



## Einleitung Junior High School

### Regelwerk

**Bitte beachten, dass es ein weiteres Regeldokument gibt, welches für Senior und Junior High School gültig ist.**

1. Alle Teilnehmer müssen sich zum Zeitpunkt der Überprüfung, welche vor der Bauphase stattfindet, in den dafür vorgesehenen Bereichen befinden (vgl. Allgemeine Regeln 2012). Ab diesem Zeitpunkt sind in den Wettbewerbsbereichen nur Teilnehmer zugelassen.
2. Der Wettbewerb gliedert sich wie folgt:
  - a. Drei Qualifikationsrunden (nur die beste Punktzahl zählt)
  - b. Viertelfinale (eine Runde)
  - c. Halbfinale (eine Runde)
  - d. Finale (eine Runde)
3. Die Bauphase dauert bei diesem Wettbewerb 150 Minuten und findet vor der ersten Qualifikationsrunde statt.
4. Die Dauer der Umbauphasen für die nachfolgenden Runden ist festgelegt wie folgt:

a. Für Qualifikationsrunde 2:	45 Minuten
b. Für Qualifikationsrunde 3:	30 Minuten
c. Für das Viertelfinale:	15 Minuten
d. Für das Halbfinale:	15 Minuten
e. Für das Finale:	10 Minuten
5. Der Roboter hat zwei Minuten Zeit, die Aufgaben zu erfüllen. Die Zeit beginnt mit dem Startzeichen des Schiedsrichters.
6. Der Roboter muss in ausgeschaltetem Zustand in der Base platziert werden. Sobald die Teilnehmer bereit sind, gibt der Schiedsrichter das Zeichen, den NXT- Stein anzuschalten und ein Programm anzuwählen (aber nicht zu starten). Für den Fall, dass das Starten



## Einleitung Junior High School

eines Programms den Roboter direkt in Bewegung setzt, muss auf das Startzeichen des Schiedsrichters gewartet werden, bevor das Programm gestartet wird.

7. Für den Fall, dass das Starten eines Programmes den Roboter nicht direkt in Bewegung setzt, ist es den Teilnehmern gestattet, das Programm vor dem Startsignal zu starten, aber weitere menschlichen Interaktionen sind danach nicht mehr erlaubt. Eine Ausnahme ist nur bei der Nutzung von Sensoren zum Starten des Roboters gültig, aber selbst dann ist den Teilnehmern nur eine Interaktion gestattet. Die Schiedsrichter werden dies alles beobachten und nach ihrer Einschätzung das Startsignal geben.
8. Der Roboter darf vor dem Start nicht größer sein als 250mm x 250mm x 250mm. Nach dem Start gibt es keine Einschränkungen bezüglich der Größe des Roboters.
9. Der Roboter muss in der Base starten. Kein Teil des Roboters darf sich vor dem Start außerhalb der Base befinden.

### **10. Der Versuch und die Zeit endet für den Fall, dass**

- a. Der Roboter von einem Teammitglied berührt wird, nachdem er in Bewegung gesetzt wurde.
- b. Die Zeit (zwei Minuten) abgelaufen ist.
- c. Alle vier Zylinder in ihrem jeweiligen Bereich vertikal aufgestellt sind.
- d. Die Regeln und Vorschriften verletzt wurden