

Bewertungsbogen Starter-Kategorie 2022

Team: _____

Runde: _____

Aufgaben	Pro	Gesamt	Anzahl	Punkte
Teilaufgabe 1 – Start				
Der Roboter gibt einen deutlich hörbaren Ton («hupen») aus, bevor er sich in Bewegung setzt.		10		
Teilaufgabe 2 – Hauskehricht einsammeln, sortieren und PET zur Sammelstelle bringen				
Der Hauskehricht-Container befindet sich vollständig in einem Entsorgungshof. Pro Hauskehricht-Container: 5 Punkte	5	20		
Der Hauskehricht wird korrekt getrennt und die PET-Flaschen (weisse Steine) auf den Roboter geladen. Je mehr weisse Steine aufgeladen wurden, desto mehr Punkte gibt es. Ein aufgeladener weisser Stein: 2 Punkte, zwei 5 Punkte, drei 9 Punkte und vier 15 Punkte.	1 = 2 2 = 5 3 = 9 4 = 15	15		
Nach der ersten Trennung des Kehrichts gibt der Roboter einen lauten Ton von sich.		10		
Die PET-Flaschen werden in der Sammelstelle abgeliefert. Pro weissen Stein, der sich auf dem Roboter befindet, wenn der Roboter vollständig in der Sammelstelle / im Parkbereich hält: 5 Punkte (jeder Stein wird nur einmal gezählt)	5	20		
Teilaufgabe 3 – Batterien einsammeln und zum Recycling bringen				
Eine Batterie wird vollständig aus einem schwarzen Feld entfernt. Pro Batterie: 2 Punkte	2	12		
Eine Batterie befindet sich vollständig in einem Recycling-Feld. Für jede zusätzliche Batterie gibt es mehr Punkte. Erste Batterie: 3, zweite Batterie: 4, dritte Batterie: 5, vierte Batterie: 6, fünfte Batterie: 7 und sechste Batterie: 8 Punkte	1 = 3 2 = 7 3 = 12 4 = 18 5 = 25 6 = 33	33		
Teilaufgabe 4 – Grünabfall auf die Kompoststelle bringen				
Ein Grünabfall-Container wird vollständig aus dem Startbereich entfernt. Pro Grünabfall-Container: 5 Punkte	5	10		
Ein Grünabfall-Container befindet sich vollständig in der Kompoststelle. Pro Grünabfall-Container: 5 Punkte	5	10		
Teilaufgabe 5 – Den Roboter parkieren				
Roboter stoppt vollständig innerhalb des Parkbereichs. (Es gibt nur Punkte, wenn mindestens bei einer der Teilaufgaben 1 bis 4 Punkte erzielt wurden).		10		
Bonuspunkte sammeln und Strafen vermeiden				
Wenn ein Team den Roboter oder ein Spielobjekt illegal berührt, wird eine Strafe von einem Punkt vom Ergebnis abgezogen, es sei denn, das Ergebnis wird negativ.	-1			
Wenn der Roboter eines der Wohnhäuser bewegt und das Haus am Ende des Wertungslaufes nicht wieder vollständig auf dem vorgesehenen orangen Feld steht, wird eine Strafe von zwei Punkten vom Ergebnis abgezogen, es sei denn, das Ergebnis wird negativ.	-2			
Maximale Punktzahl		150		
Gesamtpunktzahl in diesem Lauf				
Zeit in vollen Sekunden				

 Unterschrift Team

 Unterschrift Schiedsrichter