

Infozettel für die Mentoren der RoboCupJunior Soccer-Teams

Liebe Teamverantwortliche,

dieses Schreiben enthält allgemeine Informationen, die dabei helfen sollen, die Wettbewerbe zu einem angenehmen und reibungsfreien Ereignis zu machen.

Nach der Ankunft:

- Melden Sie ihr Team an.
- Kontrollieren Sie, ob Sie für jedes Teammitglied ein Namensschild sowie die Teilnehmerurkunde erhalten haben und ob die Namen richtig geschrieben sind. Sollte das nicht der Fall sein, wenden Sie sich bitte an den Info-Point.
- Beziehen Sie die für Sie reservierten Sitzplätze.

Teamleiterbesprechung:

Um im Vorfeld Fragen klären zu können, bieten wir eine Teamleiterbesprechung an. Dazu sollte mindestens ein Schüler jedes Teams im Junior-Soccer-Bereich erscheinen:

- **Do. 12.03., 08:45 Uhr:** Teilnehmende der Ligen **1:1 Entry und 1:1 LW** am Superteam Feld.
- **Do. 12.03., 08:45 Uhr:** Teilnehmende der int. Wettbewerbe (**2:2 LW** und **Open**) am Spielfeld 7.

Allgemeine Hinweise:

- Der Aspekt des **Fair Play** steht beim RoboCup an erster Stelle. Es wird erwartet, dass es das Ziel aller Teams ist, ein faires und sauberes Turnier zu spielen.
- Die Teams sollen weitestgehend selbständig an ihren Robotern arbeiten. Mentoren dürfen sich daher **nur** in Absprache mit den Organisatoren im Arbeitsbereich der Teams aufhalten. Andernfalls ist Mentoren der Zutritt zu den Teamarbeitsbereichen nicht gestattet.

Regelbekanntmachungen:

- Die gültigen Regelsätze des Turniers sind hier veröffentlicht: >> junior.robocup.de/soccer/
- Die (kurzen) SuperTeam-Regelsätze findet ihr am Orgapoint in der Messehalle.
- **Tordifferenzen:** Genau wie in den internationalen Regeln begrenzen auch wir die Tordifferenz eines Spiels nach Ende der zwei Halbzeiten stets auf **10 Tore**. Falls bspw. ein Team mit 4:25 verliert, wird der Spielstand nach Ende des Spiels auf 4:14 festgelegt. Tritt ein Team ein Spiel nicht an, so verliert es dieses mit **0:10**.

Das Turnier-System:

- Die Liga 1 vs. 1 Entry spielt im Schweizer System in 6 Runden.
- Die Liga 1 vs. 1 Lightweight spielt im Schweizer System in 5 Runden.
- Die Liga 2 vs. 2 Lightweight spielt im Schweizer System in 4 Runden.
- Die Liga 2 vs. 2 Open spielt im Schweizer System in 4 Runden.
- Die Ergebnis-Tabelle wird erstellt nach den Kriterien:
(1) Punkten, (2) Tordifferenz und (3) direktem Vergleich (nicht nach geschossenen Toren!)

Das Schweizer System

Die erste Runde des Schweizer Systems wird zufällig ausgelost. Nach jeder Runde werden alle gespielten Matches zu einer Tabelle ausgewertet. Anschließend werden aus dieser Tabelle top-down die Spielpaarungen der nächsten Runde ermittelt, wobei keine Teams sich zweimal begegnen.

Bei ungeraden Teamzahlen bleibt ein Team spielfrei („free from play“) und gewinnt mit 10:0 Toren. In der ersten Runde entscheidet darüber der Zufall. Jedes Team wird höchstens 1x im Turnier spielfrei bleiben.

Genauere Informationen zu den Spielpaarungen gibt es jeweils nach einer abgeschlossenen Runde für die darauffolgende Runde, spätestens jedoch 30 Minuten vor Spielbeginn. Bitte behalten Sie die Ankündigungen auf der Website im Blick, denn Spiele können nicht nachgeholt werden. Die aktuellen Tabellen und Spielstände finden Sie stets unter:

>> junior.robocup.de/soccer

Technical Challenge:

Es wird auch im Jahr 2026 wieder eine kleine Challenge geben, bei der die Teams ihr technisches Know-How spielerisch unter Beweis stellen müssen. Wann und wo die Challenge stattfindet wird rechtzeitig zu Turnierbeginn veröffentlicht - bitte achten Sie auf die Aushänge und die Zeitpläne für weitere Informationen.

Das Ergebnis der technischen Challenge wird nicht in die Wertung für den Titel "Deutscher Meister" einfließen. Um eine Trophäe zu erhalten und sich für weiterführende Wettbewerbe auf internationaler Ebene zu qualifizieren, müssen die Schüler jedoch die Challenge bestehen oder zumindest die Jury davon überzeugen, dass sie das Know-How besitzen, um sie theoretisch zu lösen.

Ziel ist es, den Teams spielerisch neue Anreize und Denkanstöße zu ermöglichen. Die Herausforderung wird entsprechend einfach gewählt und sollte ohne Probleme zu bewältigen sein. Für die beste Technische Challenge wird es einen dedizierten Preis bei der Siegerehrung geben.

Technische Dokumentation & Plakate

Die **Technische Dokumentation** gehört zum Alltag eines Ingenieurs stets dazu. Die Teams sind angehalten, das entsprechende Formular vor Beginn der Wettbewerbe auszufüllen. Es wird bei den Interviews helfen, und wenngleich nicht verpflichtend, ist es Voraussetzung dafür, den „Best Presentation“-Preis gewinnen zu können:

>> <https://nextcloud.robocup.de/s/PBDmqMTAAoLiQJs>

Über **Plakate** freuen wir uns in diesem Jahr ganz besonders! Zur EM und WM sind Plakate Pflicht, zur German Open allerdings noch optional. Für das beste Plakat wird es stattdessen einen Preis bei der Siegerehrung geben. Form und Inhalt der Plakate werden in den offiziellen Regelsätzen beschrieben.

Um den Preis zu erhalten, muss das Plakat online zusammen mit der Technischen Dokumentation eingereicht werden. Die Plakate vor Ort beim Orga-Point abgegeben werden. Falls Sie Ihr Plakat noch drucken müssen, fragen Sie gern das Orga-Team am Orga-Point.

Bitte reicht Plakat und Technische Doku bis **Donnerstag, 12.03. um 17:00 Uhr** ein.

Technische Interviews sind zur German Open verpflichtend für alle Teams geplant. Die Technische Jury wird mit allen Teams Gruppengespräche führen. Auch zur Technical Challenge werden die Teams einige Fragen zu ihrem Roboter gestellt bekommen.

SuperTeam-Wettbewerbe

Sie sind wieder da: Wir freuen uns, seit der German Open 2024 wieder SuperTeam-Wettbewerbe anbieten zu dürfen. Dazu teilen wir die Ligen wie folgt auf:

- 1 vs. 1 Entry - 3 Teams aus je 5 oder 6 Einzel-Teams, Round-Robin
- 1 vs. 1 Lightweight SuperTeam - 3 Teams aus je 5 oder 6 Einzel-Teams, Round-Robin
- 2 vs. 2 Lightweight SuperTeam - 3 Teams aus je 3 Einzel-Teams, Round-Robin
- 2 vs. 2 Open SuperTeam - 2 Teams aus je 3 oder 4 Einzel-Teams spielen Round-Robin Hin und Rück

Am Spiel teilnehmen dürfen jeweils 5 Roboter (1vs1 Entry und 1vs1 Lightweight) bzw. 3 Roboter (2vs2 Lightweight). Die Aufteilung der Teams sowie das (kleine) gültige Regelwerk finden Sie am Orga-Point in der Messehalle. Und auf der Website unter [>> junior.robocup.de/soccer/](https://junior.robocup.de/soccer/)

Die Regeln erklären unter anderem, wie das Einwechseln der Reservespieler funktioniert. Bitte beachten Sie insbesondere, dass **alle Einzel-Teams eines Super-Teams zum Spielstart anwesend** sein müssen – andernfalls gibt es Straftore. Es ist also wichtig, sich gut zu koordinieren.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß!

Bei Fragen wenden Sie sich gerne jederzeit an Stefanie Haupt, Lena Eickhoff und Christian Rieseberg. Wir wünschen allen Teilnehmenden viel Spaß und einen erfolgreichen Wettbewerb!

Ihr Organisationsteam