

WORLD ROBOT OLYMPIAD™



SWITZERLAND

AUFGABENSTELLUNG

FÜR DIE
WORLD ROBOT OLYMPIAD 2026

STARTER KATEGORIE



ROBOTER TREFFEN AUF KULTUR «ALTE SCHÄTZE»

© 2026 Verein World Robot Olympiad Schweiz
Offizieller Organisator der World Robot Olympiad in der Schweiz

INHALTSVERZEICHNIS

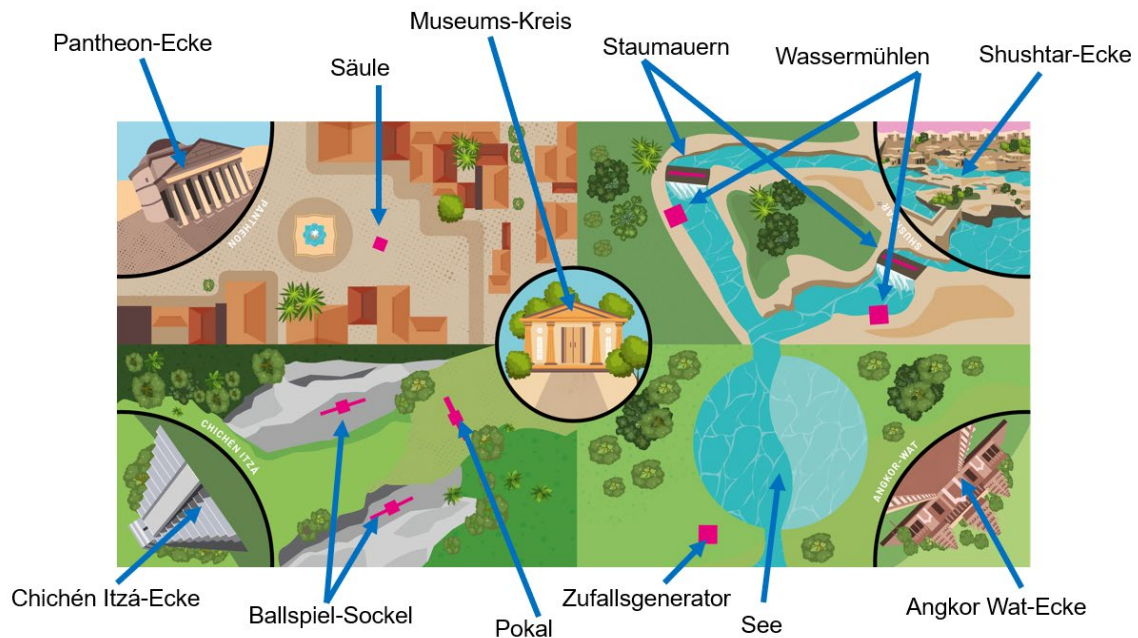
INHALTSVERZEICHNIS	2
1 EINLEITUNG	2
2 SPIELFELD	3
3 SPIELOBJEKTE UND POSITIONIERUNG	4
4 ROBOTER-MISSION	5
4.1 Teilaufgabe 1 – Bring die Säule zum Pantheon	6
4.2 Teilaufgabe 2 – Lass das Wasser in Shushtar fließen	7
4.3 Teilaufgabe 3 – Gewinne das Ballspiel von Chichén-Itzá	8
4.4 Teilaufgabe 4 – Bringe das Hausboot in Angkor Wat an die richtige Stelle	9
4.5 Teilaufgabe 5 – Bringe die Schätze aus den vier Ecken ins Museum.....	11
4.6 Teilaufgabe 6 – Parkiere den Roboter	11
Achtung: Vermeide Punktabzüge!	12
5 BEWERTUNGSBOGEN	13
6 SPEZIELLE SPIELREGELN UND ALLGEMEINE REGELN	14
Spezielle Regeln zu Materialien	14
Spezielle Regeln zum Wettbewerbslauf.....	14
Besondere Regeln für die Wettbewerbe in der Schweiz	15

1 EINLEITUNG

Vor langer Zeit bauten Gruppen von Menschen grossartige Städte und erschufen ihre eigene Kultur. Manche dieser Gruppen sind verschwunden, aber andere haben ihre Traditionen bewahrt und an ihre Kinder weiter gereicht. Heute können wir immer noch alte Gebäude und besondere Gegenstände bewundern, die uns daran erinnern, wie Menschen in der Vergangenheit gelebt haben. Museen helfen, diese Schätze zu beschützen, so dass alle von ihnen lernen können. Sie zeigen uns, wie kreativ die Menschen waren, woran sie geglaubt haben, und was für sie wichtig war.

Jetzt ist es deine Aufgabe, diese Geschichte am Leben zu erhalten. Du kannst Schätze einsammeln und sie sicher ins Museum bringen. Du kannst auch die Traditionen fortführen und Dinge ausprobieren, die Menschen bis heute tun, zum Beispiel ein altes Ballspiel spielen oder Familien dabei helfen, ihre Hausboote zu bewegen.

2 SPIELFELD



Hinweise:

- Das Spielfeld ist in vier Rechtecke aufgeteilt. Sie werden hier als **Gebiet** bezeichnet (z.B. Chichén Itzá-Gebiet).
- Die **vier Ecken** (Pantheon, Shushtar, Chichén Itzá und Angkor Wat) sowie der **Museums-Kreis** in der Mitte sind **Sichere Bereiche** (siehe Regeln im Kapitel 6). Die schwarze Randlinie zählt **nicht** zum Sicheren Bereich dazu.
- Wenn der Tisch grösser als die Spielfeldmatte ist, muss die Matte mit den beiden Seiten der Chichén-Itzá-Ecke unmittelbar an die Bande gelegt werden (im Bild: untere und linke Seite).

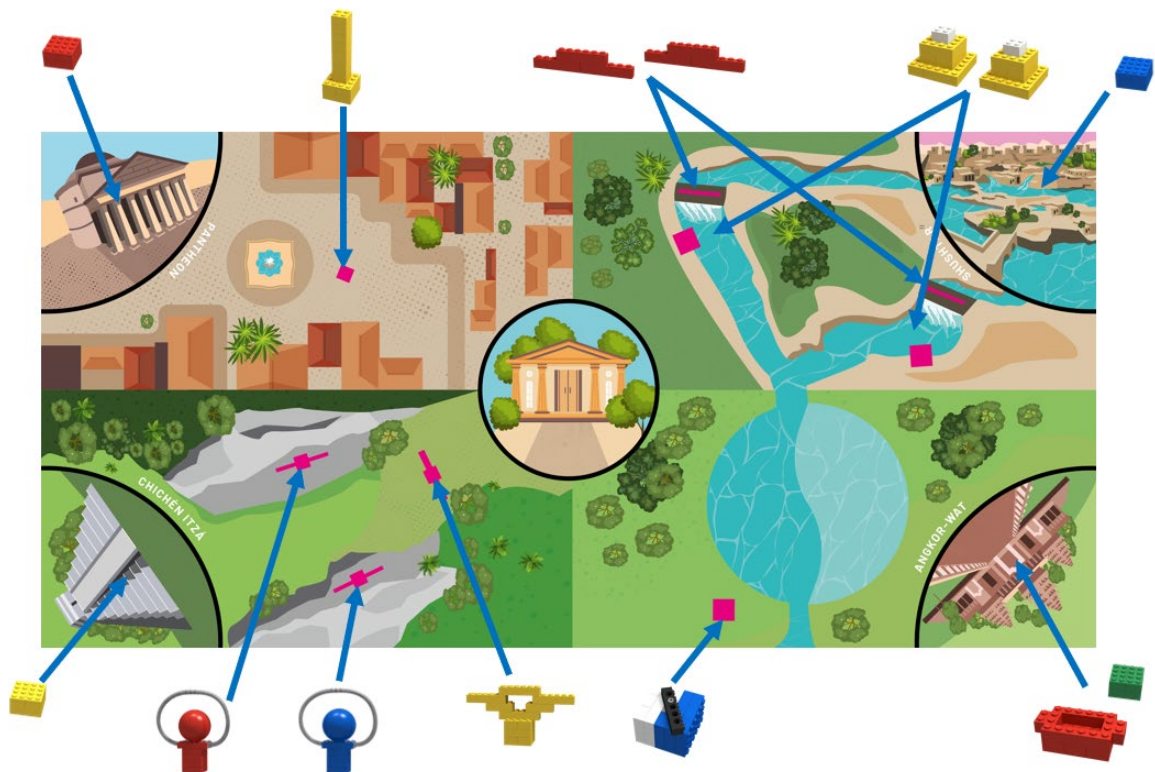
Lies bitte das Kapitel 6 genau durch, dort findest du alle wichtigen Regeln für die Starter-Kategorie.

Weitere Informationen zu den Spezifikationen der Tische und Spielfelder befinden sich im Dokument «Allgemeines Regelwerk für Teams der World Robot Olympiad 2026, Kategorie RoboMission».

Du findest das Allgemeine Regelwerk auf <https://wro.swiss/download/>.

3 SPIELOBJEKTE UND POSITIONIERUNG

- **1 Säule** steht auf dem Quadrat vor dem Pantheon.
- **2 Ballspiel-Sockel** stehen vor Chichén Itzá. Die Ringe der Sockel liegen so, wie durch die pinke Form angezeigt. Auf jedem Sockel liegt ein Ball. (Wenn du keine Lego-Bälle hast, kannst du zum Üben auch Ping-Pong-Bälle nehmen. Sie sind ein bisschen kleiner.)
- **1 Pokal** steht zwischen den Toren und dem Museum im Chichén Itzá-Bereich, so wie durch die pinke Form angezeigt.
- **2 Staumauern** werden auf den Bächen von Shushtar platziert. (Hinweis: bei den Wettbewerben sind die Staumauern rot. In den Bildern in diesem Dokument sind sie grün. Die Farbe ist nicht wichtig.)
- **2 Wassermühlen** werden neben den Bächen von Shushtar platziert.
- **1 Zufallsgenerator** ist neben dem See von Angkor Wat.
- **1 Hausboot** liegt in der sicheren Angkor Wat-Ecke. Das Team entscheidet selbst über die genaue Position.
- **4 Schätze** werden in den sicheren Ecken platziert. In jeder Ecke ist ein Schatz.



4 ROBOTER-MISSION

Zum besseren Verständnis ist die Mission in mehrere Teilaufgaben gegliedert. Wir empfehlen allen Teams, sich die Teilaufgaben Schritt für Schritt vorzunehmen. Auch wenn ihr bis zum Wettbewerb nicht jede Teilaufgabe gemeistert habt, ist das kein Hindernis, um am Wettbewerb teilzunehmen, da es den anderen Teams oft genauso geht wie euch. Das Team kann selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge es die Teilaufgaben durchführen will. Die endgültige Punktzahl wird anhand der Situation auf dem Spielfeld am Ende des Laufs ermittelt. Wenn also ein Element zuerst richtig platziert wurde, aber später versehentlich verschoben wird und am Ende des Spiels nicht mehr an der richtigen Stelle steht, gibt es für diese Aufgabe keine Punkte.

Wenn ein Objekt beschädigt wird, gibt es für dieses Objekt keine Punkte.

Bei jeder Teilaufgabe sind Bilder, die zeigen, wie viele Punkte es jeweils gibt und wofür es weniger oder gar keine Punkte gibt.

Bitte beachte, dass es im Laufe der Saison zu Klarstellungen oder Ergänzungen der Regeln kommen kann. Für die Wettbewerbe in der Schweiz sind diesbezüglich ausschliesslich die FAQ auf unserer Website (<https://wro.swiss/faq-de/>) verbindlich.

Eure Mission besteht aus sechs Teilaufgaben:

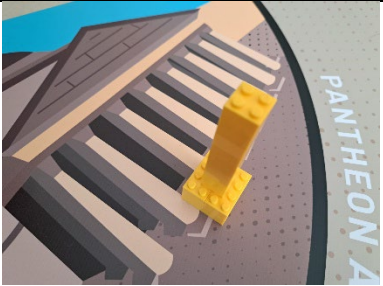
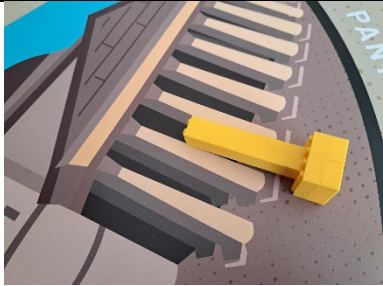
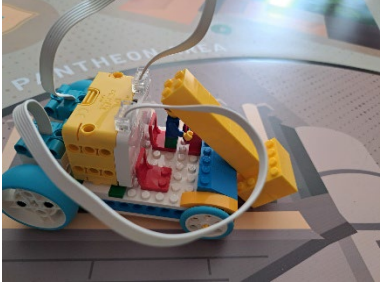
- Teilaufgabe 1 – Bring die Säule zum Pantheon
- Teilaufgabe 2 – Lass das Wasser in Shushtar fließen
- Teilaufgabe 3 – Gewinne das Ballspiel von Chichén-Itzá
- Teilaufgabe 4 – Bringe das Hausboot in Angkor Wat an die richtige Stelle des Sees
- Teilaufgabe 5 – Bringe die Schätze aus den vier Ecken ins Museum
- Teilaufgabe 6 – Parkiere den Roboter

4.1 TEILAUFGABE 1 – BRING DIE SÄULE ZUM PANTHEON

Beim Bau eines neuen Hauses in der Stadt wurde eine antike Säule gefunden. Dort gibt es aber nicht genug Platz, sie aufzustellen. Deshalb soll die Säule zum Pantheon gebracht und dort ausgestellt werden.

Aufgabe:

Die **Säule** in der Stadt muss in die **sichere Pantheon-Ecke** gebracht werden.

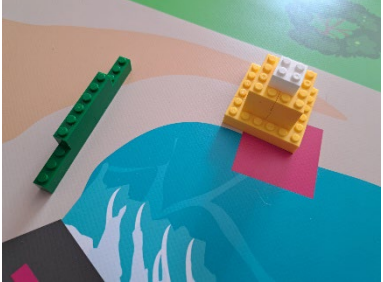
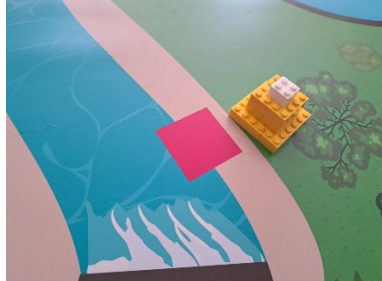
		
10 Punkte Die Säule steht perfekt.	0 Punkte Die Säule ist nicht vollständig drin.	0 Punkte Die Säule steht nicht aufrecht.
		
0 Punkte Die Säule steht nicht frei.	0 Punkte Die Säule ist beschädigt.	

4.2 TEILAUFGABE 2 – LASS DAS WASSER IN SHUSHTAR FLIESSEN

In Shushtar gibt es viele Bäche und Flüsse, mit denen Wassermühlen angetrieben werden. Um sicherzustellen, dass das Wasser zur richtigen Zeit am richtigen Ort fließt, gibt es viele Staumauern, mit denen das Wasser kontrolliert wird. Wir wollen die beiden Mühlen verwenden, also müssen die Staumauern bei ihnen geöffnet werden.

Aufgabe:

Die beiden **Staumauern** müssen **von den Bächen entfernt** werden, damit das Wasser fließen kann. Die beiden **Wassermühlen** dürfen **nicht verschoben** oder beschädigt werden.

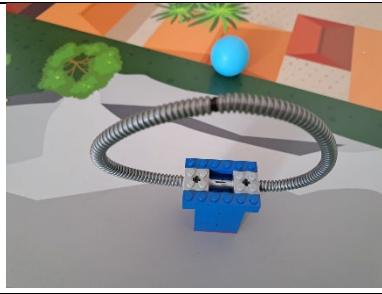
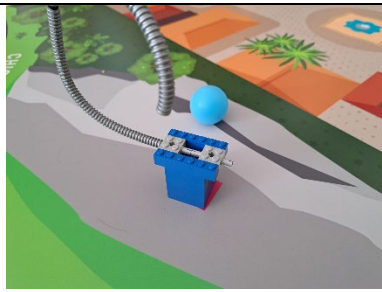
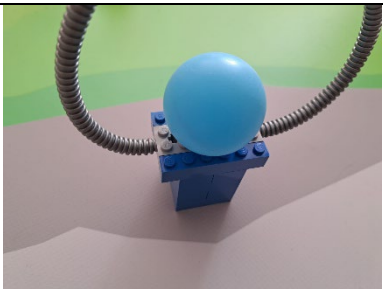
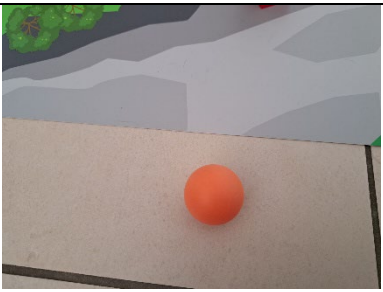
		
15 Punkte für die Staumauer Die Staumauer berührt das Wasser nicht mehr.	15 Punkte für die Staumauer Die Staumauer berührt das Wasser nicht mehr. Liegen ist ok.	5 Punkte für die Staumauer Die Staumauer berührt das Wasser noch, aber nicht mehr die pinke Markierung.
		
0 Punkte für die Staumauer Die Staumauer wurde beschädigt.	10 Punkte für die Wassermühle (+15 für die Staumauer) Die Mühle wurde weder verschoben noch beschädigt.	10 Punkte für die Wassermühle (+15 für die Staumauer) Die Mühle berührt noch die pinke Markierung und wurde nicht beschädigt.
		
0 Punkte für die Wassermühle Die Mühle berührt das pinke Quadrat nicht mehr.	0 Punkte für die ganze Teilaufgabe Die Mühlen stehen zwar noch an ihrem Platz, aber keine Staumauer wurde geöffnet.	50 Punkte Perfekte Lösung!

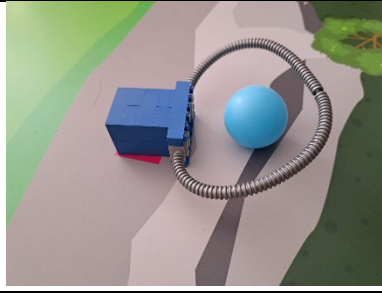
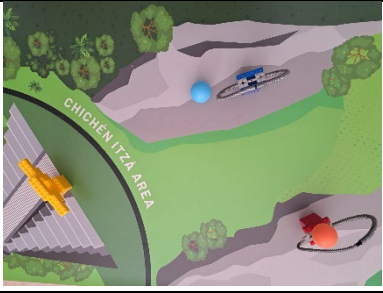
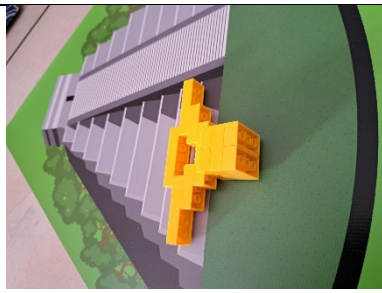
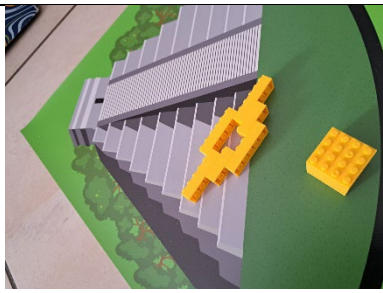
4.3 TEILAUFGABE 3 – GEWINNE DAS BALLSPIEL VON CHICHÉN-ITZÁ

Die alte Stadt Chichén Itzá war für ihr Ballspiel berühmt, das eine wichtige Rolle in der Kultur der Mayas spielte. Um diese Challenge wieder zum Leben zu erwecken, muss dein Roboter das Spiel aktivieren und den Pokal beanspruchen.

Aufgabe:

1. Die **beiden Bälle** müssen **von den Sockeln hinuntergestossen** werden, ohne dabei die Sockel zu verschieben oder zu beschädigen.
2. Der **Pokal** muss in die sichere **Chichén Itzá-Ecke** gebracht werden.

		
25 Punkte für den Ball Der Ball wurde vom Sockel gestossen, und der Sockel wurde weder verschoben noch beschädigt.	25 Punkte für den Ball Der Ball wurde vom Sockel gestossen, und der Sockel berührt noch die pinke Markierung und wurde nicht beschädigt.	15 Punkte für den Ball Der Ball wurde vom Sockel gestossen, aber der Sockel wurde verschoben.
		
0 Punkte für den Ball Der Ball wurde vom Sockel gestossen, aber der Sockel wurde beschädigt.	0 Punkte für den Ball Der Ball wurde nicht vom Sockel gestossen.	0 Punkte für den Ball Der Ball liegt nicht mehr auf der Spielfeldmatte. <u>Beachte:</u> Bei den Wettbewerben ist eine Bande um die Spielfeldmatte herum!

		
0 Punkte für den Ball Der Sockel wurde umgestossen.	15 Punkte für den Pokal Der Pokal wurde vollständig in die Chichén Itzá-Ecke gebracht, <u>und</u> beide Bälle wurden vom Sockel gestossen. Er steht frei und aufrecht und ist unbeschädigt.	5 Punkte für den Pokal Der Pokal wurde vollständig in die Chichén Itzá-Ecke gebracht, ohne dass beide Bälle vom Sockel gestossen wurden. Er steht frei und aufrecht und ist unbeschädigt.
		
0 Punkte für den Pokal Der Pokal steht nicht aufrecht.	0 Punkte für den Pokal Der Pokal ist beschädigt.	0 Punkte für den Pokal Der Pokal steht nicht frei.

4.4 TEILAUFGABE 4 – BRINGE DAS HAUSBOOT IN ANGKOR WAT AN DIE RICHTIGE STELLE

Rund um den Tempel von Angkor Wat gibt es sehr viel Wasser. Mit den Jahreszeiten verändert sich auch der Wasserspiegel der Flüsse und Seen. Deshalb leben manche Menschen dort in Hausbooten, wodurch schwimmende Dörfer entstehen. Aufgrund des sich verändernden Wasserspiegels müssen sie ihr Hausboot aber immer wieder bewegen, mal in flacheres, mal in tieferes Wasser.

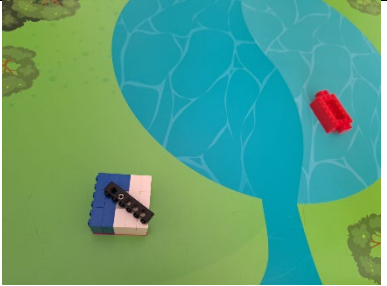
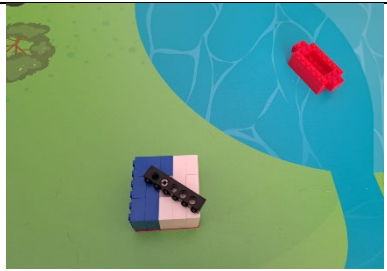
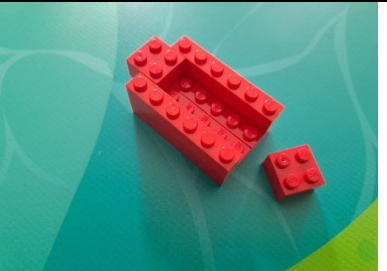
Hilf dem Dorf und bringe ein neues **Hausboot** in den richtigen Teil des Sees!

Neben dem See gibt es einen **Zufallsgenerator**. Dieser wird vom Schiedsrichter oder der Schiedsrichterin zu Beginn jeder Test- und Trainingsphase einmal betätigt. Das Ergebnis gilt für alle Teams für den folgenden Wertungslauf.

Aufgabe:

Das **Hausboot** muss aus der sicheren Angkor Wat-Ecke **in den richtigen Teil des Sees** gebracht werden:

- Wenn der schwarze Zeiger des Zufallsgenerator auf weiss zeigt, muss das Hausboot in die hellblaue Hälfte des Sees gebracht werden.
- Wenn der schwarze Zeiger des Zufallsgenerator auf blau zeigt, muss das Hausboot in die dunkelblaue Hälfte des Sees gebracht werden.

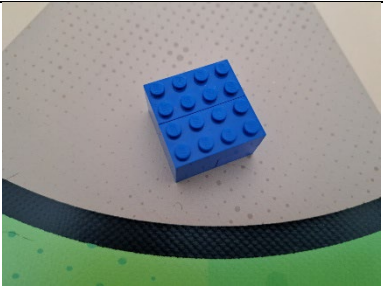
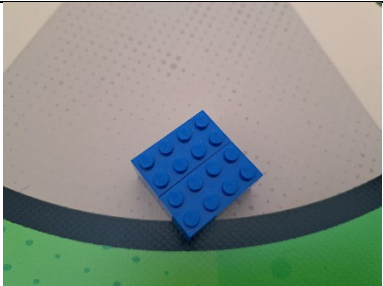
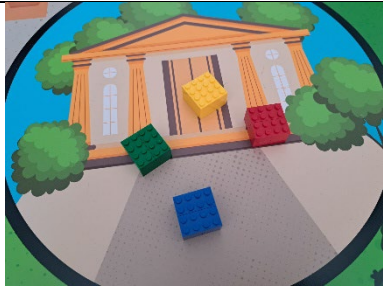
		
15 Punkte Der Generator zeigt auf Blau, und das Hausboot ist vollständig in der dunklen Hälfte des Sees.	15 Punkte Der Generator zeigt auf Weiss, und das Hausboot ist vollständig in der hellen Hälfte des Sees.	5 Punkte Der Generator zeigt auf Blau, aber das Hausboot ist vollständig in der hellen Hälfte des Sees.
		
5 Punkte Der Generator zeigt auf Weiss, aber das Hausboot ist vollständig in der dunklen Hälfte des Sees.	0 Punkte Das Hausboot berührt beide Hälften des Sees.	0 Punkte Das Hausboot ist nicht vollständig im See.
		
5 oder 15 Punkte (Je nach Zufallsgenerator) Der Fluss zählt zum dunkelblauen Teil des Sees, aber nur im Angkor Wat-Gebiet.	0 Punkte Teile des Hausboots sind nicht mehr im Angkor Wat-Gebiet.	0 Punkte Das Hausboot wurde beschädigt.

4.5 TEILAUFGABE 5 – BRINGE DIE SCHÄTZE AUS DEN VIER ECKEN INS MUSEUM

Es gibt viele Schätze aus der ganzen Welt, die in einem Museum ausgestellt werden sollen, damit jede und jeder sie sehen kann.

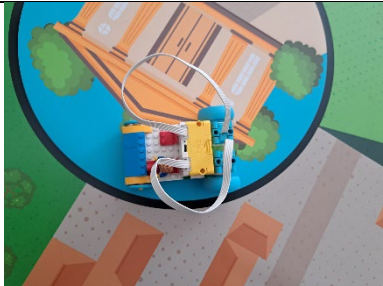
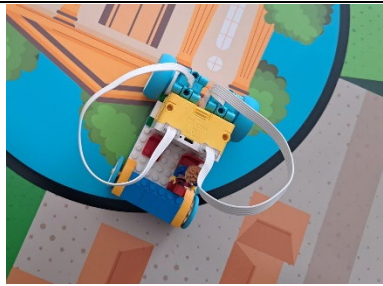
In jeder sicheren Ecke ist ein **Schatz**, den der Roboter in den **Museums-Kreis** in der Mitte des Spielfeldes bringen muss. Es ist nicht erlaubt, die Schätze von Hand zu bewegen oder den Roboter von Hand zu bewegen, während er mit einem Schatz beladen ist. Die schwarze Linie gehört nicht dazu.

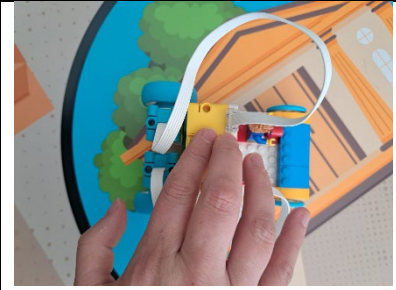
Wenn alle vier Schätze im Museums-Kreis sind, bekommst du Bonus-Punkte.

		
10 Punkte Der Schatz befindet sich vollständig im Museum.	0 Punkte Der Schatz ist nicht vollständig im Museum.	Super! 50 Punkte Alle 4 Schätze befinden sich vollständig im Museum. (10 Punkte pro Schatz + 10 Bonuspunkte)

4.6 TEILAUFGABE 6 – PARKIERE DEN ROBOTER

Parkiere zum Schluss deines Laufes deinen Roboter im **Museums-Kreis**. Die schwarze Linie ist nicht Teil des Kreises.

		
10 Punkte Der Roboter hat von selbst im Kreis angehalten und befindet sich in der Draufsicht vollständig im Museum.	10 Punkte Der Roboter hat von selbst im Kreis angehalten und befindet sich in der Draufsicht vollständig im Museum. Die Kabel dürfen über den Rand herausragen.	0 Punkte Der Roboter befindet sich nicht vollständig im Museum.



0 Punkte

Der Roboter wurde mit der Hand
angehalten.

ACHTUNG: VERMEIDE PUNKTABZÜGE!

Wenn du den Roboter oder einen Gegenstand ausserhalb der sicheren Bereiche berührst, werden für jede unerlaubte Berührung 2 Punkte abgezogen.

Punkte werden nur abgezogen, wenn dadurch das Ergebnis nicht negativ wird.

Wenn du den Roboter oder ein Objekt unerlaubt berührst, kannst du keine Punkte mehr machen, bis der Roboter das nächste Mal in einer sicheren Zone ist. Damit soll verhindert werden, dass ein Team von Hand nachhilft, wenn es mit dem Programmieren nicht geklappt hat.

5 BEWERTUNGSBOGEN

Team: _____

Runde: _____

Aufgaben	Pro	Gesamt	Anzahl	Punkte
Teilaufgabe 1 – Bring die Säule zum Pantheon				
Die Säule befindet sich vollständig in der Pantheon-Ecke. Sie steht frei, aufrecht und unbeschädigt.	10	10		
Teilaufgabe 2 – Lass das Wasser in Shushtar fließen				
Die Staumauer berührt das Wasser (inklusive der dunkelgrauen Flächen) nicht mehr.	15	30		
Die Staumauer berührt die rote Markierung nicht mehr, aber sie berührt noch das Wasser oder die dunkelgraue Fläche.	5			
Wenn für mindestens 1 Staumauer Punkte erzielt wurden: Die Wassermühle ist nicht verschoben oder beschädigt.	10	20		
Teilaufgabe 3 – Gewinne das Ballspiel von Chichén-Itzá				
Der Ball ist nicht mehr auf dem Sockel und berührt die Spielfeldmatte, und der Sockel wurde weder verschoben noch beschädigt.	25	50		
Der Ball ist nicht mehr auf dem Sockel und berührt die Spielfeldmatte, aber der Sockel wurde verschoben.	15			
Der Pokal wurde ins Ziel gebracht, und beide Bälle wurden von den Sockeln gestossen. Er steht frei, aufrecht und unbeschädigt.	15	15		
Der Pokal wurde ins Ziel gebracht, ohne dass beide Bälle von den Sockeln gestossen wurden. Er steht frei, aufrecht und unbeschädigt.	5			
Teilaufgabe 4 – Bringe das Hausboot in Angkor Wat an die richtige Stelle				
Das Hausboot befindet sich vollständig in dem Teil des Sees, der durch den Zufallsgenerator angezeigt wird.	15	15		
Das Hausboot befindet sich vollständig im falschen Teil des Sees und berührt den richtigen Teil <u>nicht</u> .	5			
Teilaufgabe 5 – Bringe die Schätze aus den vier Ecken ins Museum				
Der Schatz befindet sich vollständig im Museum.	10	40		
Bonus: alle 4 Schätze sind im Museum.	10			
Teilaufgabe 6 – Parkiere den Roboter				
Der Roboter hält selbständig im Museums-Kreis an und befindet sich in der Draufsicht vollständig im Kreis.	10			
Umme		200		
Zusatzaufgabe				
Unerlaubte Berührungen von Roboter oder Objekten	-2			
Gesamtpunktzahl				
Zeit in Sekunden				

Unterschrift Team: _____

Unterschrift Schiedsrichter*in _____

6 SPEZIELLE SPIELREGELN UND ALLGEMEINE REGELN

Für die Starter-Aufgabenstellung gilt das Allgemeine Regelwerk der WRO-Kategorie RoboMission, aber es gibt **einige spezielle Regeln nur für diese Altersgruppe**. Diese speziellen Regeln ersetzen ähnliche Artikel im Allgemeinen Regelwerk und werden hier erwähnt:

SPEZIELLE REGELN ZU MATERIALIEN

1. Der Controller, die Motoren und Sensoren zur Konstruktion des Roboters müssen aus dem LEGO Education WeDo 2.0 Core Set, LEGO Education SPIKE Essential oder LEGO Education SPIKE Prime Set stammen, **es dürfen jedoch unabhängig des Hubs nur zwei Ports verwendet werden**. Es ist erlaubt, jede beliebige Anzahl und Kombination von Motoren und Sensoren zu nutzen, allerdings darf nur ein Controller (Smart Hub) verwendet werden. Für die weiteren Teile des Roboters dürfen nur nicht-elektrische / nicht-digitale Elemente der Marke LEGO (oder kompatible Bausteine anderer Hersteller) verwendet werden. Fernbedienungen sind nicht erlaubt.
2. Der Roboter kann mit einem beliebigen kompatiblen Gerät mit grafischen Programmiersprachen (Bild- oder Text-Blöcke, Scratch) programmiert werden.
3. Die maximalen Abmessungen des Roboters vor dem Start betragen 250 mm × 250 mm × 250 mm. Nach dem Start gibt es keine Beschränkungen für die Grösse des Roboters.

SPEZIELLE REGELN ZUM WETTBEWERBSLAUF

4. Der Roboter muss vollständig innerhalb einer sicheren Ecke oder dem Museums-Kreis (die schwarzen Linien zählen **nicht**) starten. Es zählt die Draufsicht (von oben gesehen).
5. Während des Wettbewerbslaufs muss der Roboter autonom (nicht ferngesteuert) bewegt/betrieben werden. Neue Teilprogramme dürfen nur gestartet werden, wenn der Roboter vollständig in einem sicheren Bereich ist.
6. Während eines Wettbewerbslaufs darf das Team den Roboter berühren/greifen, wenn mindestens ein Rad einen sicheren Bereich berührt. Die schwarzen Linien zählen **nicht** dazu.
7. Während eines Wettbewerbslaufs darf das Team den Roboter von Hand von einem sicheren Bereich in einen anderen sicheren Bereich tragen. Dabei ist es jedoch nur erlaubt, den Roboter zu bewegen, nicht aber die Spielobjekte. Bevor der Roboter wieder weiterfahren darf, muss er sich wie für am Anfang vollständig in einem sicheren Bereich (Draufsicht) befinden.
8. Teams dürfen während eines Wettbewerbslaufs keine Teile hinzufügen oder entfernen und die Struktur des Roboters nicht verändern.
9. Während eines Wettbewerbslaufs dürfen die Teammitglieder ...
 - a. **keine Spielobjekte ausserhalb der sicheren Bereiche berühren**. Wenn ein Team ein Spielobjekt ausserhalb einer sicheren Zone berührt, platziert der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin das berührte Objekt an der Stelle auf dem Spielfeld, an der es sich zum Zeitpunkt der Berührung befand, und es werden 2 Punkte vom Punktestand abgezogen.
 - b. **den Roboter nicht berühren, es sei denn, dieser befindet sich in einem sicheren Bereich**. Wenn ein Team den Roboter berührt, der sich nicht in einem sicheren Bereich befindet, werden 2 Punkte vom Punktestand abgezogen, solange das Gesamtergebnis dadurch nicht negativ wird.

-
- c. Wenn das Team den Roboter oder ein Objekt unerlaubt berührt, kann es keine Punkte mehr machen, bis der Roboter das nächste Mal in einer sicheren Zone ist. Damit soll verhindert werden, dass ein Team von Hand nachhilft, wenn es mit dem Programmieren nicht geklappt hat.
10. Das Ende eines Wettbewerbslaufs: Ein Lauf ist abgeschlossen, wenn entweder ...
- a. der Roboter von selbst im Museums-Kreis anhält und das Team den Schiedsrichter informiert, dass der Lauf zu Ende ist, oder
 - b. ein Teammitglied «STOP» ruft und der Roboter von selbst angehalten hat oder vom Team angehalten wurde, oder
 - c. die Zeitbegrenzung von 2 Minuten abgelaufen ist.

BESONDERE REGELN FÜR DIE WETTBEWERBE IN DER SCHWEIZ

- 11. Bei den **Regionalwettbewerben** gibt es **drei Wertungsläufe**; vor jedem Lauf gibt es eine 30-minütige Test- und Trainingszeit.
- 12. Die beiden besten Läufe werden gewertet. Zu den Kriterien für die Rangliste siehe [Allgemeines Regelwerk RoboMission](#), Punkt 11.4.
- 13. Es gibt eine **Überraschungsaufgabe**: Das ist ein zusätzlicher Gegenstand auf dem Spielfeld, mit dem etwas getan werden muss. Dadurch werden die Kreativität und Problemlösungsfähigkeit der Teams gezeigt. Das Team darf selbst entscheiden, ob es die Überraschungsaufgabe lösen will. Der Gegenstand darf jedoch nicht vom Spielfeld entfernt werden.
- 14. Die Teams können den Roboter zusammengebaut zum Wettbewerb mitbringen. Sie müssen den Roboter vor Ort nicht neu zusammenbauen.
- 15. Beim **Schweizer Finale** können weitere Elemente dazu kommen. Darüber werden die qualifizierten Teams spätestens 3 Wochen vor dem Schweizer Finale informiert.