

Disziplin 1: „Roboball“

Spielablauf:

- Es treten zwei Roboter an, um Roboter-Fußball gegeneinander zu spielen. Das Ziel für beide Roboter besteht darin, in einer festgelegten Zeit einen Spielball so oft wie möglich ins gegnerische Tor zu befördern. Zu Beginn jedes Spiels und nach jedem erzielten Tor starten beide Roboter auf festgelegten Punkten vor ihrem eigenen Tor. Der Ball liegt in der Mitte des Spielfeldes. Die Roboter können während dieser Disziplin per App ferngesteuert werden.

Regeln / Einschränkungen:

- Eine Spielzeit beträgt drei (3) Minuten. Falls nach Ablauf der Zeit noch kein eindeutiges Ergebnis feststeht, endet das Match unentschieden, andernfalls erhält der Sieger die volle Punktzahl und der Verlierer null Punkte. Ein Punkt wird erzielt, sobald der Ball die Torlinie mit seinem ganzen Volumen überquert hat. Der Spielball besteht entweder aus Leder, Plastik oder Schaumstoff und hat einen Durchmesser von weniger als 20 cm. Das Innenmaß der Tore beträgt 57 cm. Der Roboter darf maximal 1/3 des Balls umschießen.
- Die Reihenfolge der Begegnungen und die jeweils gegeneinander antretenden Teams werden durch eine Tabelle festgelegt und vor Beginn durch einen Zufallsgenerator bestimmt. Die Spielzeit wird angehalten, sobald der Ball das Spielfeld verlässt.
- Der Juror kann nicht vorgesehene Verhaltensweisen mit einem(r) Strafstoß/Verwarnung ahnden. Ein abgefallenes Bauteil darf nur mit Zustimmung des Jurors wieder angebaut werden.
- Der Roboter kann mit einer beliebigen App ferngesteuert werden. Diese kann aus einem offiziellen App Store bezogen werden. Ein Gerät zur Steuerung wird von den Veranstaltern bereitgestellt. Eigene mitgebrachte Geräte zum Steuern dürfen ebenfalls benutzt werden (empfohlen).

Spielfeld:

- Das Spielfeld ist auf dem unten abgebildeten Foto zu sehen. Die weißen Torlinien befinden sich auf dem linken und rechten Rand des Spielfelds. Ein Punkt wird erzielt, sobald der Spielball das Spielfeld über die äußeren Kanten zwischen den Torpfosten verlässt.

