utrustning som skall användas under tävlingsmomentet måste finnas på roboten innan momentets början.

2. Regler

Inga klossar får placeras utanför spelbanan och om så händer kommer de att flyttas in av en funktionär. Enbart lagets egna klossar får lyftas från golvet av respektive lags robot och *startzonerna* får enbart beträdas av lagens egna robot. Se dokumentet "allmänna regler" för ytterligare bestämmelser.

3. Bedömning

Rankningen från detta moment följer ett poängsystem, där laget med högst poäng går direkt till *Finalen*, de två nästföljande till *Andra Chansen* och laget med minst poäng åker ut ur *Robottävlingen 2019*. Poängen ges både av antalet hämtade kuber och antalet bollar i bollfånget, alla värda en poäng var. Detta med undantag för första kuben som respektive lag hämtar, denna är värd hela 3 poäng! Dessutom ges extra poäng till de lag som lyckats hämta sin första kub snabbast och detta markeras genom att roboten skall trycka på *spelknappen* som är placerad in lagets *startzon*. Dessa extra poäng ges som 3p för snabbaste laget, 2p och 1p för respektive nästföljande och inga för det sista.

Skulle flera lag ha samma poäng vid speltidens slut avgörs placeringarna med hjälp av *Sudden Death*, detta finns beskrivet i dokumentet "allmänna regler".

