

Bewertungsrichtlinien für Schiedrichter

21.11.2024

Nicht zwingend aktuell

Das folgende Dokument ist eine Zusammenfassung des CAuDri-Challenge Regelwerks. Es dient Schiedsrichtern und teilnehmenden Teams als Referenz und behandelt hauptsächlich die Punktevergabe.

Die Korrektheit und Vollständigkeit der hier gemachten Angaben wird nicht garantiert, im Zweifelsfall gilt immer das offizielle Regelwerk der CAuDri-Challenge.

Freedrive and Parking Course

In der Freedrive und Parking Disziplin geht es darum, möglichst schnell und ohne Hindernisse, die maximale Anzahl an Runden zu absolvieren.

Dabei gibt es die Möglichkeit Parkmanöver durchzuführen, diese geben zusätzliche Punkte in Form eines Multiplikators.

Parken

- Nur für das Ein- und Ausparken darf die Gegenfahrbahn betreten werden
- Fahren im RC-Mode beim Parken ist nicht erlaubt, außer das Fahrzeug verlässt die Parkbucht
 - Das Eingreifen ist erst erlaubt, wenn mehr als ein Rad die Fahrbahnbegrenzung überschritten hat
- Das Parken ist in jeder Runde erlaubt
- **Gewertet werden nur die zwei besten Parkversuche**
 - Verstöße bei anderen Parkmanövern (wie etwa die Kollision mit einem Hindernis oder das Verlassen der Parkbucht) werden nicht angerechnet
 - Der Schiedrichter muss dies ggf. kenntlich machen
- Der Start eines Parkversuchs muss durch Blinken eingeleitet werden
- Das Parkmanöver endet erst dann, wenn das Fahrzeug zum Stillstand kommt und mit allen Blinkern mindestens einmal geblinkt hat
- Für einen erfolgreichen Parkversuch müssen drei Räder innerhalb der Parkbucht platziert sein

- Es kann vorkommen, dass keine freie Parklücke vorhanden ist

Punktevergabe

- Die Fahrzeit beträgt **2 Minuten**
- Jedes Team startet mit einem Multiplikator von **1,0**
- Die Gesamtpunktzahl berechnet sich wie folgt:

$$\text{Punktzahl} = (\text{Zurückgelegte Strecke} - \sum \text{Strafen}) \cdot \sum \text{Multiplikatoren}$$

Verstoß	Strafe	Maximale Anzahl
Verlassen der rechten Spur mit mehr als einem Rad	5 Meter	∞
Aktivierung des RC-Modus	5 Meter	∞
Inkorrekte Verwendung des Bremslichts	2,5 Meter	3
Inkorrekte Verwendung des Blinkers	2,5 Meter	2
Fahrzeug parkt außerhalb der Markierungen	5 Meter	2
Kollision mit Hindernis (beim Parken)	5 Meter	6
Falsches Abbiegen an Kreuzung	5 Meter	∞

Multiplikator	Wertung	Maximale Anzahl
Starten eines zweiten Fahrversuchs	-0,3	∞
Aktive WLAN Verbindung beim Fahren	-0,5	∞
Bonus für korrektes Einparken	+1,0	∞

Obstacle Evasion Course

Im Obstacle Evasion Course kommen einige zusätzliche Elemente hinzu.

Es soll nicht geparkt werden, stattdessen existieren statische und dynamische Hindernisse auf der Fahrbahn.

Es gibt mindestens einen "innerörtlichen" Bereich, dort kann es zusätzliche Regeln, wie Geschwindigkeitsbegrenzungen geben.

Zusätzlich zu den Verstößen werden korrekt ausgeführte Manöver mit einem höheren Punktemultiplikator belohnt.

Statische Hindernisse

- Das Überholen von Hindernissen muss durch korrektes Blinken eingeleitet werden
- Das Hindernis darf nicht berührt werden
- Das Überholmanöver muss spätestens nach 2 Metern beendet sein
- Dazu muss sich das Fahrzeug wieder vollständig in der rechten Fahrbahn befinden

Dynamische Hindernisse

- Dynamische Hindernisse dürfen nicht auf Kreuzungen überholt werden
- Dynamische Hindernisse dürfen nicht im Überholverbot (durchgezogene Mittellinie) überholt werden
- Ein bereits gestartetes Überholmanöver darf im Überholverbot beendet werden
- Zu jeder Zeit muss ein Mindestabstand von 30cm zu allen dynamischen Hindernissen eingehalten werden

Schnellstraßen

- Auf Schnellstraßen dürfen die Fahrzeuge die rechte Fahrspur nicht verlassen

Kreuzungen

Außerorts

- An Stopplinien muss für mindestens 3 Sekunden gehalten werden
- Das vordere Ende des Fahrzeugs muss vor der Stopplinie positioniert sein, mit einem Abstand von mindestens 15cm
- Von rechts kommenden dynamischen Hindernissen muss Vorfahrt gewährt werden

Innerorts

Es gelten die selben Regeln wie außerorts, zusätzlich gilt:

- Innerorts können drei verschiedene Kreuzungstypen auftreten
 - Kreuzungen mit Stopplinien (wie außerorts)
 - Kreuzungen mit Vorfahrtsstraße und gestrichelten Haltelinien
 - Kreuzungen ohne ausgeschriebene Vorfahrtsregeln (es gilt rechts vor links)
- An gestrichelten Linien muss das Fahrzeug min. eine Sekunde halten
- Dynamische Hindernisse können jederzeit eine Kreuzung passieren
- An Kreuzungen kann vorgeschrieben werden, in welche Richtung das Fahrzeug abzubiegen hat.
 - Dies wird durch eine Fahrbahnmarkierung, bzw ein Straßenschild gekennzeichnet
 - Dies kann an allen Kreuzungsarten vorkommen, Vorfahrtsregeln müssen beachtet werden

Sperrflächen

- Sperrflächen können einzelne Fahrbahnen blockieren
- Sperrflächen müssen genau wie statische Hindernisse umfahren werden
- Einem entgegenkommenden dynamischem Hindernis, welches weniger als 1m von der Sperrfläche entfernt ist, muss Vorfahrt gewährt werden. Dabei gilt es zu blinken.

Zebrastreifen

- Stehen ein oder mehrere Fußgänger am Zebrastreifen, muss das Fahrzeug diese passieren lassen
- Das überfahren eines Fußgängers zählt als Kollision mit einem Hindernis

Punktevergabe

- Die Fahrzeit beträgt **2 Minuten**
- Jedes Team startet mit einem Multiplikator von **1,0**
- Die Gesamtpunktzahl berechnet sich wie folgt:

$$\text{Punktzahl} = (\text{Zurückgelegte Strecke} - \sum \text{Strafen}) \cdot \sum \text{Multiplikatoren}$$

Verstoß	Strafe	Maximale Anzahl
Verlassen der rechten Spur mit mehr als einem Rad	5 Meter	∞
Aktivierung des RC-Modus	5 Meter	∞
Zu geringer Abstand beim Halten an Kreuzungen/ Fußgängerüberwegen (< 15cm)	5 Meter	∞
Sicherheitsabstand zu dynamischem Hindernis nicht eingehalten (<30cm)	5 Meter	∞
Kollision mit Hindernis	5 Meter	∞
Zu langes Überholmanöver (>2m)	5 Meter	∞
Überholmanöver in Kreuzung/ mit durchgezogenem Mittelstreifen	5 Meter	∞
Inkorrekte Verwendung des Blinkers	2,5 Meter	3
Falsches Abbiegen an Kreuzung	5 Meter	∞

Multiplikator	Wertung	Maximale Anzahl
Starten eines zweiten Fahrversuchs	-0,3	1
Aktive WLAN Verbindung beim Fahren	-0,5	1
Vorfahrtsregel an Kreuzung eingehalten	+0,2	∞
Alle Fußgänger passieren lassen	+0,2	∞
Sperrfläche beachtet	+0,2	∞
Geschwindigkeitsbegrenzung eingehalten	+0,2	∞
Überholverbot eingehalten	+0,2	∞