

Wichtige Informationen zum Schweizer Finale für die Teams

Ablauf Schweizer Finale:

- Bauphase 60min
- 1. Wertungsrunde
- Bauphase 60min
- 2. Wertungsrunde
- Mittagspause
- Bauphase 30min
- 3. Wertungsrunde
- Vorstellung Nachmittagschallenge
- 75min 1./2. Versuch Nachmittagschallenge
- 75min 3./4. Versuch Nachmittagschallenge

Hinweise RoboMission Aufgabe:

- Es gibt keine Regeländerungen der RoboMission Aufgaben fürs Schweizerfinale, alles bleibt also wie bei den Regios (ausser natürlich die Überraschungsaufgabe):
 - ➔ Bei der Kategorie Elementary entfernen die Teams weiterhin 2 der 11 Zäune auf dem Spielfeld. (Hinweis: Es müssen zwei Zäune entfernt werden.)
 - ➔ Bei der Kategorie Junior wird weiterhin auf den Aufbau des Hindernisses auf der Kreuzung B verzichtet
 - ➔ Bei der Kategorie Senior wurden sowieso nie Änderungen in Betracht gezogen
- Auch beim Schweizerfinale wird es wieder eine Überraschungsaufgabe geben. Mit dieser Aufgabe kann man 10 zusätzliche Punkte holen. (Hinweis: Die Überraschungspunkte zählt nicht zu den regulären Aufgaben, weitere Details/Auswirkungen siehe Allgemeine Regeln Punkt 7.4.)

Hinweise zur Nachmittagschallenge:

- Die Nachmittagschallenge ist eine komplett neue Aufgabe, die am Wettbewerbstag (siehe Ablauf) bekanntgegeben wird.
- Die Nachmittagschallenge hat keine Zufallskomponenten. Dadurch wird sichergestellt, dass alle Teams jeweils die gleiche Ausgangslage haben.
- Die Nachmittagschallenge findet auf dem gleichen Spielfeld wie die normale RoboMission Aufgabe statt. Die Teile, die für die Nachmittagschallenge verwendet werden, sind mehrheitlich gleich/ähnlich zu den «normalen» Aufbauten, es können aber auch ganz neue Teile vorkommen.
- Die Aufgaben sind so gestellt, dass mehrheitlich ähnliche Funktionen wie in der normalen RoboMission Aufgabe verwendet werden, der Roboter also nicht umgebaut werden muss, um viele Punkte zu erreichen (Anpassungen können natürlich von Vorteil sein). Gewisse Teilaufgaben werden sehr ähnlich zur normalen RoboMission Aufgabe sein.
- Die Aufgaben bieten eine grosse Bandbreite an Schwierigkeitsstufen an, sodass (möglichst) alle Teams Erfolgserlebnisse haben, aber auch alle Teams gefordert sind. Für schwierige Teilaufgaben können Anpassungen am Roboter nötig sein.
- Wichtig: Die genannten Punkte dienen als Anhaltspunkt um sich auf die Nachmittagschallenge einzustellen/vorzubereiten. Es können keine Änderungen der Nachmittagschallenges während des Wettbewerbs angefordert werden, falls ein Team die Aufgabe als unangemessen erachtet. Natürlich geben wir unser bestes, dass das nie ein Thema wird.

Allgemeine Regeln/Informationen zur Nachmittagschallenge:

- Ein Team hat pro Phase (75min) 2 Versuche. Diese Versuche können irgendwann vor der Deadline angemeldet werden (nur angemeldet, nicht zwingend durchgeführt). Sobald ein Versuch angemeldet wurde, darf das Team nichts mehr am Roboter/Programm anpassen bis zum Versuch. Dieser angemeldete Versuch hat Priorität und wird bewertet (die anderen Teams müssen also mit testen an diesem Tisch warten).
- Melden sich verschiedene Teams, dann geht es der Reihe nach (in der Reihenfolge wie sich die Teams gemeldet haben). Dadurch können Wartezeiten entstehen, in denen ein Team nicht weiterarbeiten kann, es kann sich also lohnen die Läufe früh genug anzumelden, um dies zu vermeiden.
- Ein Team kann auch zwei Läufe aufs Mal melden (typischerweise kurz vor der Deadline). Werden allerdings noch andere Läufe gemeldet, so muss mit dem zweiten Versuch gewartet werden bis alle anderen gemeldeten Teams auch einen Versuch gezeigt haben. Ein Team kann sich nach dem ersten Versuch für den zweiten Versuch abmelden (falls sie zufrieden sind), um wertvolle Zeit zu sparen.
- Während der ersten Abgabefrist kann kein für die nächste Frist zählender Versuch absolviert werden. Man kann sich also den 2. Versuch nicht für die zweite Abgabefrist anrechnen lassen (siehe auch Wertungskriterien). Ausserdem kann Versuch 3./4. nicht vor der ersten Deadline absolviert werden.
- Es müssen nicht alle Versuche genutzt werden, dadurch kann sich ein Team Zeit sparen (typischerweise falls das Team mit dem ersten Lauf bereits zufrieden ist). Ein ungenutzter Lauf wird mit 0 Punkten und 120s gewertet.
- Die maximale Zeit für einen Lauf beträgt wie bei der normalen RoboMission Aufgabe 2min.
- Werden keine positiven Punkte erreicht, so wird der Lauf mit 0 Punkten und 120s gewertet. Negative Punkte sind also nicht möglich, genauso wie ein 0 Punkte Lauf mit 37s. (Hinweis: Gleiches gilt für die normale RoboMission Aufgabe)
- Die maximale Punktzahl der Nachmittagschallenge beträgt ca. 60 bis 65% der maximalen Punkte (ohne Überraschungsaufgabe) der normalen RoboMission Aufgabe.

Allgemeine Hinweise:

- Die Teams absolvieren alle Versuche (normale RoboMission Aufgabe und Nachmittagschallenge) am gleichen Tisch.
- Es können auch andere Tische fürs Üben verwendet werden (Vorsicht: Es kann kleine Unterschiede geben, es wird also empfohlen möglichst oft am eigenen Tisch zu üben.)

Wertungskriterien:

1. Summe der Punkte aus dem besten Lauf der normalen RoboMission Aufgabe, dem besseren Lauf der ersten Frist der Nachmittagschallenge (Versuch 1./2.) und dem besseren Lauf der zweiten Frist der Nachmittagschallenge (Versuch 3./4.).

$$\text{Punktzahl} = \max(\text{RM1}, \text{RM2}, \text{RM3}) + \max(\text{NC1}, \text{NC2}) + \max(\text{NC3}, \text{NC4})$$

RM: normale RoboMission Aufgabe

NC: Nachmittagschallenge

2. Summe der Zeiten aller unter 1. Genannten Läufe
3. Punkte des besten Versuchs der Nachmittagschallenge
4. Zeit des besten Versuchs der Nachmittagschallenge
5. Punkte der zweitbesten Wertungsrunde der normalen RoboMission Aufgabe
6. Zeit der zweitbesten Wertungsrunde der normalen RoboMission Aufgabe
7. Danach werden die Teams auf dem gleichen Platz eingestuft.