

# Informationen und Regelwerk RoboMission 2024 (Teil 2)



Version: 15.01.2024



Offizieller Organisator der  
World Robot Olympiad in Deutschland

## Hinweis

Dieses Dokument wurde überarbeitet und neu strukturiert.

- **Im ersten Teil** finden nun alle Interessierten
  - einen **Überblick zu *RoboMission***,
  - Gedanken zu dem, was **Kinder und Jugendliche** durch ihre Teilnahme **gewinnen**,
  - **Hinweise für Coaches**, die ihr Team gut unterstützen möchten, und
  - Wünsche von unserer Seite für den **Wettbewerbstag**.
- **Im zweiten Teil (dieses Dokument)** finden **teilnehmende Teams** Informationen zum Wettbewerb:
  - Zusammenfassung der **Grundprinzipien** der WRO *RoboMission*
  - **Fragen und Antworten** zur Vorbereitung und zum Wettbewerbstag
- **Im dritten Teil** ist das **gültige Regelwerk** für die *RoboMission* aufgeführt.

## Fragen zu den Regeln?

Nutzt unseren **Online-FAQ-Bereich** und schaut, ob bereits jemand die gleiche Frage hatte, oder stellt uns eine Frage bequem über unser Online-Formular:

<https://www.worldrobotolympiad.de/faq>

## Versionen

Datum	Hinweis zur Version
15.01.2023	Erste eigenständige Version dieses Regelwerks.

## Inhaltsverzeichnis

<b>TEIL II Informationen für Teams</b> .....	<b>4</b>
1 „Was müssen wir eigentlich machen?“ – Grundprinzipien des Wettbewerbs.....	4
2 „Und wie geht das jetzt?“ – Fragen und Antworten zur Teilnahme .....	7
In der Vorbereitungsphase bis zum Wettbewerb .....	7
Roboter und Programmierung .....	7
Spielfeld und Lauf.....	9
Regeln und FAQ.....	10
Der Wettbewerbstag .....	10

## TEIL II Informationen für Teams

### 1 „Was müssen wir eigentlich machen?“ – Grundprinzipien des Wettbewerbs

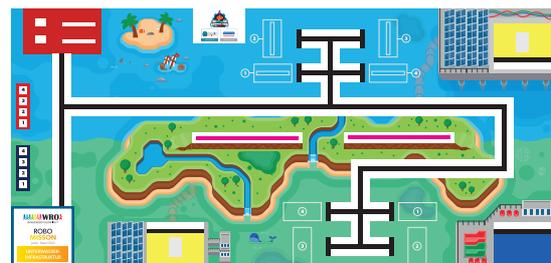
#### Was ist unsere Aufgabe?

Für die Teilnahme in der Kategorie *RoboMission* baut und programmiert Ihr in Eurer **Vorbereitungszeit** bis zum Wettbewerbstag einen Roboter, der selbstständig über ein Spielfeld fährt, dabei Aufgaben löst und so Punkte erzielt. Spielfeld und Aufgaben sind dabei vorgegeben und Ihr entscheidet darüber, welche Aufgaben Euer Roboter in welcher Reihenfolge lösen soll. Der Roboter darf nur höchstens 25 cm x 25 cm x 25 cm groß sein und muss am Ende seine Aufgaben in einer einzigen Fahrt, die im Startbereich beginnt, schaffen.

Am **Wettbewerbstag** dürft Ihr Eure fertige Programmierung mitbringen. Euer Roboter hingegen, und das ist eine Besonderheit der *WRO RoboMission*, wird am Wettbewerbstag zunächst von Euch auswendig aus Einzelteilen zusammengebaut; Fotos oder Anleitungen sind dabei nicht zugelassen. Das Bauen findet in den sogenannten „Bauphasen“ statt, in der Ihr auch Eure Programmierung anpassen und den Roboter am Spielfeld testen könnt. Insgesamt hat Euer Roboter am Wettbewerbstag in vier Runden die Chance, Punkte auf dem Spielfeld zu erzielen. Die beiden besten Läufe werden zusammengerechnet und bilden das Gesamtergebnis.

#### Was ist das Spielfeld?

Die Spielfeldmatte ist ca. 114 cm x 236 cm groß. Sie liegt am Wettbewerbstag auf einem speziellen Spieltisch und wird von den Banden des Spieltisches begrenzt. Die Aufgabenobjekte werden aus LEGO-Teilen gebaut. Das Thema der Saison und damit Spielfeld und Aufgaben variieren jedes Jahr, denn es kommt immer aus dem Land, das das WRO-Weltfinale ausrichtet.



*Junior-Spielfeld 2023 aus Panama*



*Senior-Roboter im Startbereich*

#### Was muss der Roboter am Wettbewerbstag machen?

Beim Wertungslauf startet der Roboter **ein einziges Mal** aus dem Startbereich heraus. Danach fährt er autonom über das Spielfeld, das bedeutet, dass Ihr ihn nicht mehr anfassen dürft, außer um ihn zu stoppen. Er hat höchstens **zwei Minuten Zeit**, um seine Aufgaben zu lösen. Allerdings könnt Ihr den Roboter auch vor Ablauf der zwei Minuten jederzeit stoppen. Die gefahrene Zeit wird mit den erzielten Punkten zusammen notiert (wenn Teams gleiche Punktzahlen erreichen, entscheidet die Zeit).

## Wie läuft der Wettbewerbstag ab?

Der Wettbewerbstag beginnt mit der **Eröffnung**, auf der auch die Überraschungsaufgabe bekannt gegeben wird. Diese Zusatzaufgabe kann von Euch bearbeitet werden, muss sie aber nicht.

Bei dem anschließenden **Bauteile-Check** kontrollieren die Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter, dass Ihr alle mitgebrachten LEGO-Teile auseinandergenommen habt.

Danach beginnt die **Wettbewerbsphase**. Sie gliedert sich in **vier Runden**, in denen es jeweils zunächst eine Bauphase, dann einen Roboter-Check und schließlich eine Wertungsrunde mit einem Wertungslauf pro Team gibt.

### Bauphase

In der Bauphase könnt Ihr den Roboter (um)bauen, die Programmierung anpassen und Euren Roboter auf dem Spielfeld testen (all dies ist nur in der Bauphase erlaubt).

Die erste Bauphase dauert 120 Minuten, die zweite dann nur noch 60 Minuten und die dritte und vierte nur je 30 Minuten.



*Bauphase: Team diskutiert*



*Roboter-Check*

### Roboter-Check

Nach der Bauphase folgt der sogenannte „Roboter-Check“. Dafür müsst Ihr jeweils Euren Roboter rechtzeitig (vor Ende der Bauphase) abgeben und auf den „**Roboterparkplatz**“ stellen. Die Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter kontrollieren nun jedes Mal, ob Euer Roboter die Vorgaben (Größe, Materialien usw.) einhält. Außerdem teilt Ihr den Schiedsrichterinnen und Schiedsrichtern mit, welches Programm Ihr für den kommenden Wertungslauf nutzen werdet.

### Wertungsrunde

Im Anschluss an den Roboter-Check nehmen die Schiedsrichter die **Zufallsverteilung** auf dem Spielfeld vor; diese gilt jeweils für die kommende Wertungsrunde. Nun folgen die **Wertungsläufe der Teams**. Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin führt Euren Lauf mit Euch durch und wertet ihn auch mit Euch aus.



*Auswertung eines Laufs*

Anschließend geht Ihr nach einer kurzen Pause in die nächste Runde, beginnend mit der nächsten Bauphase.

## Siegerehrung und Qualifikation

Am Ende des Wettbewerbstages findet die Siegerehrung statt. Das Ranking erfolgt nach Punktzahlen. Jede/r von Euch bekommt Urkunden, auf denen auch die Platzierung vermerkt ist.

Das beste Team oder die besten Teams (Anzahl variiert je nach Standort) qualifizieren sich weiter: vom Regionalwettbewerb zum Deutschlandfinale oder vom Deutschlandfinale zum Weltfinale.



*Qualifizierte Teams beim Deutschlandfinale 2023*

## 2 „Und wie geht das jetzt?“ – Fragen und Antworten zur Teilnahme

### In der Vorbereitungsphase bis zum Wettbewerb

In der Vorbereitungszeit baut und programmiert Ihr einen Roboter, damit er Aufgaben auf dem Spielfeld löst.

#### *Roboter und Programmierung*

##### **Woraus bauen wir den Roboter?**

Ihr dürft folgende LEGO-Robotiksysteme verwenden: NXT, EV3, SPIKE Prime, Robot Inventor. Außerdem könnt Ihr weitere LEGO-Bauteile verwenden. Achtet darauf, dass es nur originale LEGO-Teile sind.

##### **Wie groß darf der Roboter sein?**

Der Roboter darf beim Start höchstens 25 cm x 25 cm x 25 cm groß sein, er muss also in den Startbereich des Spielfeldes passen. Nach dem Start darf er sich entfalten und größer sein.

##### **Welche Programmiersprache sollen wir nehmen?**

Ihr dürft jede Programmiersprache verwenden. Allerdings muss die Programmierumgebung (wie übrigens auch der Laptop oder das Tablet) am Wettbewerbstag offline, also ohne Internetzugang, laufen können.

##### **Was bedeutet es, dass wir den Roboter am Wettbewerbstag auseinandergenommen mitbringen müssen?**

Das bedeutet, dass Ihr jetzt einen Roboter baut und ihn auch passend programmiert. Vor dem Wettbewerbstag müsst Ihr ihn aber in Einzelteile zerlegen und am Wettbewerbstag als erstes wieder auswendig zusammenbauen – Ihr dürft dazu keine Fotos oder Anleitungen nutzen! Das ist eine der Herausforderungen der WRO.

Die Programmierung hingegen könnt Ihr fertig mitbringen. Wenn Ihr den Roboter wieder richtig zusammenbaut, funktioniert auch alles wieder. Wir empfehlen, rechtzeitig vor dem Wettbewerb das Zusammenbauen gut zu üben.

##### **Wieweit dürfen uns unser Coach oder unsere Eltern helfen?**

Der Roboter und die Programmierung muss die Arbeit der Teams sein! Euer Coach ist zuständig für die Organisation der Wettbewerbsteilnahme. Auch kann er Euch helfen, Eure Treffen und Eure Arbeit zu strukturieren. Aber er darf nicht selbst programmieren oder bauen, denn die WRO ist ein Wettbewerb für Kinder und Jugendliche, nicht für Erwachsene. Am Wettbewerbstag können Euch zudem auch kein Coach und keine Eltern helfen. Ihr seid den ganzen Tag in einem abgetrennten Bereich, zu dem weder Eltern noch Coaches Zutritt haben. Außerdem ist die Kommunikation zwischen Team und Coach/Eltern untersagt. Achtet also darauf, dass Ihr genau wisst, wie man mit dem Roboter und dem Laptop/Tablet umgeht!

### **Wir schaffen die Aufgaben nicht – was können wir tun?**

Als erstes? Macht eine Pause und entspannt Euch :-)!

Denn so wie Euch geht es ganz vielen anderen Teams auch, Ihr steht alle vor den gleichen Schwierigkeiten! Und denkt nicht, dass Ihr das ganze Spielfeld lösen könnt. Oder das halbe ;-). Denn das Spielfeld ist so gedacht, dass es auch für die weltbesten Teams eine Herausforderung sein muss! Ihr könnt es also nicht ganz lösen – und die allermeisten anderen Teams auch nicht!

Aber das macht nichts :-). Denn schon die Teilnahme an der WRO an sich ist eine coole Sache: Ihr bringt einen Roboter dazu, selbstständig über ein Spielfeld zu fahren und Objekte zu bewegen.

Es macht Spaß, diesen Roboter zu bauen und zu programmieren (– und dabei immer besser zu werden). Mit anderen zusammenzuarbeiten, gemeinsam alle möglichen Probleme zu diskutieren und zu lösen, herumzutüfteln und Erfolg zu haben, das ist eine tolle Sache! Und der Wettbewerbstag ist dann der Höhepunkt der Saison! Dort kommen viele Jugendliche und Teams zusammen. Alle haben sich über Monate mit denselben Aufgabenstellungen beschäftigt und mit ganz ähnlichen Problemen herumgeschlagen wie Ihr – und jedes Team hat andere Lösungen gefunden!

Schaut Euch also an, wie die anderen Roboter aussehen und fahren, welche tollen (und manchmal auch sehr kreativen) Ideen die Anderen hatten, fachsimpelt und lasst Euch inspirieren. Habt Spaß und findet Freunde! Und wenn Ihr ein bisschen Glück habt, dann fährt tatsächlich Euer Roboter besser als die der anderen Teams – denn Glück ist bei diesem Wettbewerb immer dabei!

### **Was nun?**

Das Entscheidende am Wettbewerbstag ist, dass Euer Roboter möglichst stabil Punkte einfährt. Und ein Roboter kann noch so cool aussehen oder eine aufwendige Programmierung haben – wenn er seine Aufgaben nicht löst, bringt er Euch nicht viel. Denn am Ende zählen neben dem Spaß die erzielten Punkte im Wertungslauf. Und dabei hilft auch die richtige Strategie: ein kurzer, einfacher und stabiler Lauf wird Euch garantiert mehr Punkte einbringen als ein aufwendiger, instabiler Lauf mit vielen Problemstellen.

Hier also unsere Tipps für Euch:

- Nutzt einen einfachen, stabilen Roboter.
- Versucht zunächst, **eine einzige, einfache Aufgabe** zu lösen und den Roboter im Anschluss wieder zurück in den Startbereich zu bekommen – ohne die Barriere zu verschieben.
- Denkt in dieser Zeit daran, immer das, was funktioniert, zu behalten und nicht wegzuworfen. Speichert alles ab!

Geschafft? Sehr gut. Wenn diese erste Fahrt stabil und fünf Mal hintereinander und wie bei einem Wertungslauf funktioniert, dann habt Ihr ein Programm, das Ihr auf jeden Fall am Wettbewerbstag nutzen solltet. Denn damit bekommt Ihr die ersten, vielleicht sogar entscheidenden, Punkte: für eine gelöste Aufgabe, für das Parken des Roboters und die Bonuspunkte. Und das sollte Euer erstes Ziel sein!

Wenn Ihr jetzt noch ausreichend Zeit bis zum Wettbewerb habt, nehmt Ihr Euch die **nächste einfache** Aufgabe und verknüpft sie mit der ersten; mit Eurer Erfahrung wird das jetzt schon schneller gehen. Aber: Bringt das erste Programm auf jeden Fall zum Wettbewerb mit! Rechtzeitig vor dem Wettbewerbstag übt Ihr dann noch den Zusammenbau des Roboters und den Wettbewerbslauf. Damit seid Ihr dann bestens auf den Wettbewerbstag vorbereitet! Das schafft Ihr, oder? :-)

### *Spielfeld und Lauf*

#### **Wie groß ist das Spielfeld und was gehört dazu?**

Die Spielfeldmatte ist genau 236,2 cm x 114,3 cm groß, die Banden des Spieltisches sind 5 cm hoch.

Auf dem Spielfeld befinden sich die Aufgabenobjekte, die aus LEGO-Teilen gebaut werden (WRO-Material-Set Nr. 45811 und Ergänzungsset Nr. 45819).

Bleibt zwischen Spielfeldmatte und Bande etwas Platz, wird dieser als Verlängerung des angrenzenden Spielfeldbereiches gewertet.

#### **Welche Rolle spielt der Startbereich auf dem Spielfeld?**

Vor einem Programmstart muss der Roboter immer vollständig im Startbereich stehen; er darf also nicht mitten auf dem Spielfeld gestartet werden. Aufgabenobjekte, die gemeinsam mit dem Roboter im Startbereich stehen, müssen die Größenvorgabe miteinhalten.

#### **Zählen die farbigen Linien zum Startbereich dazu?**

Nein, der Startbereich ist die weiße Fläche ohne die farbige Umrandung.

#### **Dürfen wir eine Starthilfe verwenden?**

Ihr dürft eine Vorrichtung („Startmodul“) bauen, mit der Ihr sicherstellen könnt, dass der Roboter immer von der gleichen Position aus startet. Das Startmodul muss aber zusammen mit dem Roboter in den Startbereich passen. Gebt die Starthilfe daher beim Robotercheck mit ab, dass sie mitsamt dem Roboter ausgemessen werden kann.



*Roboter mit einer Starthilfe*

#### **Wie lange dauert ein Wertungslauf und was passiert dabei?**

In der *RoboMission* hat der Roboter bei einem Wertungslauf höchstens **zwei Minuten** Zeit, seine Aufgaben auf dem Spielfeld zu lösen. Er darf dazu **nur ein einziges Mal gestartet** werden, das bedeutet, dass der Roboter das, was er schaffen soll, am Stück schaffen muss. Das bedeutet auch, dass der Roboter, wenn er sich schon am Anfang verfährt, nicht noch einmal starten darf.

#### **Wann ist ein Lauf zu Ende?**

Ein Lauf ist zu Ende, wenn die zwei Minuten um sind oder der Roboter von Euch gestoppt wurde. Ihr dürft den Roboter jederzeit stoppen, z. B. wenn er fertig ist oder er sich verfahren hat.

### **Wie wird das Spielfeld ausgewertet?**

Es zählt der Zustand des Spielfeldes am Ende des Laufes. Hat also der Roboter schon eine Aufgabe gelöst, anschließend aber noch mal aus Versehen etwas verschoben, dann habt ihr leider in dieser Runde Pech und bekommt die Punkte nicht zugesprochen. Die Bewertung der Punkte erfolgt nach dem Bewertungsbogen, den Ihr am Ende des Aufgabendokumentes findet. Achtet darauf, dass manche Aufgaben nur Punkte geben, wenn bestimmte Aufgaben mitgelöst wurden.

Die Zeit, die der Roboter gefahren ist, wird ebenfalls notiert. Sie zählt dann, wenn Teams gleiche Punktzahlen erzielt haben.

### **Was passiert, wenn Aufgabenobjekte während des Laufes kaputt gehen?**

Für beschädigte Aufgabenobjekte gibt es keine Punkte. Je nach Aufgabenstellung gibt es für unbeschädigte und nicht verschobene Aufgabenobjekte Bonuspunkte.

## *Regeln und FAQ*

### **Gibt es weitere Regeln?**

Die genauen Wettbewerbsregeln findet Ihr im dritten Teil dieses Dokuments. Für die Aufgaben gibt es ein gesondertes Dokument.

### **Was sind FAQs?**

Im Laufe der Vorbereitungszeit kann es passieren, dass Regeln und/oder Aufgabenstellungen ergänzt werden. Diese Ergänzungen überschreiben das Regelwerk und sollten unbedingt beachtet werden. Ihr findet diese Ergänzungen unter „FAQ“.

## **Der Wettbewerbstag**

### **Was müssen wir alles mitnehmen?**

Ihr bringt den Roboter in Einzelteilen und die Programmierung mit. Außerdem einen Laptop/Tablet samt Stromkabel und evtl. Übertragungskabel. Daneben noch die Starthilfe, Ersatzteile für Euren Roboter und ein Ladekabel für den Controller. Sicherheitshalber solltet Ihr einen Ersatzcontroller mitbringen, dieser muss aber beim Coach bleiben und kann bei Bedarf getauscht werden. Wenn Ihr einen SPIKE/Robot Inventor Hub verwendet, dürfen Ersatzakkus mit den dazugehörigen Hubs auf dem Roboterparkplatz geladen werden.

### **Wie läuft der Wettbewerbstag ab und was passiert da?**

- **Eröffnung**

Der Wettbewerbstag beginnt mit der gemeinsamen Eröffnung für alle Wettbewerbskategorien, sie dauert zwischen 15 und 30 Minuten. Bei der Eröffnung wird die Überraschungsaufgabe bekanntgegeben.

Im Anschluss an die Eröffnung findet Ihr Euch in dem abgetrennten Teambereich ein. Dort bekommt Ihr einen Tisch mit drei Stühlen und Steckdosen zur Verfügung gestellt. Ihr werdet Euch mit Ausnahme des Mittagessens den ganzen Tag über dort aufhalten.

- **Bauteile-Check**

Hier kontrollieren die Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter, ob Ihr alle LEGO-Teile

## WRO 2024 – RoboMission – Regelwerk (Teil 2)

(inkl. Räder, ohne Kugelrad) zerlegt habt. Ihr dürft LEGO-Teile in nummerierten Tüten sortiert haben, Motoren und Sensoren dürfen mit Stichworten beschriftet sein.

Weitere Hilfestellungen zum Zusammenbau Eures Roboters sind aber nicht gestattet!

Wenn Ihr Papier am Teamtisch nutzen wollt, muss dies leer sein.

- **Erste Bauphase**

Die Wettbewerbsphase wird mit der ersten Bauphase offiziell gestartet. Diese wird 120 Minuten dauern, die zweite, dritte und vierte Bauphase werden kürzer sein.



*Zusammenbau des Roboters aus Einzelteilen*

Ihr könnt nun den Roboter zusammenbauen und Eure Programmierung auf dem Spieltisch testen. Außerdem könnt Ihr die Überraschungsaufgabe bearbeiten. Übrigens: Die Nutzung von Smartphones während der Bauphase ist untersagt. Lasst die Handys in der Tasche oder gebt sie jemandem außerhalb des Teambereichs.

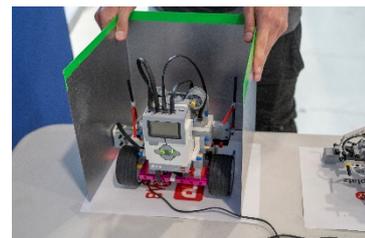
Die Übertragung der Programmierung auf den Roboter muss immer am Teamtisch und in der Regel mit Kabel erfolgen (Ausnahme: Tablet).

Am Ende der Bauphase gebt Ihr den Roboter ab. Dafür muss der Roboter vor Ablauf der Bauphase auf dem Roboterparkplatz stehen. Wenn der Roboter zu spät abgegeben wird, darf er an der nächsten Wertungsrunde nicht teilnehmen! Und: Außerhalb der Bauphase dürft Ihr weder den Roboter umbauen noch programmieren.

- **Roboter-Check**

Die Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter kontrollieren, ob der Roboter die Größenvorgabe einhält und Bluetooth und WLAN aus sind. Und Ihr sagt den Schiedsrichtern, welches Programm Ihr gleich beim Wertungslauf starten wollt.

Wenn der Roboter zu groß ist, bekommt Ihr drei Minuten, um den Roboter zu korrigieren. Diese Korrektur muss am Roboterparkplatz geschehen.



*Roboter beim Roboter-Check*

- **Wertungsrunde**

Nun absolviert Euer Roboter seinen Wertungslauf. Ein Lauf beginnt mit dem Startsignal des Schiedsrichters. Danach dürft Ihr den Roboter nicht mehr anfassen – tut Ihr es doch, ist der Lauf zu Ende.

Ansonsten endet der Lauf, wenn Ihr den Roboter gestoppt habt. Ausgewertet wird das Spielfeld in dem Zustand, wie es am Ende aussieht. Außerdem wird die Zeit notiert.

Die Auswertung findet mit dem Schiedsrichter gemeinsam statt. Anschließend wird der Bewertungsbogen von Euch und dem Schiedsrichter unterschrieben und Ihr stellt Euren Roboter wieder auf dem Roboterparkplatz ab.

Wenn die Wertungsrunde beendet ist, beginnt die nächste Bauphase. Insgesamt gibt es vier Runden, jeweils mit Bauphase, Roboter-Check und Wertungsrunde.

- **Siegerehrung**

Am Ende findet die Siegerehrung statt. Das Endergebnis eines jeden Teams ergibt sich aus den addierten Punktzahlen seiner beiden besten Läufe. Bei Punktgleichheit entscheidet die Zeit.

### **Müssen wir die Überraschungsaufgabe lösen?**

Nein, müsst Ihr nicht. Wird aber ein zusätzliches Objekt für die Überraschungsaufgabe außerhalb des Startbereichs platziert, muss das Objekt auf dem Spielfeld verbleiben und darf nicht entfernt werden. Verändert die Überraschungsaufgabe andersweitig den Aufbau des Spielfeldes, dann gilt dieser Aufbau und kann nicht geändert werden.



*Schiris diskutieren mit einem Team am Ende entscheidet.*

### **Was passiert, wenn wir mit dem Schiedsrichter nicht einer Meinung sind?**

Alle Beteiligten – Teams, Coaches, Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter – sollten die Regeln und Aufgaben gut kennen. Wenn Ihr Euch aber gerade nicht sicher seid, sprecht den Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin an. Er oder sie wird im Zweifelsfall gerne zu Euren Gunsten entscheiden. Aber denkt daran, dass der Schiedsrichter

### **Was passiert, wenn wir gegen die Regeln verstoßen?**

Wenn ein Team gegen Regeln verstößt, entscheiden die Schiedsrichter über die Konsequenzen. Diese reichen von einer Ermahnung über eine Sperrzeit von 15 Minuten während der Bauphase, in der ein Team nicht bauen oder programmieren darf, bis hin zur Disqualifikation, wenn z. B. ein Team den Roboter nicht selbst gebaut hat oder es nicht selbst programmiert hat.

### **Können wir uns weiterqualifizieren?**

Für die besten Teams besteht die Möglichkeit, sich zum Deutschlandfinale weiterzuqualifizieren. Wieviele Teams pro Regionalwettbewerb weiterkommen, hängt jedes Jahr von der Anzahl der Anmeldungen ab. Spätestens am Wettbewerbstag steht aber die Anzahl der Teams, die sich weiterqualifizieren, fest.