

## CHALLENGE UPDATES

Stand: 21.12.2023

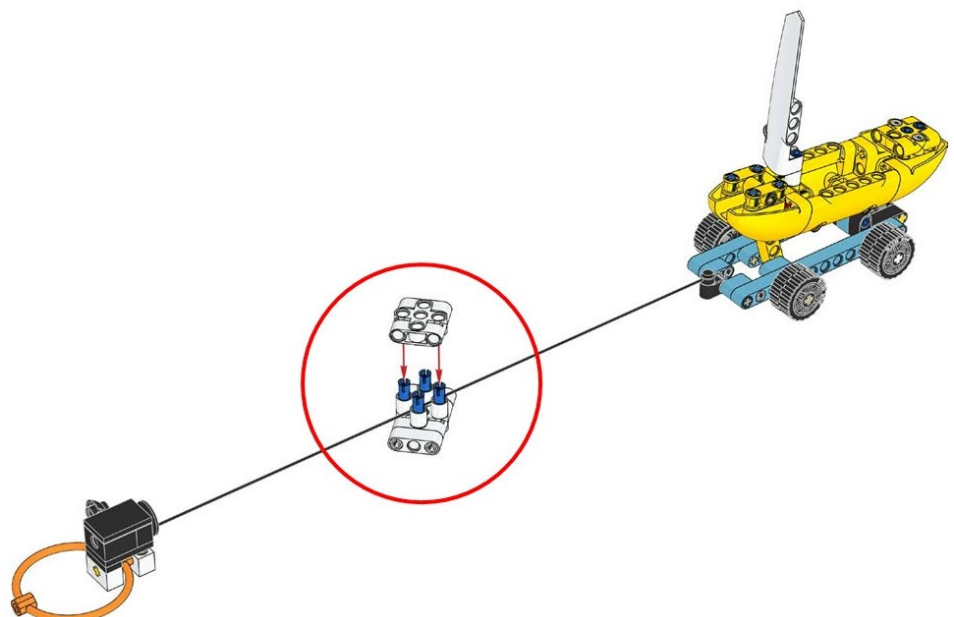
Neu: **Update 27**

Ergänzungen und Korrekturen sind durch **roten, fetten Text** gekennzeichnet, Streichungen mit durchgestrichenem Text.

### Updates

#### Update 27 – A09 Filmset

Alle Aufgabenmodelle müssen gemäß der LEGO Bauanleitung gebaut werden, unabhängig von den Fotos in den Robot-Game Regeln. Die Führung des Fadens durch die weiße Befestigung auf der Matte sollte bei korrektem Bau wie folgt aussehen, d.h. der Faden geht in der Befestigung von rechts oben nach links unten (siehe eingekreister Bereich):



### **Update 26 – KLARSTELLUNG ZUR REGEL „VOR DEM MATCH | MATERIAL“ (S. 17)**

Wir nehmen zur Kenntnis, dass die Verwendung von elektrischen LEGO® Powered Up Elementen in den Regeln bisher unklar war, und entschuldigen uns für jegliche Verwirrung, die dadurch entstanden sein könnte. Wir bestätigen hiermit, dass die Verwendung dieser Motoren in Zukunft offiziell erlaubt ist. Bitte beachtet, dass die Begrenzung der zulässigen Anzahl von Controllern, Motoren und Sensoren in jedem einzelnen Match (wie in "VOR DEM MATCH" | Material Absatz 3 beschrieben) weiterhin gilt.

### **Update 25 – REGEL „VOR DEM MATCH | MATCHVORBEREITUNG“ (S. 18)**

Der letzte Satz von Absatz 2 wird folgendermaßen angepasst:

Das auf dem Tisch gelagerte Material kann **nur** über die linke und rechte Bande hinausragen, aber nicht unter den Spieltisch.

### **Update 24 – REGELN | ROTER KASTEN „WICHTIG!“ (S. 16)**

Der zweite Absatz wird am Ende um folgenden Satz ergänzt:

**Text hat immer Vorrang vor Bildern.**

### **Updates 14 – 23**

*Nur relevant für die englische Version der Robot-Game Regeln.*

### **Update 13 – REGEL „WÄHREND DES MATCHES | WERTUNG“ (S. 21)**

Ergänzung zu Abschnitt 3:

Auch wenn etwas „teilweise in“ einem Gebiet liegen muss, gelten die Linien und der Luftraum über diesem Gebiet als „in“, sofern nicht anders angegeben.

### **Update 12 – A08: ROLLENDE KAMERA**

Mit der Formulierung „links von Dunkelblau“ ist in dieser Aufgabe links von allen drei dunkelblauen Kacheln auf der Schiene gemeint.

### **Update 11 – REGEL „WÄHREND DES MATCHES | AUSSERHALB DER HOME-ZONE“ (S. 20)**

Abschnitt 4 wird folgendermaßen angepasst:

Die Teams dürfen weder die Dual Lock Klettverbindungen lösen, noch Aufgabenmodelle auseinandernehmen oder zerstören. In diesem Fall gibt es keine Punkte für Aufgaben an diesem Aufgabenmodell. ~~Wenn ein Aufgabenmodell mit etwas verbunden wird (einschließlich des Roboters), muss die Verbindung so lose oder einfach sein, dass ihr jederzeit das Modell sofort und im Originalzustand ablösen könnt.~~ Punkte, die mit Verbindungen erzielt wurden, die diesen Test nicht bestehen, werden nicht gezählt.

Die Aussage über Verbindungen zwischen einem Aufgabenmodell und etwas anderem entfällt damit.

### Update 10 – A03: INTENSIVES ERLEBNIS

Die korrekte Aufgabenbeschreibung für Aufgabe A03 in den Robot-Game Regeln lautet:

**Die drei Bildschirme für das intensive Erlebnis sind vollständig angehoben: 20**

D.h.: Die drei Bildschirme müssen nicht vollständig angehoben sein, um zu punkten.

### Update 09 – KLARSTELLUNG DER START- UND ZIELSTANDORTE DER EXPERTINNEN

Die folgende Abbildung wurde als Leitfaden erstellt, um den Start- und Endstandort der verschiedenen MASTERPIECE-ExpertInnen zu veranschaulichen:



### Update 08 – A04: KLARSTELLUNG ZUM LEGO KUNSTWERK

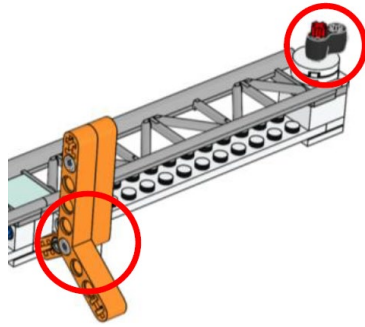
Teams, die Aufgabe 04 umsetzen, müssen ihr Kunstwerk bei der Materialinspektion vor dem Match ausweisen.

### Update 07 – KLARSTELLUNG ZUR REGEL „WÄHREND DES MATCHES | AUSSERHALB DER HOMEZONE“ (S. 20)

Wird ein Roboter vollständig außerhalb der Homezone von TechnikerInnen einer Homezone unterbrochen, darf der Roboter an TechnikerInnen der anderen Homezone übergeben werden. Das Team verliert weiterhin eine Präzisionsmarke.

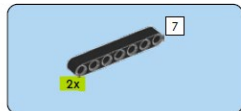
### Update 06 – A08 ROLLENDE KAMERA

Alle Aufgabenmodelle müssen gemäß der LEGO Bauanleitung gebaut werden, unabhängig von den Fotos in den Robot-Game Regeln. Das Ende der Schiene sollte bei korrektem Bau wie folgt aussehen (siehe eingekreiste Bereiche):

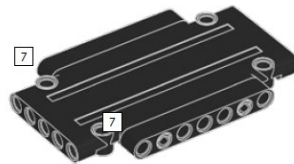


### Update 05 – A13 DRUCKMASCHINE

In der Bauanleitung des Aufgabenmodells wurde die Anzahl benötigter schwarzer Balken in den Schritten 2 und 4 korrigiert: ursprünglich stand hier „1x“, aber es werden je Schritt zwei Balken benötigt. Die korrigierte Version der Bauanleitung ist in den [Challenge Ressourcen](#) auf unserer Website und im [FIRST LEGO League Dokumente Sharepoint](#) zu finden.



2



2

### Update 04 – REGEL „WÄHREND DES MATCHES | IN DER HOMEZONE“ (S. 19)

Abschnitt 4, Aufzählungspunkt 1 lautet korrekt:

- **TechnikerInnen dürfen nichts davon abhalten, sich zu bewegen.**

### Update 03 – A12 VIRTUAL REALITY

Die korrekte Aufgabenbeschreibung der Aufgabe A12 in den Robot-Game Regeln lautet:

**Das Hühnchen ist intakt und befindet sich nicht mehr auf seiner Ausgangsposition: 10**  
**BONUS: Das Hühnchen ist mindestens teilweise über oder hinter dem lila Punkt: 20 extra**

### Update 02 – A14 ZUSCHAUERINNENTRANSFER

Die korrekte Aufgabenbeschreibung der Aufgabe A14 in den Robot-Game Regeln lautet:

**Eine/ein ZuschauerIn ist vollständig in einem Zielgebiet: 5 je ZuschauerIn**  
**In einem Zielgebiet ist mindestens eine/ein ZuschauerIn vollständig: 5 je Zielgebiet**

### Update 01 – A13 DRUCKMASCHINE

Die Aufgabenbeschreibung für die Aufgabe A13 in den Robot-Game Regeln enthält folgende Einschränkung:

*Um zu punkten, darf kein Material am Matchende die Druckmaschine berühren.*

Diese Bedingung ist in der Aufgabenbeschreibung falsch und sollte daher ignoriert werden. Umformuliert: Das Material des Teams **DARF** am Ende des Matches die Druckmaschine berühren.