

zdi-Space Adventures

FAQ

Robot-Game, **Stand 20.05.2026**

Regel 3 (Stand 20.05.26)

FRAGE: Der Roboter fährt über das Feld der Startrampe vor beziehungsweise gegen die grüne Barriere - er hat einen Anbau, der über die Sperre über die Base hineinragt. Da ein fester Anbau des Roboters über der Base ist, darf der Roboter ohne Strafpunkte in die Hand genommen und in die Base gestellt werden?

ANTWORT: Nein. Der Roboter darf NICHT über ein Hindernis wie die grüne Barriere an der Startrampe (oder andere Hindernisse) per Hand hinübergetragen werden.

Regel 3 (Stand 20.05.26)

FRAGE: Darf der Roboter z.B. die Treibstoffobjekte direkt aus der Base heraus in die Startrampe fallen lassen? Hier würde eine Rutsche verwendet, von der die Treibstoffobjekte in den Bereich der Startrampe fallen.

ANTWORT: In Teilen wäre das in Ordnung. Voraussetzung ist, dass der Roboter gestartet wird und dieser eigenständig z. B. eine Rutsche ausklappt und so versucht die Objekte in den Bereich fallen/rutschen zu lassen.

Regel 3 (Stand 30.04.26)

FRAGE: Der Roboter darf, wenn er in die Base zurückkehrt, sobald er teilweise in der Base ist, mit der Hand hineingezogen werden. Das gilt auch für Objekte, die er in die Base bringt. Wenn der Roboter dabei ist, mehrere Objekte vom Spielfeld in die Base zu bringen, muss dann jedes einzelne Teil teilweise in die Base hineinragen?

ANTWORT: Ja. Die Regel gilt für jedes einzelne Objekt, das der Roboter in die Base bringt. Es muss abgewartet werden bis alle Teile teilweise in der Base sind, bis der Roboter berührt werden darf. Wichtig: Teile, die dabei nicht eindeutig in der Base waren, dürfen nicht weiterverwendet werden!

Aufgabe 2 (Stand 24.04.26)

FRAGE: Im Teil A muss der Schulbus den roten Bereich der Sternwarte berühren und aufrecht stehen. Rot bei der Sternwarte ist nur der breite Rand. Gibt es für die Aufgabe auch Punkte, wenn der Schulbus vollständig innerhalb steht (nur im grauen Innenteil und nicht mehr auf dem roten Teil)?

ANTWORT: Ja, es gibt auch Punkte, wenn der Schulbus komplett innen steht und den roten Rand nicht berührt. Als roter Bereich zählt der gesamte Bereich inklusive des andersfarbigen „Schmuckelementes“ innerhalb.

Genauso verhält sich das bei der Aufgaben 9 (Rover zählt auch, wenn er sich „nur“ im hellblauen Bereich befindet). Auch hier zählt als dunkelblauer Bereich der gesamte Bereich inklusive des hellblauen Innenbereichs.

zdi-Space Adventures

FAQ

Robot-Game, **Stand 20.05.2026**

Aufgabe 1 (Stand 17.03.26)

FRAGE: Wie viele Punkte bekommt man, wenn die Rakete aufrecht auf dem Unterbau steht und in Draufsicht sich im roten Bereich befindet, der Unterbau selbst aber nicht vollständig im roten Bereich ist?

ANTWORT: In diesem Fall bekommt man die 15 Punkte für die Rakete, die sich vollständig im roten Bereich befindet und aufrecht steht. Die Punkte für den Unterbau sowie die Bonuspunkte bekommt man in diesem Fall aber nicht.

Aufgabe 5 (Stand 17.03.26)

FRAGE: Der Roboter soll nach Verlassen der Spielfeldmatte eigenständig zum Stehen kommen. Was passiert, wenn er das nicht tut, obwohl es so geplant ist?

ANTWORT: Bleibt der Roboter nicht wie vorgesehen eigenständig nach Verlassen des Spielfeldes stehen, ist es erlaubt ihn zu stoppen. Für das Berühren außerhalb der Matte gibt es bei dieser Aufgabe keine Strafpunkte.

Aufgabe 1 /Teil A (Stand 17.03.26)

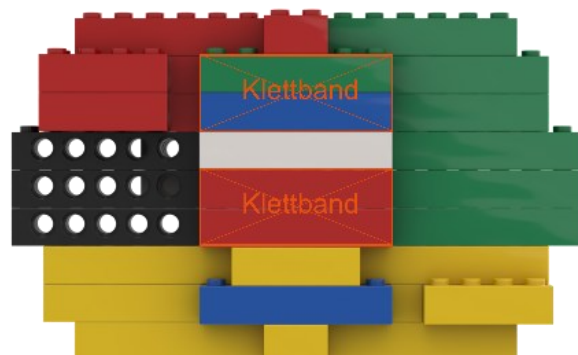
FRAGE: Darf die Schlinge am Raketenunterbau nach oben geklappt oder abgebaut werden, nachdem der Raketenunterbau in die Base geholt wurde?

ANTWORT: Es dürfen keine Aufgabenobjekte verändert werden, auch nicht, wenn der Roboter sie in die Base geholt hat. Damit darf die Schlinge nicht geklappt oder abgebaut werden.

Spielfeldaufbau (Stand 17.03.26)

FRAGE: Wie sieht die Position genau für das Anbringen der Klettbander aus, um die Erd- und Weltantenne auf dem Spielfeld zu befestigen?

ANTWORT: Das Klettband wird auf den durchkreuzten Bereichen auf dem Spielfeld und wie hier abgebildet auf den Objekten geklebt.



zdi-Space Adventures

FAQ

Robot-Game, **Stand 20.05.2026**

Aufgabe 1 /Teil A (Stand 06.03.26)

FRAGE: Wenn die Raketenplattform in die Base geholt wurde, muss die Schlaufe bei einem Neustart vollständig in der Base sein oder darf sie hinausragen?

ANTWORT: Ja, auch die Schlaufe muss vollständig in der Base sein. Hier gilt das Regelwerk, dass bei jedem Start des Roboters dieser komplett innerhalb der Base sein muss. Dazu gehören auch Ladung und Anbauten/Aufgabenobjekte, die er transportiert.
Das gilt auch für die Rakete.

Aufgabe 5 (Stand 06.03.26)

FRAGE: Muss der Roboter bei der Aufgabe 5 die Spielfeldmatte vollständig in der Draufsicht verlassen?

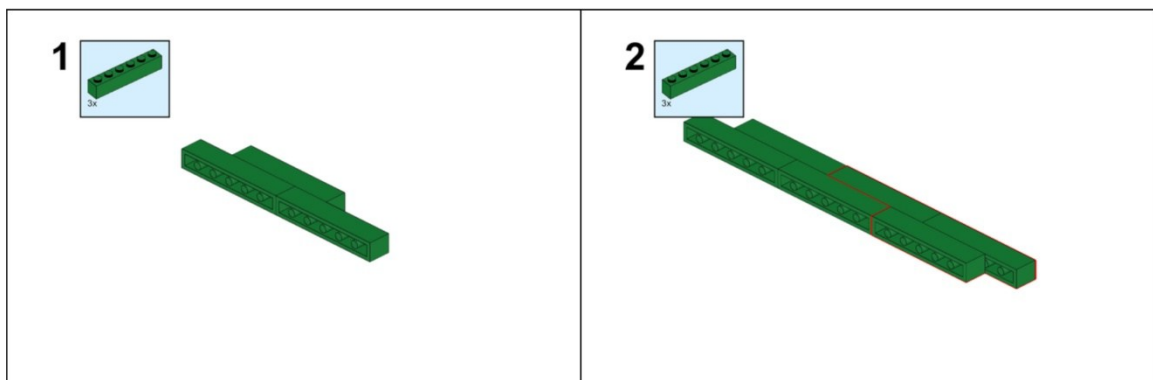
ANTWORT: Der Roboter muss die Spielfeldmatte soweit verlassen, dass er den farbigen Bereich des Spielfeldes nicht mehr berührt. Hier zählen dann die Räder (Oder Kugel oder ähnliches) am Roboter, die den farbigen Bereich nicht mehr berühren dürfen.

Aufgabe 10: Spielfeldaufbau (weiterführende Schulen) (Stand 25.02.26)

FRAGE: Im Dokument Spielfeldaufbau zu Aufgabe 10 wird ein Hindernis vor dem Terrain mit Klettband befestigt (Foto rechts). Allerdings gibt es dazu keine Bauanleitung im Dokument. Wie ist der genaue Aufbau?

ANTWORT: Leider fehlt diese Abbildung in dem Spielfeldaufbaudokument. Hier die Anleitung, die anzuwenden ist.

Ergänzung Aufbau Aufgabe 10 – Barriere



zdi-Space Adventures

FAQ

Robot-Game, **Stand 20.05.2026**

Aufgabe 8: Grundschulen (Stand 19.02.26)

FRAGE: Für die Aufgabe 8 gibt es 35 Punkte, wenn der Roboter zwischen den Pfosten hindurchfährt. Auf Seite 20 im Aufgabendokument werden unter dem Foto oben rechts zu Bewertung 23 Punkte angegeben. Liegt hier eventuell ein Schreibfehler vor?

ANTWORT: Ja. Leider wird unter dem Bild eine falsche Punktzahl angegeben. Bei der Erfüllung der Aufgabe 8 gibt es 35 Punkte, wenn der Roboter außerhalb der Spielfeldmatte zum Stehen kommt, ohne die beiden Bälle herunterzustoßen.

Spielfeld (Stand 12.02.26)

FRAGE: Darf der Roboter mit einem Teil die Spielfeldmatte verlassen, oder muss er immer in der Draufsicht auf dem Spielfeld bleiben?

ANTWORT: Der Roboter darf mit seinen Rädern das Spielfeld nicht verlassen. Falls das passieren sollte, muss der Roboter in die Base zurückgenommen werden und es gibt für die Roboterberührung Strafpunkte. Ein nur sehr kurzes Ausscheren von wenigen Millimetern kann akzeptiert werden. Im Zweifelsfall gilt der Entscheid der Jury.

Aber: Ragen nur Teile der Anbauten am Roboter während des Laufs über die Spielfeldbegrenzung hinaus, der Roboter selbst jedoch auf dem Spielfeld bleibt, ist das erlaubt.

Transportierte Aufgabenobjekte müssen innerhalb der Spielmatte bleiben, um gewertet werden zu können. Das gilt auch für Aufgabenobjekte die sich in irgendeiner Form auf oder am Roboter befinden.

Ausnahme: Aufgabe 5 – Aufbruch ins Weltall: beim Erfüllen dieser Schlussaufgabe verlässt der Roboter die Spielfeldmatte!

Transport der Wertungsobjekte (Stand 12.02.26)

FRAGE: Dürfen Aufgabenobjekte in Kisten transportiert werden?

ANTWORT: Ja. Aber beachte: Verlangen die Aufgaben, dass Wertungsobjekte in der Zielposition die Matte berühren, so dürfen sie nicht in einer Kiste mit Boden oder auf dem Roboter dort abgestellt werden. Hier fehlt die direkte Berührung mit der Matte, die unabhängig vom Transport am Ende des Durchlaufs gegeben sein muss, um gewertet zu werden.

Sollte ein Rahmen ohne Boden verwendet werden, muss dieser so groß sein, dass das Wertungsobjekt darin frei steht/liegt. Es darf nicht festgeklemmt oder vom Rahmen festgehalten werden. Den Rahmen muss ein Jurymitglied entfernen können, ohne dass das Wertungsobjekt seine Position verändert!

zdi-Space Adventures

FAQ

Robot-Game, **Stand 20.05.2026**

ACHTUNG: bei einzelnen Aufgaben können auch Hilfsmittel wie ein Rahmen/Gerüst ausgeschlossen sein. Es zählt die einzelne Aufgabenstellung.

Ausnahme: Aufgabe 1, Teil A: Für die Rakete auf dem Unterbau gilt das nicht.

Teamaufstellung Regionalwettbewerb (Stand 12.02.26)

FRAGE: Darf ein Teammitglied, das zum Lokalwettbewerb krankheitsbedingt nicht anreisen konnte, wieder beim Regionalwettbewerb dabei sein?

ANTWORT: Ja. Konnte ein Teammitglied krankheitsbedingt nicht am Wettbewerbstag mitfahren, welches jedoch im Tool als Teammitglied gemeldet war und alle Dokumente vorlagen, darf im Regionalwettbewerb dabei sein.

Regel 3.10 (Stand 12.02.26)

FRAGE: Dürfen Aufbauten von Aufgaben, die man nicht bearbeiten möchte, durch den Roboter vom Spielfeld geschoben werden?

ANTWORT: Nein. Strategisch dürfen keine Aufbauten vom Spielfeld „entnommen“ werden, auch nicht durch den Roboter.
Wertungsgegenstände, die beim Transport durch den Roboter verlorengehen und dann nicht mehr auf ihrem Ursprungsort stehen, können nach Aufforderung von der Jury entfernt werden. Diese können jedoch nicht mehr positiv gewertet und dürfen nicht zurückgelegt werden!

ACHTUNG: Wertungsobjekte, die auf dem Spielfeld platziert sind und bei Verschieben ihre Bepunktung verlieren, dürfen NICHT vom Spielfeld entfernt werden. Dazu gehören auch alle Spielfeldaufbauten, die nicht laut einer der Aufgaben an einem anderen Ort transportiert werden sollen.

Regel 3. (Stand 12.02.26)

FRAGE: Ist es erlaubt, den Roboter oder seine Anbauten zu beladen, während der Roboter sich nicht vollständig in der Base befindet oder durch die Base fährt? Der Roboter würde danach mit derselben programmierten Fahrt weiterfahren, ohne dass ein weiterer Start erforderlich ist.

ANTWORT: Nein. Für jede Fahrt, bei der der Roboter aus der Base Objekte transportiert, die dort aufgeladen werden, wird diese als Start aus der Base gewertet. Dabei gelten die entsprechenden Regeln zum Start des Roboters.

Aber: Das Team darf in der Base ein Objekt vorbereiten/hinlegen, welches der Roboter beim "Durchfahren" der Base mitnimmt, bzw. abholt. Dies ist ok. Dabei darf der Roboter jedoch nicht berührt oder aktiv beladen werden.

zdi-Space Adventures

FAQ

Robot-Game, **Stand 20.05.2026**

Regel 3. (Stand 12.02.26)

FRAGE: Bei jedem Start muss der Roboter (dazu gehören auch Ladung und Anbauten am Roboter) bei Draufsicht komplett in der Base sein. Muss er das auch, wenn er wieder in die Base zurückkehrt?

ANTWORT: Wenn der Roboter in die Base zurückkehrt, darf dieser, sobald er oder seine Anbauten teilweise in der Base sind, mit der Hand in die Base gezogen werden.

Achtung! – Transportiert der Roboter Objekte, mit denen Punkte erzielt werden, gilt o.g. Regelung nur bedingt. Wichtig ist, dass auch die Objekte die Base berühren bzw. von oben betrachtet in der Base sind. Würde das Team den Roboter in die Base ziehen, obwohl die transportierten Objekte noch vollständig außerhalb der Base sind, können diese nicht gewertet werden.

Regel 1.9 (Programmierung) (Stand 12.02.26)

FRAGE: Darf der Roboter auch mit EV3- oder SPIKE-Tabletversionen direkt gestartet werden?

ANTWORT: Das Starten des Roboters sollte nur durch Drücken eines Buttons oder Nutzung eines Sensors möglich sein. Das Starten des Roboters von anderen Geräten (z.B. Tablet) ist nur erlaubt, wenn die Programmierumgebung gar keine andere Möglichkeit bietet (z.B. Open Roberta). Dieses muss am Wettbewerbstag vor den Wertungsläufen der Wettbewerbsleitung/Jury mitgeteilt werden. Es dürfen keine weiteren Programmierereingaben während eines Laufs gemacht werden.

Start des Roboters (Stand 12.02.26)

FRAGE: Bei jedem Start müssen der Roboter und seine Anbauten sich in der Draufsicht vollständig in der Base befinden. Zählen hier die Kabel am Roboter dazu?

ANTWORT: Nein. Die Kabel am Roboter dürfen über die Begrenzung hinausragen. Siehe auch Regel 3.4

Regel 3.3 (Stand 12.02.26)

FRAGE: Hat man für alle Aufgaben nur 2,5 Minuten Zeit, oder gilt dieses pro Aufgabe?

ANTWORT: Das Team hat für die Erledigung aller Aufgaben 2,5 Minuten Zeit (siehe auch Regelwerk 3.3).

Es müssen in dieser Zeit jedoch nicht alle Aufgaben versucht werden. Auch die Reihenfolge ist nicht vorgegeben (siehe auch Regelwerk 4.1). Innerhalb der 2,5

zdi-Space Adventures

FAQ

Robot-Game, **Stand 20.05.2026**

Minuten muss auch der Roboter umgebaut (mit anderen Anbauten versehen) werden, um eine neue Aufgabe zu erledigen. Die Zeit dafür wird nicht gestoppt und es steht dafür keine zusätzliche Zeit zur Verfügung.
Der Roboter darf bei einer Fahrt mehrere Aufgaben nacheinander erledigen.

Stand zum Ende der Runde (Stand 12.02.26)

FRAGE: Wie wird eine Fahrt des Roboters gewertet, wenn die Zeit (2,5 Minuten) zu Ende ist und der Roboter die Aufgabe noch nicht vollständig erfüllt hat?

ANTWORT: Wenn die 2,5 Minuten vorbei sind, während eine Teil-/Aufgabe noch nicht vollständig erfüllt ist, kann diese auch nicht gewertet werden. Es gibt dann keine Punkte für die nicht beendete Aufgabe. Es werden alle Teilpunkte gewertet, die zum Ablauf des Zeitlimits erreicht wurden.

Programmierung der Aufgaben (Stand 12.02.26)

FRAGE: Wird die gesamte Programmierung vor Ort am Wettbewerbstag gemacht oder bringen die Teams die programmierten Abläufe der Aufgaben mit?

ANTWORT: Die Programmierung der Aufgaben erfolgt in der Vorbereitungszeit bis zum Wettbewerbstag. Am Wettbewerbstag selbst können Korrekturen, Nachbesserungen u.ä. vorgenommen werden.

Regel 3.10. (Stand 12.02.26)

FRAGE: Welche Teile dürfen auf Aufforderung vom Schiedsrichter entfernt werden?

ANTWORT: Anbauten des Roboters (z.B. Greifarme o.ä.), die vom Roboter abfallen und auf dem Spielfeld liegenbleiben, können nach Aufforderung vom Schiedsrichter entfernt und beim Neustart wiederverwendet werden.

Weiterhin dürfen nur Wertungsgegenstände, die **nicht** mehr auf ihrem Ursprungsort stehen, nach Aufforderung entfernt werden.

ACHTUNG: Spielfeldaufbauten, die beim Verschieben ihre Bepunktung verlieren, dürfen NICHT vom Spielfeld entfernt werden. Dazu gehören auch alle Spielfeldaufbauten, die nicht laut einer der Aufgaben an einem anderen Ort transportiert werden sollen.

Regel 3.7. (Stand 12.02.26)

FRAGE: Darf man Aufgabenobjekte entfernen/entfernen lassen, wenn man eine bestimmte Aufgabe nicht machen möchte?

zdi-Space Adventures

FAQ

Robot-Game, **Stand 20.05.2026**

ANTWORT: Nein. Der Aufbau am Spielfeld ist für alle Teams gleich und darf nicht verändert werden.

Regel 2. (Stand 12.02.26)

FRAGE: Dürfen mehrere Roboter innerhalb der 2,5 Minuten eingesetzt werden, um diese mit unterschiedlichen Anbauten fahren zu lassen?

ANTWORT: Nein. Die Teams dürfen **nur einen programmierbaren Baustein** benutzen (NXT, EV3 oder SPIKE PRIME). D.h. im gesamten Lauf (2,5 Minuten) darf nur ein Roboter eingesetzt werden.

Es ist erlaubt verschiedene Grundkonstruktionen/Anbauten zu nutzen, für die jedes Mal derselbe programmierbare Baustein benutzt wird.

Markierungen in der Base (Stand 12.02.26)

FRAGE: Darf man in der Base Markierungen für Startpositionen vornehmen? (z.B. mit Bleistift) oder nach dem Start des Roboters diesen mit den Händen führen, bis er die Base verlässt?

ANTWORT: Nein, ein Führen mit der Hand ist nicht erlaubt. Es ist aber erlaubt, einen Rahmen/Lineal vollständig aus LEGO zu nutzen, um dem Roboter zu helfen sich in der Base auszurichten. Dieser Rahmen muss sich vollständig in der Base befinden und vor dem Start/Neustart losgelassen werden.

Stoppen des Roboters (Stand 12.02.26)

FRAGE: Welche Konsequenzen hat ein vorsätzliches Stoppen/Berühren des Roboters?

ANTWORT: Das strategische Stoppen des Roboters oder das Herbeiführen einer neuen Wertungssituation während der Lösung einer Aufgabe ist nicht erlaubt und führt dazu, dass es für diese Aufgabe keine Punkte gibt. Jedes Mal, wenn ein Roboter oder Objekte, die er bewegt oder verwendet, per Hand berührt werden, gilt der Roboter als offline und muss sofort zur Base zurückgenommen werden. Das Team erhält dafür Strafpunkte.

Reihenfolge der Aufgaben (Stand 12.02.26)

FRAGE: Müssen alle Aufgaben in der Reihenfolge der Aufgabenstellung versucht werden?

ANTWORT: Nein. Das Team entscheidet über die Reihenfolge, in der die Aufgaben durchgeführt werden. Aufgaben dürfen auch wiederholt versucht werden. Das Spielfeld wird dafür nicht wieder in Stand gesetzt. Es müssen nicht alle Aufgaben versucht

zdi-Space Adventures

FAQ

Robot-Game, **Stand 20.05.2026**

werden.

Es bleibt dem Team auch freigestellt mit welchen Aufgabenlösungen in den jeweiligen Läufen Punkte erzielt werden.

In jedem Wertungslauf kann eine Aufgabe aber nur am Ende des Laufs gewertet werden.

Aufziehmotoren (Stand 12.02.26)

FRAGE: Sind Lego Aufziehmotoren erlaubt?

ANTWORT: Nein. Per Hand aufziehbare „Motoren“ sind nicht erlaubt.

Teamaufstellung Regionalwettbewerb (Stand 12.02.26)

FRAGE: Kann ein Team, das sich bei einem Lokalwettbewerb für die Regionalwettbewerbe qualifiziert hat, neue Teammitglieder aufnehmen?

ANTWORT: Das qualifizierte Team muss beim Regionalwettbewerb mit der Originalbesetzung antreten.

Programmierung (Stand 12.02.26)

FRAGE: Wird für die Programmierung mit Open Roberta WLAN vor Ort verfügbar sein?

ANTWORT: Nein. Wie im Regelwerk beschrieben, sollte die Software offline auf einem Laptop lauffähig sein. Ein Internetzugang muss vom Veranstalter nicht zur Verfügung gestellt werden.

Teamaufstellung (Stand 12.02.26)

FRAGE: Müssen alle Teammitglieder beim Wettkampf am Spielfeld aktiv werden?

ANTWORT: Auch wenn das Team aus zwei bis zehn Mitgliedern besteht, dürfen in den Wettkampfrunden nur je zwei Teilnehmende am Spielfeld sein. Ob es immer dieselben sind oder gewechselt wird, bleibt dem Team überlassen. Ein Einwechseln innerhalb der 2,5 Minuten ist ebenfalls erlaubt. Hier müssen die Schiedsrichter:innen vorher darauf hingewiesen werden.

Einfluss Erwachsener (Stand 12.02.26)

FRAGE: Wie wird herausgefunden, ob Erwachsene dem Team bei der Entwicklung des Roboters geholfen haben?

ANTWORT: Es wird beobachtet, wie häufig Erwachsene in das Geschehen eingreifen. Ziel ist es, das Team möglichst selbständig zu sehen.

zdi-Space Adventures

FAQ

Robot-Game, **Stand 20.05.2026**

Im NRW-Finale gibt es zudem die Zusatzaufgabe, an der nur die Teammitglieder ohne Coach teilnehmen und Aufgaben lösen müssen (Regelwerk Nr. 6).

Ortsbedingte Abweichungen (Stand 12.02.26)

Beim Konstruieren und Programmieren sollte man bedenken, dass ortsbedingt Abweichungen bei den Lichtbedingungen und bei Beschaffenheit/Unebenheiten der Matte vorkommen können.

Tipp: Es gibt zwei bedeutende Konstruktionstechniken, um die Auswirkungen von abweichenden Lichtbedingungen zu beschränken:

1. Vermeidet Steuersysteme, die etwas enthalten, das auf der Matte schleift.
2. Versteckt Lichtsensoren vor dem Umgebungslicht.