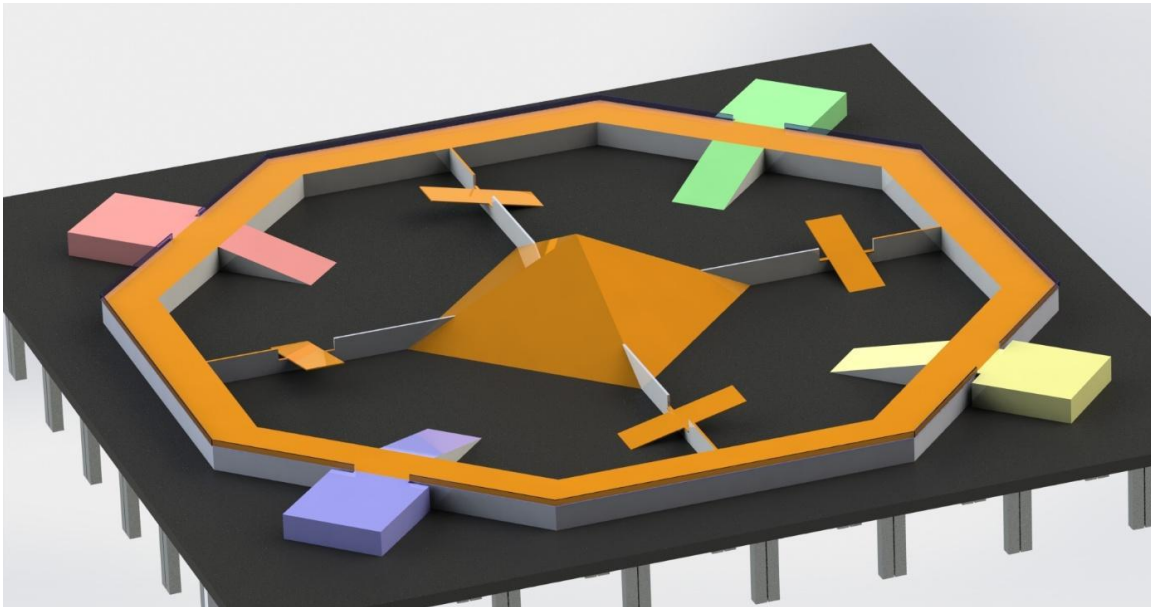


Regler för Finalen

Teknisk Fysiks Robottävling 2025



Innehållsförteckning

1	Beskrivning.....	3
2	Regler.....	4
3	Bedömning.....	4
4	Bana.....	5



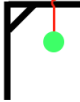



1 Beskrivning

Varje lag har **10 minuter** på sig att få ner olika måltavlor.

Varje lag har 10 minuter på sig att fälla olika måltavlor och samla poäng. Det finns fyra olika typer av måltavlor, var och en med olika poängvillkor:

1. **Larven** – Ger poäng när laget kör över den med sitt fordon. Varje lag har två Larver att köra över.
2. **Musen** – Ger poäng när laget lyckas knuffa ner måltavlan i lådan. Varje lag har två sådana måltavlor att fälla.
3. **Fisken** – En ballong som ligger i cylindern/lådan. Laget får poäng när de poppar ballongen med sin färg. Varje lag har två sådana att fälla.
4. **Fågeln** – Hänger löst i ett snöre. Ger poäng när laget drar av den från pinnen. Varje lag har fyra Fåglar att fälla.

Målet är att samla så många poäng som möjligt genom att fälla djur med samma färg som sin lagfärg inom tidsgränsen.

Vad	Antal som finns på banan	Poäng	Illustration	Strategi
Fågeln (hängande)	4 för varje lag	3		Dra av åt sidan
Fisken (nås uppifrån)	2 för varje lag	2		Poppa ballongen
Musen (nås från sidan)	2 för varje lag	1		Nå in och putta ner
Larven (ligger på marken)	2 för varje lag	1		Kör över för att tippa

2 Regler

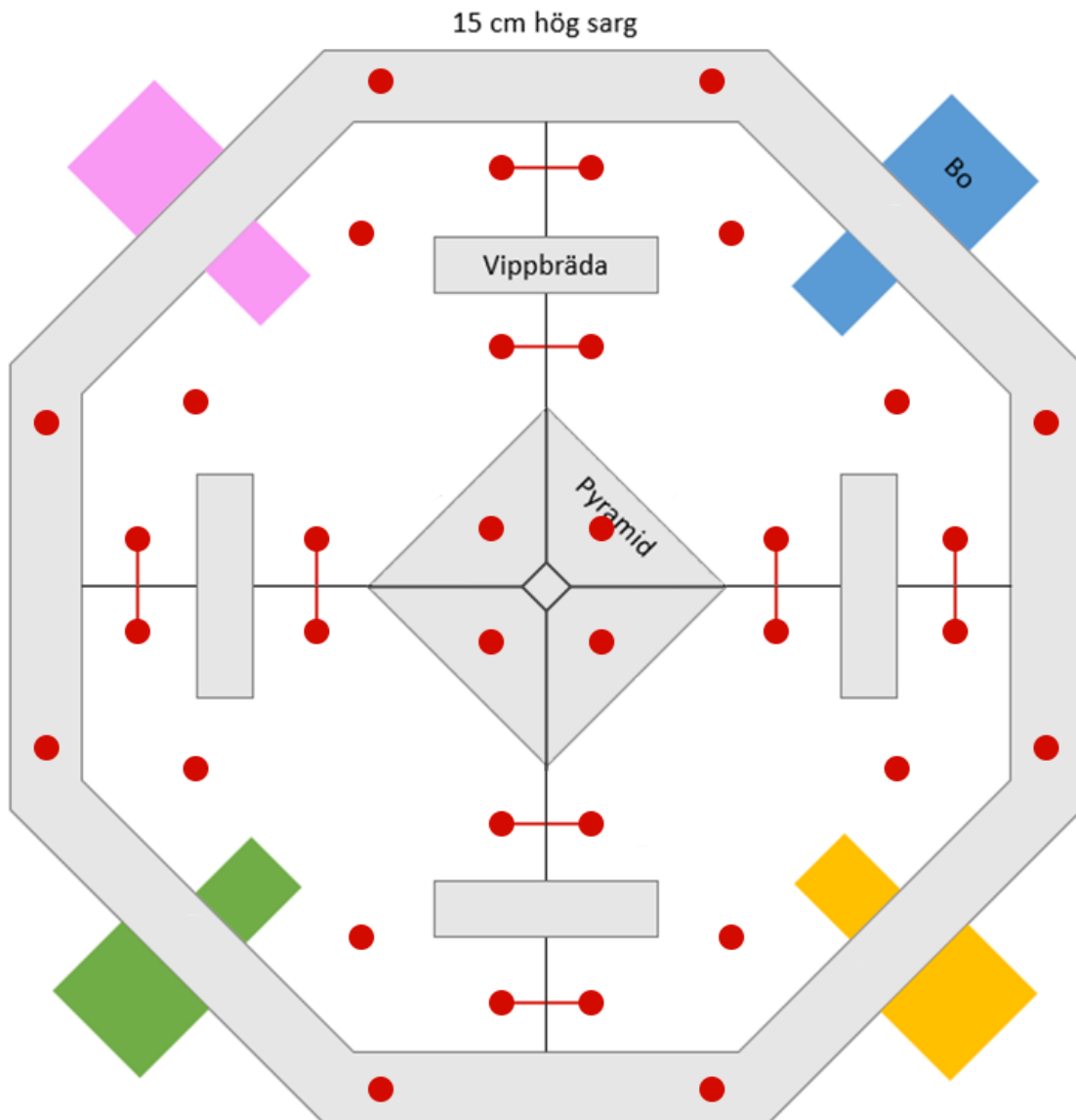
Det är förbjudet att beträda andra lags bon eller med flit sabotera för andra lag. En poängtavla räknas som "träffad" när den har lossnat från hållaren och ligger ner på backen. Det är tillåtet att träffa andra lags måltavlor, men då får det laget poängen. Om en låda med måltavla inuti har knuffats och måltavlan fälts får man minuspoäng. Se de dokumentet *Allmänna regler för huvudtävlingen* för ytterligare bestämmelser.

3 Bedömning

När tiden är slut beräknas varje lags poäng genom att summera poängen för alla träffade måltavlor med lagets färg. Se tabell ovan för poäng. Laget med mest poäng vinner. Se *Allmänna regler för huvudtävlingen* för bestämmelser vid tiebreaker.



4 Bana



Figur 1. Illustration av tävlingsbanan. De röda prickarna visar **exempel** på djurens placering i banan. Figuren är ej skalenlig