

## Anleitung für

# Teilnahme an einem VIQC Remote-Skills Event

## Online-Veranstaltung

Stand: 01.10.2021

Liebe Teilnehmer\*innen,

aufgrund der immer noch vorherrschenden Pandemielage in Deutschland werden zusätzlich zu den Präsenzveranstaltungen auch in dieser Saison Remote-Skills Events stattfinden. Die Anleitung dient der Vorbereitung und Durchführung eines VIQC Remote-Skills Wettbewerbs. Sie ersetzt nicht das offizielle Regelwerk (Game Manual) und ist nur für die von roboMINT e.V. ausgerichteten Veranstaltungen gültig.

### 1. Anmeldung

- Für die Teilnahme an einem Remote-Skill Wettbewerb muss man sein(e) Team(s) entsprechend des bekannten Prozesses bei robotevents.com anmelden. Es entstehen keine zusätzlichen Kosten.
- Die Teilnehmerzahl ist auf 12 Teams pro Wettbewerb und max. 3 Teams pro Einrichtung beschränkt.
- Die Registrierung für das gewünschte Event auf robotevents.com ist maßgeblich für die Vergabe der Plätze.
- Die Teams müssen spätestens **1 Woche** vor dem Tag der Veranstaltung angemeldet sein.

### 2. Voraussetzungen

- **Teilnehmer\*innen**
  - Es gelten die üblichen Altersbeschränkungen. Es können sowohl Teams der Altersklasse Elementary School (ES) als auch der Altersklasse Middle School (MS) teilnehmen. Bei der Bewertung wird zwischen den Altersklassen nicht unterschieden.
  - Ein Team besteht aus mindestens 2 aber max. 4 Schüler\*innen. Betreut wird das Team von 2 Erwachsenen (+18) wobei einer der Mentor bzw. Lehrer der Schüler\*innen ist. (Zu den Aufgaben der Erwachsenen wird im Folgenden noch näher eingegangen).
- **Ausstattung**
  - Es wird ein komplettes VIQC Wettbewerbsfeld (1,8 x 2,4 m) mit den aktuellen Spielelementen (Pitching In) benötigt.
  - Mindestens eine 1 Webcam, die für die notwendigen Anforderungen ausgestattet ist. Empfohlen werden 2 Webcams (ein stationärer Aufbau und eine mobile).
  - Einen mit dem Internet und den Cams verbundenen PC (Laptop).
  - Installation der VIQC Hub App auf einem oder mehreren mobilen Endgeräten. In der App findet man das komplette Regelwerk (engl.), einen Punktrechner sowie eine Stoppuhr zur Zeitnahme.

### 3. Ablauf

- **Vorfeld**
  - Mit der Anmeldung bekommt man eine Besprechungseinladung für Microsoft Teams. Für die Teilnahme wird keine Lizenz benötigt. Empfohlen wird die Teilnahme über den Webzugang.
  - 1 Tag vor der Veranstaltung muss der ausgefüllte und unterschriebene Bogen mit den Teilnahmebestimmungen roboMINT e.V. vorliegen. Danach bekommt das Team den Spielplan mit den jeweiligen Startzeiten zugeschickt.
  - Vor Ort gelten die regionalen Bestimmungen im Zusammenhang mit Covid-19. Es werden die jeweiligen Hygienemaßnahmen der Schulen/ Einrichtungen angewandt.
  - Es wird empfohlen alles, insbesondere die Technik im Vorfeld zu testen.
  
- **Aufgaben**
  - Der Mentor/Lehrer (1. Kontaktperson bei robotevents.com) ist erster Ansprechpartner und Verantwortlicher für das Team. Der Mentor/Lehrer wählt sich in die Besprechung ein und ist über die gesamte Dauer der Sitzung anwesend und ansprechbar. Er fungiert als eine Art Supervisor. Er ist für den korrekten Ablauf des Wettbewerbs und die Einhaltung der Regeln verantwortlich.
  - Die zweite erwachsene Person (2. Kontaktperson bei robotevents.com) ist als Schiedsrichter tätig. Sie muss mit dem Regelwerk absolut vertraut sein. Der Schiedsrichter gibt das Spiel frei, achtet während des Spiels auf die Einhaltung der Regeln und ermittelt am Ende zusammen mit den Teams die Punktzahl.
  - Die Teams sind dafür verantwortlich zum entsprechenden Zeitpunkt startbereit zu sein.
  - Die Mitarbeiter von roboMINT e.V. steuern die Veranstaltung und sind letztlich maßgeblich bei allen Entscheidungen.
  
- **Veranstaltungstag**
  - Der Mentor wählt das Team zu Beginn der Veranstaltung ein und meldet das Team als anwesend. Alle teilnehmenden Personen hören sich die Erläuterungen durch einen Mitarbeiter von roboMINT e.V. an.
  - Mit Beginn des Wettbewerbs schalten sich alle Teams den Ton und das Bild aus. Nur zu den mitgeteilten Startzeiten wird der Ton und das Bild eingeschaltet.
  
- **Wettbewerb**
  - Jedes Team bekommt im Vorfeld 2 Zeitfenster für insgesamt 6 (3/3) Versuche zugeteilt.
  - In jedem Zeitfenster hat man die Möglichkeit 3 Versuche (Modus egal) abzugeben. Ausgelassene Versuche können nicht nachgeholt werden.
  - Die Dauer eines Zeitfensters beträgt 15 min. Innerhalb dieser Zeit müssen die 3 Versuche gemacht werden. Vor dem ersten Versuch findet die Roboter- und Spielfeldinspektion statt. Aus diesem Grund hat dieser Slot eine Dauer von 20 min.
  - Die Inspektionslisten werden an die Teilnehmer versandt und stehen auf der Seite roboMINT.de zum Download bereit.
  - Die Teams und der Schiedsrichter sind zu den entsprechenden Zeiten startbereit. Die Zeitfenster müssen unbedingt eingehalten werden. Eine Verschiebung/ Verlängerung der Zeitfenster ist **nicht möglich!**

- Es gelten die offiziellen Spielregeln für den Robot Skills Modus.
- Ein Versuch wird vom Schiedsrichter gestartet und beendet. Der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der Frist für den Fahrerwechsel und dass die Versuche rechtzeitig und korrekt beendet werden. Alle Versuche werden zusätzlich von der Turnierleitung (roboMINT) begleitet und überwacht.
- Der Schiedsrichter ermittelt zusammen mit den Teams die Punkte und übermittelt diese an die Turnierleitung.
- Die Turnierleitung muss während des kompletten Zeitfensters das Spielfeld einsehen können. Bei Nachfragen muss der Schiedsrichter in der Lage sein, jede Stelle des Spielfelds aus Nahdistanz (in einer entsprechenden Vergrößerung) darzustellen.

Diese Voraussetzungen können zu einem späteren Zeitpunkt noch angepasst werden und sind im Vorfeld der Veranstaltung auf die Gültigkeit zu überprüfen. Auf der Seite [robomint.de](http://robomint.de) steht die aktuelle Version sowie sämtliche andere Dokumente zum Download bereit. Bei offenen Fragen, Anregungen oder sonstigen Anliegen steht das Team von roboMINT jeder Zeit gerne zur Verfügung.