



## 1. Wettbewerb

# Made in Brandenburg

### Die Made

*Hinter eines Baumes Rinde  
wohnt die Made mit dem Kinde.  
Sie ist Witwe, denn der Gatte,  
den sie hatte,  
fiel vom Blatte.  
Diente so auf diese Weise  
einer Ameise  
als Speise.  
Eines Morgens sprach die Made:  
»Liebes Kind, ich sehe grade,  
drüben gibt es frischen Kohl,  
den ich hol'.  
So leb denn wohl.  
Halt! Noch eins,  
denk, was geschah,  
geh nicht aus,  
denk an Papa!«  
Also sprach sie und entwich.  
Made Junior jedoch schlich  
aus der Wohnung, und das war schlecht,  
denn schon kam ein Specht  
und verschlang die kleine fade Made  
ohne Gnade. -  
Schade.*

-----

*Hinter eines Baumes Rinde  
ruft die Made nach dem Kinde.*

*Heinz Erhardt*

### Aufgabenstellung

Ja, so erzählt es die Geschichte - aber wie war es wirklich? Nahm die kleine Made tatsächlich dieses schreckliche Ende? Wir werden es erleben, denn Sie sind **Made Junior** und stehen am Beginn Ihres ersten Ausfluges. Sie folgen der Duftspur des frischen Kohls bis zum Kohlfeld, jedenfalls haben Sie das vor, denn unterwegs laden viele Kreuzungen zum Verirren ein. Sollten Sie glücklich das Kohlfeld erreichen, seien Sie nicht überrascht, denn dort werden Sie dem Specht begegnen. Sie wissen, was Sie mit Ihm zu tun haben ...

Viel Glück!

### Regeln

Die Startpositionen werden durch die Jury bestimmt, die Startrichtung ist den Teams überlassen. Ziel ist das Erreichen des Kohlfeldes (schwarze Fläche) und das Bezwingen des Spechtes durch Umwerfen des oberen Teils der schwarzweißen Spechtfigur. Diese befindet sich auf einer beliebigen Position auf der schwarzen Zielfläche. Benutzen Sie, wenn möglich, die schwarzen Streifen auf dem Boden zur Orientierung ("Duftspur"). Der Wettbewerb beginnt, sobald die Lampen in den Startpunkten aufleuchten. Die Dauer des Rennens beträgt 120 Sekunden. Nach Ablauf dieser Zeit müssen die Roboter stehenbleiben.

Es ist nicht gestattet, Angriffe auf das MP-Board oder den IR-Beacon des Gegners zu führen.

Ein Roboter wird disqualifiziert, wenn:

- er Bauteile verliert (oder ablegt) und diese nach Wettkampfe noch auf dem Spielfeld liegen
- er nach Zeitablauf nicht anhält oder vor dem Startsignal losfährt
- er von Teammitgliedern während der Runde Informationen erhält

Ein disqualifizierter Roboter erhält für diese Runde keine Punkte.



## Runden

Es sind 2 Wettbewerbssteile vorgesehen:

- part one:** 1 Roboter startet allein
- part two:** 2 Roboter starten gleichzeitig

## Wertung

Alle Roboter treten gegeneinander an, Punkte werden wie folgt vergeben:

- Lebenspunkte: 2 Punkte fürs Losfahren bei dem Lichtsignal
- Wegpunkte: einmalig je 3 Punkte für jede erreichte Position (A, B...)
- Spechtpunkte: 10 Punkte für das Umwerfen des Spechtes

## Wann

16. Kalenderwoche, Donnerstag, den 17. April 1997, 14:30 Uhr im KI-Labor

