

make it

ASSOCIATION SANS BUT LUCRATIF



Allgemeiner Regelsatz LYRC 2022

Autor :
Version :

Marc TEUSCH (marc@makeit.lu)
27Mai22-001

Allgemeine Verhaltensregeln auf dem Platz

Fairness und professionelles Verhalten sind immer Pflicht. Befolgen Sie den Zeitplan. Die persönliche Sicherheit geht vor.

- Alle Teammitglieder müssen geschlossene Schuhe mit Absätzen tragen.
- Alle Teammitglieder müssen lange Haare zusammenbinden.
- Alle Teammitglieder müssen angemessene Kleidung tragen.

Keine Sitzplatzreservierung. Teams ist es nicht gestattet, Plätze für nicht anwesende Teammitglieder zu reservieren oder zuzuweisen.

Werfen Sie keine Gegenstände von den Ständen. Gegenstände dürfen nicht von Zuschauerplätzen geworfen werden. Manche Dinge gehören nicht auf Events, somit sind folgende Objekte verboten:

- Skateboards, „Hoverboards“, Rollschuhe, Inline-Skates
- Drohnen oder andere fliegende Objekte
- jedes elektronische Gerät, das die Bluetooth- oder WLAN-Frequenzbandbreite (2,4 GHz – 5 GHz) stört
- Flaschengastanks (z. B. Helium)
- laute Geräte oder Krachmacher wie Bodenstampfer, Pfeifen und/oder Drucklufthörner
- Walkie-Talkies

Nutzen des Internetzugang oder Telefonleitungen von Diensteanbietern des Veranstaltungsortes sind den Veranstaltern vorbehalten, versuchen Sie nicht, Internetverbindungen des Veranstaltungsortes zu nutzen, die für Veranstaltungszwecke reserviert sind (z. B. FMS oder Streaming). Verkauf und/oder verteilen von Lebensmitteln ist untersagt. Dazu gehören unter anderem Tombola-Tickets, Lebensmittel, Hüte, Hemden, Süßigkeiten, Wasser, Erfrischungsgetränke, Obst oder Werbeartikel.

Beschränken Sie unnötigen Lärm auf ein Minimum. Laden Sie keine Live-Bands ein oder bringen Sie sie mit, um im Publikum zu spielen. Spielen Sie keine laute Musik.

Respektieren Sie den Veranstaltungsort. Teams dürfen den Veranstaltungsort in keiner Weise beschädigen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Tribünen, Böden, Wände, Geländer usw.

Üben Sie in der Box oder auf dem Übungsfeld. Teams dürfen mit ihrem Roboter nur in ihren Boxen oder in ausgewiesenen Übungsbereichen üben, die bei Veranstaltungen allen Teams offen stehen.

Keine drahtlose Kommunikation. Teams dürfen keine eigene 802.11a/b/g/n/ac (2,4 GHz oder 5 GHz) drahtlose Kommunikation (z. B. Zugangspunkte oder Ad-hoc-Netzwerke) am Veranstaltungsort einrichten.

Interferieren Sie nicht mit anderen drahtlosen Netzwerken. Kein Team oder Teammitglied darf die drahtlose Kommunikation eines anderen Teams stören oder dies versuchen. Außer wie ausdrücklich zum Zwecke der Kommunikation mit dem eigenen Roboter des Teams auf dem Spielfeld oder einem Übungsfeld erlaubt, darf sich kein Team oder Teammitglied mit dem drahtlosen Netzwerk eines anderen Teams verbinden oder versuchen, eine Verbindung herzustellen.

Kinder unter 12 Jahren müssen im Pit immer von einem Erwachsenen begleitet werden.

Fahnen / Plakate

Wir ermutigen die Teams, Teamflaggen und/oder Schilder zur Anzeige in ihren Boxen und/oder auf dem Spielfeld gemäß den folgenden Regeln mitzubringen:

- Seien Sie respektvoll, wenn Sie Ihre Flaggen und Banner aufhängen.
- Verdecken oder verschieben Sie keine anderen Team- oder Sponsorenschilder, die bereits vorhanden sind.
- Teilen Sie den verfügbaren Platz fair mit anderen Teams.
- Versperren Sie nicht die Sicht der Zuschauer.
- Plakate/Fahnen müssen sicher befestigt werden.

Beachten Sie die ortsspezifischen Regeln in Bezug auf die Platzierung der Schilder und die Aufhängungsmethoden. Entfernen Sie am Ende der Veranstaltung alle Schilder und alles, was zum Aufhängen der Schilder verwendet wurde (Klebeband, Schnur usw.).

Allgemeine Spielregeln

1. Während des Wettkampfes dürfen sich maximal zwei (2) Teammitglieder im Wettkampfbereich (Box) aufhalten. Der Mentor darf sich nicht im Wettkampfbereich aufhalten. Teammitglieder können sich im ausgewiesenen Wettkampfbereich frei bewegen, dürfen diese Bereiche jedoch nicht verlassen. In der Box sind die Sicherheitshinweise zu jeder Zeit zu beachten und den Aufrufen der Kampfrichter/ Schiedsrichter ist Folge zu leisten.
2. Die Mannschaften müssen mindestens 5 Minuten vor Beginn des Wettkampfes auf dem Spielfeld sein, bereit für den Auftritt. Sobald der Wettbewerb vorbei ist, müssen die Teams die Box aufgeräumt verlassen, bevor das nächste Team eintrifft.
3. Roboter müssen auf dem Wettkampffeld bleiben. Wenn ein Roboter ausserhalb der Grenzen geht oder eine hohe Wahrscheinlichkeit zu haben scheint, das Spiel zu stören, wird er vom Haupt Schiedsrichter für den Rest des Spiels deaktiviert. Der Roboter kann nach Beendigung des Spiels besucht und für das nächste Spiel wieder angemeldet werden.
4. Roboter dürfen weder gefährlich noch schädlich für das Spielfeld, andere Roboter oder Menschen sein. Roboter- oder Teamaktionen sollten das Feld oder die Feldelemente nicht beschädigen oder ein Sicherheitsrisiko für andere Teammitglieder oder Freiwillige darstellen. Wenn der Hauptschiedsrichter feststellt, dass das Team gegen diese Regel verstößt oder dass das Team sehr wahrscheinlich gegen diese Regel verstößt, kann der Roboter für das Spiel deaktiviert werden und muss erneut überprüft werden, bevor er das Spielfeld wieder betritt.
5. Spielen Sie das Spiel wie vorgesehen. Diese Regeln sind so einfach wie möglich geschrieben, um sie unabhängig von der Muttersprache eines Teams so zugänglich wie möglich zu machen. Versuche, sich durch eine unbeabsichtigte Spielweise einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen, verstoßen gegen die Regeln und entsprechen nicht dem Geist des Wettbewerbs.
6. Bevor ein Spiel beginnen kann, müssen alle Roboter auf dem Spielfeld diese Anforderung erfüllen und den „Checkup“-Aufkleber tragen, der am Inspektionsschalter der Jury erhältlich ist.

7. Jedes Fahrteam darf aus bis zu 2 Mitgliedern bestehen. Dies sind die einzigen Teammitglieder, die auf das Spielfeld dürfen und den Roboter aufstellen dürfen. Teammitglieder müssen während eines Spiels in der Box bleiben und können nicht durch ein anderes Mitglied ersetzt werden.
8. Während eines Spiels ist keine Kommunikation mit Personen außerhalb des Teams auf dem Spielfeld erlaubt.
9. Teammitglieder sollten nichts innerhalb oder auf dem Spielfeld selbst berühren, bis ein Schiedsrichter anzeigt, dass dies sicher ist. Teammitglieder sollten nicht in das Spielfeld greifen und die Spielfeldoberfläche, Spielfeldstrukturen, Spielelemente oder Roboter berühren, weder direkt noch transitiv durch ein Objekt, es sei denn, die Flaggen auf dem Spielfeld sind grün, um anzuzeigen, dass das Spielfeld sicher ist Eintreten. Diese Regel gilt sowohl vor als auch nach dem Spiel und in allen anderen Situationen.
10. Roboter sollten in einem Stück auf dem Spielfeld bleiben und dürfen während eines Spiels nicht absichtlich Teile auf dem Spielfeld lösen und/oder schießen. Wenn eine Figur vom Roboter fällt, entscheidet der Hauptschiedsrichter über die zu ergreifende Maßnahme.
11. Beschädigen, kippen oder deaktivieren Sie andere Roboter nicht absichtlich. Strategien, die darauf abzielen, andere Roboter zu beschädigen oder zu deaktivieren, sind nicht erlaubt. Die Teams sind jederzeit für die Aktionen ihrer Roboter verantwortlich. Rücksichtsloses Fahren ist keine Entschuldigung dafür, einen anderen Roboter umzukippen oder zu beschädigen. Die Teams sind auch dafür verantwortlich, einen robusten Roboter zu bauen, der nicht leicht umkippt oder sich bei geringfügigem Kontakt verheddert.
12. Wenn ein Roboter ein Objekt auf dem Feld angreift oder versehentlich umkippt, kann der Schiedsrichter (sofern es der Spielzustand zulässt) auf das Feld zugreifen, um es richtig aufzustellen. Dazu muss der Roboter mindestens 30 cm vom Objekt entfernt sein (es ist die Entscheidung des Schiedsrichters, ob der Abstand korrekt ist). Zu keiner Zeit dürfen die Teams den Spielbereich stören.
13. Die Punkte werden berechnet, wenn am Ende des Spiels alles zur Ruhe kommt.
14. Roboter müssen in unvollkommenen Situationen funktionieren. Das Feld und die Platzierung von Gegenständen innerhalb des Spielfelds können um bis zu ± 50 mm variieren, sofern nicht ausdrücklich in der Spielfeld-Bauanleitung angegeben. Roboterdesigns sollten robust genug sein, um effektiv zu funktionieren, selbst wenn das Feld oder die Spielelemente nicht die perfekte Größe haben oder eine etwas andere Textur oder Farbe haben.
15. Nach Beginn des Spiels, wenn mit dem Roboter eines Teams nur in der „Heimbasis“-Zone des Teams interagiert werden kann. Außerhalb dieses Bereichs ist das Berühren verboten.
16. Die Kommunikation mit Zuschauern auf den Tribünen oder über drahtlose Kommunikationsmittel ist nicht gestattet. Diese Regel gilt nicht für allgemeinen Jubel und Unterstützung.
17. Versehentliches Umkippen und Verheddern kann vorkommen und gehört zum normalen Spielablauf, jedoch können vorsätzliche oder grobe Verstöße, wie vom Schiedsrichter festgestellt, zur Disqualifikation führen. Wiederholte Verstöße können dazu führen, dass ein Team vom Rest der Veranstaltung disqualifiziert wird.

18. Sobald sich der Roboter aus eigener Kraft bewegt hat, darf der Roboter von keinem Menschen berührt werden, bis das Spiel beendet ist. Teams können ihren eigenen Roboter nur in ihrer „Heimatbasis“ reparieren, wo Kontakt mit dem Roboter ausdrücklich erlaubt ist.
19. Strategien, die darauf abzielen, einen Gegner dazu zu bringen, gegen eine Regel zu verstoßen, sind nicht erlaubt. Wenn eine Allianz einen Gegner dazu zwingt, gegen eine Regel zu verstoßen, wird die Strafe, die normalerweise dem Gegner zugewiesen würde, stattdessen der Allianz zugewiesen, die den Verstoß erzwungen hat.
20. Roboter dürfen Feldelemente nicht greifen, festhalten oder ergreifen, es sei denn, dies ist ausdrücklich gestattet. Robotermechanismen sollten nicht dafür ausgelegt sein, gegen mehrere Seiten eines Feldelements zu reagieren. Diese Regel schließt Spielobjekte aus.
21. Die Ergebnisse sind endgültig und es gibt keine Wiederholungen, alle Entscheidungen des Haupt Schiedsrichters sind endgültig und stehen nicht zur Diskussion. Alle Freiwilligen bei LYRC arbeiten hart daran, allen Teams ein faires und konsistentes Spielerlebnis zu bieten, aber sie sind Menschen und können Fehler machen. Wie Teams mit Widrigkeiten umgehen, sagt ebenso viel über ihren Charakter aus wie wie sie mit Erfolg umgehen. Teams sollten Situationen vermeiden, die Regelverstöße darstellen könnten, und ihre Toraktionen sehr deutlich machen, um Missverständnisse zu vermeiden.
22. Von allen Teams wird erwartet, dass sie sich im Umgang mit anderen Teams und Mitarbeitern während der LYRC-Veranstaltung respektvoll und professionell verhalten. Schüler und Erwachsene unterliegen dem gleichen Standard, und Teams können wegen unhöflichen oder ungeheuerlichen Verhaltens einer Partei, die dem Team angehört, vom LYRC-Wettbewerb disqualifiziert werden.
23. Wenn Teams Fragen zu Regeln oder Regeln haben, gibt es einen ausgewiesenen Bereich in der Nähe des Spielfelds, wo das Team auf den Haupt Schiedsrichter oder Technischen Beraters warten und die Bedenken besprechen kann.
24. Roboter müssen jedes Spiel innerhalb des „Start“-Bereichs starten, der sich in der Heimzone befindet (in der Farbe des jeweiligen Teams gefärbt).
25. Spielobjekte sollten auf dem Spielfeld bleiben oder zu bestimmten Toren gezählt/bewegt werden. Gegenstände, die versehentlich aus dem Spielfeld geworfen wurden, werden ungefähr an der Stelle wieder eingeführt, an der sie das Spielfeld verlassen haben, wenn dies sicher möglich ist. Das absichtliche Auswerfen von Spielsteinen vom Spielfeld führt zu einer mündlichen Verwarnung.
26. Menschliche Spieler dürfen während des Spiels nicht direkt mit Robotern interagieren. Sie dürfen Roboter niemals direkt oder transitiv durch ein Objekt berühren, es sei denn, der Roboter befindet sich vollständig innerhalb der Heimzone.
27. Sobald der Spieltimer abgelaufen ist, müssen die Teams ihre Fernbedienung(en) fallen lassen und/oder ihre Roboter per Knopfdruck stoppen und ihre Hände über den Kopf heben, damit die Schiedsrichter bestätigen können, dass das Spiel korrekt beendet wurde. Die Schiedsrichter signalisieren, wenn die Teammitglieder ihre Hände wieder senken können.

Der Mannschaftsstand

Auf der LYRC steht jedem teilnehmenden Team eine Standfläche von ca. 3m x 3m. Der bereitgestellte Raum sollte in verschiedene Bereiche aufgeteilt sein, vor allem aber einen Bereich für Öffentlichkeitsarbeit beinhalten, in dem das Team seinen Roboter und seine Geschichte präsentieren sollte. Dieser Bereich soll genutzt werden, um zu präsentieren, wie ihr Roboter gebaut wurde, indem erste Ideen, Entwürfe, Skizzen bis hin zum Endergebnis gezeigt werden. Die Besucher sollen sich ein gutes Bild von dem Aufwand machen, den das Team beim Bau ihres Roboters betrieben hat. Aussteller sollten auch den Code/die Lösung(en) präsentieren, die zum Programmieren des Roboters verwendet werden.

Die Teams können eine Methode verwenden, um ihre Arbeit zu präsentieren (Slideshows, Poster, Bilder, Modell, ...). Das einzige Limit, das Teams haben, ist der Platz, den sie einnehmen. Es darf zu keinem Zeitpunkt die Ausgangsmaße von 3m x 3m überschreiten. Jede Überschreitung führt dazu, dass die PR-Punkte nicht erzielt werden.

Die Jury wird sich den Stand ansehen und Ihr Team interviewen, um die vergebenen Punkte an den PR-Bereich des Wettbewerbs zu verteilen.