

## COACHES-BRIEFING

### FIRST® LEGO® League Challenge

Am Morgen des Wettbewerbstags ist es sinnvoll, sich mit den Coaches zu treffen, um wichtige Informationen zum Ablauf, zur Organisation und zu den Bewertungen zu besprechen. Auch können Coaches noch offene Fragen direkt klären. Das Briefing sollte von dem:der Regionalpartner:in (RP) bzw. von einem:einer anderen Hauptverantwortlichen und von dem:der Oberschiedsrichter:in gehalten werden. Das Coaches- Briefing dauert in der Regel **ca. 30 Minuten** und findet vor der Eröffnung statt.

Dieses Dokument soll der Person, die das Coaches- Briefing leitet, als gedankliche Stütze dienen und sollte entsprechend der lokalen Bedürfnisse ergänzt werden.

### 1 Infos zum Zeitplan

- Erläuterung des Tagesablaufs (Wann passiert was?)
- Tipp für Coaches: **Zeitplan genau lesen und die Zeiten des Teams verstehen** und auf dem Zeitplan markieren
- **Bewertungen werden nicht nachgeholt, falls das Team nicht rechtzeitig erscheint**
- Eröffnung
  - Wo findet die Eröffnung statt?
  - Was passiert bei der Eröffnung? (Begrüßung der Teams, Vorstellung der JurorInnen und SchiedsrichterInnen)
- Erläuterung des Ablaufs der Jurybewertungen und Robot-Game-Runden
- Präsentation besonderer Forschungen (optional)
- **Catering**
- Preisverleihung
  - Wo findet die Preisverleihung statt?
  - Was passiert bei der Preisverleihung? (Medaillen, Urkunden, Pokale, Qualifikationsplätze)

### 2 Infos zur Location

- Vorstellung der Räume (Juryräume, Teambereich, Übungstische, Wettbewerbsbereich, Catering)
- Info, welche Räume für die Coaches und/oder die Öffentlichkeit zugänglich sind
- Tipp für Coaches: Location erkunden und Juryraum suchen
- An wen wende ich mich bei Fragen oder einem medizinischen Notfall?

## 3 Infos zur Bewertung

Jedes Team wird in einer **35-minütigen Jurybewertung** in den Kategorien Forschung, Roboterdesign und Grundwerte bewertet. Die **Coaching-Bewertung** erfolgt anhand eingereicher Nominierungen durch die Teams. Das **Robot-Game** wird in mehreren Matches durch Schiedsrichter:innen bewertet.

### 3.1 Forschung

- Team präsentiert seine Forschung (5 Minuten!) > längere Präsentationen werden abgebrochen
- nach der Präsentation stellt die Jury Fragen
- Welche Präsentationstechnik steht im Raum zur Verfügung?
- Team muss alle Materialien für die Präsentation mitbringen

### 3.2 Roboterdesign

- Team präsentiert den Roboterdesign-Bericht (5 Minuten!). Längere Präsentationen werden abgebrochen
- nach der Präsentation stellt die Jury Fragen
- Team muss den Roboter und den Laptop mitbringen

### 3.3 Grundwerte

- Bewertung durch Jury anhand Forschungs- und Roboterdesign-Präsentation
- Eventuell: Rückfragen zu Grundwerten im Teil „Abschluss & Feedback“ der Jurybewertung

### 3.4 Coaching

- für die Nominierung erhalten die Teams und andere beim Wettbewerb entsprechende Nominierungsbögen, die ausgefüllt und abgegeben werden müssen
- Woher bekommen die Teams die Bögen (entweder am Wettbewerbstag oder im Vorfeld via Coach)? Wo und wann müssen die Bögen abgegeben werden?

### 3.5 Robot-Game

- Robot-Game findet an den Robot-Game Tischen im Wettbewerbsbereich statt
- Tische sind jeweils paarweise als „Insel“ angeordnet
- Anzahl der vorhandenen Robot-Game Tische nennen
- Beschaffenheit und Besonderheiten der Spieltische erwähnen
- Infos zum Material, welches das Team zum Robot-Game bringt: Alles muss vor dem Match in beide Startzonen passen – und darf während des Matches nur in den Homezonen gelagert werden
- ein Robot-Game Match dauert immer **2:30 Minuten** (während des Matches wird die Zeit nicht angehalten)
  - vor dem Match müssen sich die Teammitglieder auf die zwei Seiten des Spielfeldes aufteilen und können während des Matches die Seiten nicht wechseln
  - im Match sind bis zu vier Teammitglieder, die sog. **Techniker:innen**, am Tisch erlaubt: Pro Homezone max. zwei

- während des Matches können die TechnikerInnen auf der jeweiligen Seite ausgewechselt werden (erklären, wie der Wechsel stattfinden soll)
- während der Vorbereitung auf das Match dürfen neben den TechnikerInnen auch andere Teammitglieder am Wettbewerbstisch sein
- Fragen zum Spielfeldaufbau vor dem Match mit den SchiedsrichterInnen klären
- Bewertung nach dem Match am Wettbewerbstisch: Schiedsrichter:in bespricht mit den TechnikerInnen den Punktestand (Unklarheiten zur Bewertung nach dem Match mit Schiedsrichter:in klären; wenn keine Lösung gefunden wird, Oberschiedsrichter:in konsultieren)
- am Ende der Bewertung bestätigen die Techniker:in und der:die Schiedsrichter:in die Bewertungen (z.B. durch Unterschrift oder „Klick“ in der Auswertungssoftware)
- danach verlässt das Team den Spieltisch (ACHTUNG: keine Modelle/Teile des Spielfeldes mitnehmen)
- Infos zur Art der Bewertung (ausgedruckte Auswertungsbögen oder Tablet)
- Info, wann und wo die Ergebnisse des Robot-Games veröffentlicht werden (z.B. nach jeder Runde)
- eventuell Einsatz von roten und gelben Karten erklären
- Anzahl SchiedsrichterInnen und evtl. Oberschiedsrichter:in nennen

### Testrunde

- jedem Team steht eine gewisse Zeit am Spieltisch zur Verfügung, um sich auf das Robot-Game vorzubereiten (Lichtwerte anpassen, Besonderheiten des Spieltisches kennenlernen)
- Wird die Testrunde wie eine Generalprobe durchgeführt?
  - Nach einer Vorbereitungszeit absolvieren die Teams ein Robot-Game Match unter Wettbewerbsbedingungen; also mit Stoppuhr, Schiedsrichter:in und abschließender Bewertung (Teams, SchiedsrichterInnen und TechnikerInnen können so den Ablauf der späteren Wertungsmatches üben)

### Vorrunden

- jedes Team tritt in **drei Vorrunden von je 2:30 Minuten** an
- nur das beste Ergebnis der Vorrunden zählt, geht in die Gesamtwertung ein und ist ausschlaggebend, ob sich das Team für die Finalrunden des Robot-Game weiterqualifiziert
- in jeder Runde wird gegen ein anderes Team gespielt; bei einer ungeraden Teamanzahl springt ein freiwilliges Team ohne Wertung ein

### Finalrunden

- (Viertel- und) Halbfinale und abschließendes Finale
- im Viertelfinale treten die 8 besten Teams aus den Vorrunden an (Achtung: es zählen für das Weiterkommen immer die Punkte, nicht der Sieg in einem Match)
- im Halbfinale treten die 4 besten Teams der Vorrunden bzw. des Viertelfinals an
- Im Finale treten die besten 2 Teams des Halbfinals an
  - es werden zwei Matches gefahren, die summiert werden

## 4 Infos zur Pokalvergabe

Für die Vergabe der Pokale gibt es unterschiedliche Verfahren je nach Kategorie, welche ihr den Coaches veranschaulichen solltet.

### **Pokal für Champion und Robot-Game**

Für die Kategorien Champion und Robot-Game werden die **Plätze 1-3** ausgezeichnet.

Das Team mit der besten Gesamtwertung aus den Robot-Game-Vorrunden und den Jurysessions erhält den Champion-Pokal und eine Platzierungsurkunde und die Teams auf den Plätzen 2 und 3 je eine Platzierungsurkunde.

Beim Robot-Game bekommt das Siegerteam aus den Finalrunden den Pokal und eine Platzierungsurkunde. Das zweitplatzierte Team im Finale erhält die Platzierungsurkunde für Platz 2, das Team mit der besten Punktzahl im Halbfinale jene für Platz 3.

### **Pokal für Forschung, Roboterdesign und Grundwerte**

In den Kategorien Forschung, Roboterdesign und Grundwerte werden **je vier Teams** mit besonders guten Leistungen nominiert, die für einen Pokal in Frage kommen. Die JurorInnen wählen daraus das Team aus, welches den Pokal erhält. Alle vier Teams bekommen eine Nominierungsurkunde.

### **Pokal für Coaching**

Der Coaching-Pokal wird dem:der Coach:in verliehen, deren/dessen Nominierung vom Team die Jury besonders davon überzeugt, dass sie/er eine herausragende Coachingleistung erbracht hat.

### **"Ein Team, ein Pokal"-Regel**

Wenn es bereits in einer Kategorie (Champion, Roboterdesign, Grundwerte oder Forschung) den ersten Platz gewonnen hat, kann das Team in den anderen Kategorien maximal den zweiten Platz belegen (Champion), oder nominiert werden (Roboterdesign, Grundwerte, Forschung).

Die **Ausnahmen** sind die Pokale für **Robot-Game und Coaching**. Teams, die einen oder beide dieser Kategorien gewinnen, können auch noch einen weiteren Pokal erhalten. Ein Team kann also **maximal drei Pokale** in einem Wettbewerb gewinnen.