FIRST Tech Challenge
BIOBUZZ™ összefoglaló

Tartalom

1. Bevezető 4
2. A pálya és a játék elemei 5
3. A mérkőzés felépítése 6
   a. AUTO időszak 6
   b. Átmeneti időszak 6
   c. TELEOP időszak 7
4. A pontszerzés részletes szabályai 8
   a. HIVE – a kaptárszerkezet átfordítása 8
   b. A NECTAR elemek feloldása 8
   c. FLOWER – a virágok feltöltése és birtoklása 9
   d. A virág birtoklása 9
   e. A virágban elhelyezett labdák pontozása 9
   f. GARDEN – pontszerzés a saját területen 9
   g. LEAVE és PARK – a robotok pozíciójáért járó pontok 10
5. Ranking Point – a rangsorolási pontok rendszere 11
6. A mérkőzés legfontosabb játékszabályai 12
   a. A pontszerző elemek kezelése 12
   b. A FLOWER és HIVE szerkezetek használata 12
   c. Az ellenféllel való interakció 13
   d. A robot működtetése és biztonság 13
   e. A NECTAR bejuttatásának szabályai 14
7. A DRIVE TEAM összetétele és feladatai 15
8. Kiemelt változás a korábbi FTC-szezonokhoz képest 16
9. Etikai Kódex 17
   a. Nem csalunk. 17
   b. Mindig tisztességesen viselkedünk. 17
   c. A játékot rendeltetésszerűen játsszuk. 17
   d. Tisztában vagyunk vele, hogy nem a mi feladatunk a szabályok betartatása. 17
10. Magatartási irányelvek 19
   a. Nem kizárólagosan a célra, hanem az odáig vezető útra összpontosítunk. 19

b. Tisztelettudóan és sportszerűen viselkedünk. 19
c. Segítjük egymást. 19
d. A tisztességes utat választjuk. 19
e. A helyszínek berendezéseire és mások tulajdonára egyaránt vigyázunk. 20
f. Pozitív biztonsági kultúrát építünk. 20
g. Egészséges döntéseket hozunk. 20
h. Mi mind egy csapatban vagyunk. 21

1. Bevezető

A BIOBUZZ egy két-két csapatos szövetségek között zajló robotikai játék. A mérkőzés során a robotok feladata, hogy a pályán található különböző játékelemeket összegyűjtsék, a megfelelő helyekre juttassák, illetve pontszerzésre használják.

A játék kétféle pontszerző elemet alkalmaz:

- **Polen (továbbiakban: POLLEN)**: sárga színű, kisebb méretű labda.
- **Nektár (továbbiakban: NECTAR)**: piros vagy kék színű, nagyobb méretű labda, amely a két szövetséghez tartozik.

A játékban a csapatoknak három fő területre kell koncentrálniuk:

1. **Kaptár (továbbiakban: HIVE):**: a kaptárszerkezet átfordítása a megfelelő cellába történő labdák kilövésével.
2. **Virág (továbbiakban: FLOWER)**: a virágok feltöltése POLLEN és NECTAR elemekkel, illetve azok „birtoklása”.
3. **Kert (továbbiakban: GARDEN)**: a saját szövetségi területen elhelyezett pontszerző elemek összegyűjtése.

Egy mérkőzésen két szövetség vesz részt, mindegyik szövetség két csapatból áll. A piros és a kék szövetség egymás ellen versenyez.

2. A pálya és a játék elemei

A pályán összesen négy FLOWER található, két HIVE szerkezet, két GARDEN terület, valamint a labdák mozgatására szolgáló LOADING ZONE-ok.

A legfontosabb pályaelemek:

- **HIVE**: egy kétállású, billenő szerkezet, amelynek két CELL nevű gyűjtőnyílása van. A robotok feladata, hogy a megfelelő cellába lőtt labdákkal átfordítsák a szerkezetet.
- **FLOWER**: négy darab, a pálya szélén elhelyezett virágszerkezet. Ezekbe felülről lehet POLLEN és NECTAR elemeket behelyezni, alulról pedig POLLEN távolítható el.
- **GARDEN**: a két szövetség saját színéhez tartozó gyűjtőterülete.
- **LOADING ZONE**: az a terület, ahonnan a csapatok a saját NECTAR elemeiket a pályára juttathatják.

A mérkőzés során összesen 40 darab POLLEN, 8 piros NECTAR és 8 kék NECTAR áll rendelkezésre. A négy robot egyenként négy előre betöltött POLLEN elemmel kezdi a mérkőzést.

A mérkőzés kezdetekor mindkét HIVE egyik CELL-je felfelé, a másik lefelé néz. A robotoknak a felfelé néző CELL-be kell a labdákat kilőniük ahhoz, hogy a HIVE átforduljon.

3. A mérkőzés felépítése

A mérkőzés három főszakaszra bontható.

AUTO - autonóm időszak - 30 másodperc

A robotok előre megírt program alapján, emberi irányítás nélkül működnek. Ebben az időszakban a csapatok nem avatkozhatnak be a robot működésébe.

Átállás - 8 másodperc

Az AUTO és a TELEOP közötti átállási időszak. A robotoknak mozdulatlanul kell maradniuk, motorral hajtott mozgást nem végezhetnek.

TELEOP - távirányított időszak - 2 perc

A csapatok a vezérlőkkel irányítják robotjaikat, és megpróbálják a lehető legtöbb pontot megszerezni.

a. AUTO időszak

Az első 30 másodpercben a robotok teljesen autonóm módon működnek. A csapatok célja, hogy a robotok előre programozott mozgással és szenzorok segítségével összegyűjtsék a POLLEN elemeket, majd megkezdjék azok célba juttatását.

Ebben az időszakban különösen fontos a HIVE átfordítása, mivel minden sikeres HIVE átfordítás pontot ér.

Az AUTO során a robotoknak a saját pályaoldalukon kell tevékenykedniük. Nem akadályozhatják szándékosan az ellenfél autonóm működését, például az ellenfél oldalán található pontszerző elemek megszerzésével vagy az ellenfél robotjának akadályozásával (**G402** - Az ellenfél autonóm működésének megzavarása tilos).

b. Átmeneti időszak

Az AUTO végét követő 8 másodpercben a robotoknak mozdulatlanul kell maradniuk. A csapatok ezalatt előkészíthetik a TELEOP programot, kiválaszthatják a megfelelő vezérlési módot, de a robot egyetlen motorja vagy egyéb aktív mechanizmusa sem végezhet meghajtott mozgást. (A tehetetlenségből vagy gravitációból eredő mozgás nem minősül tiltott aktív mozgásnak. **G403**)

c. TELEOP időszak

A kétperces TELEOP során a csapatok távirányítással irányítják robotjaikat. Ez a játék legaktívabb szakasza, amikor a robotok feladata:

- POLLEN összegyűjtése és célba juttatása;
- a HIVE szerkezet átfordítása;
- a NECTAR elemek szabályos bejuttatása a pályára;
- a FLOWER szerkezetek feltöltése;
- a GARDEN területek pontszerző elemekkel való feltöltése;
- a mérkőzés végén a megfelelő megállási pozíció elérése.

A TELEOP végén a robotoknak le kell állniuk. A csapatok csak a vezetőbíró vagy az általa kijelölt személy engedélyével vehetik le robotjaikat a pályáról. (**G404**)

4. A pontszerzés részletes szabályai

A BIOBUZZ játékban a pontszerzés több különböző módon történik. A csapatoknak nemcsak a labdák begyűjtésére, hanem azok megfelelő helyre juttatására és a játékidő kihasználására is figyelniük kell.

a. HIVE – a kaptárszerkezet átfordítása

A játék egyik legfontosabb feladata a HIVE átfordítása. A robotoknak POLLEN és NECTAR elemeket kell kilőniük a HIVE felfelé néző CELL nyílásába. Amikor a szerkezet átbillen a másik stabil állapotába, és teljesül a hivatalos billenési feltétel, a csapat HIVE TIP (átfordítási) pontokat kap.

Egy sikeres HIVE TIP értéke AUTO időszakban és TELEOP időszakban egyaránt 20 pont

A HIVE TIP nem merül ki annyiban, hogy a szerkezet megmozdul. A HIVE-nak úgy kell átbillennie, hogy új helyzetében a korábban nem érintkező csillapítónak is érintkeznie kell a kerettel. A HIVE átfordításakor a benne található labdák kihullanak. Ezeket a robotok csak azt követően gyűjthetik össze, hogy a labdák már érintkeztek valamivel a roboton kívül, például a pálya padlójával.

Fontos: a HIVE szerkezetet kizárólag a megfelelő CELL-be történő labdák kilövésével szabad átfordítani. A robot nem lökheti meg, nem ránthatja meg, és más módon sem befolyásolhatja a szerkezet mozgását.

b. A NECTAR elemek feloldása

A NECTAR elemek használata korlátozott, vagyis a csapatok nem helyezhetik be egyszerre az összes rendelkezésükre álló labdát.

Mindkét szövetség öt saját NECTAR elemmel kezd, amelyek az ALLIANCE AREA területén találhatók.

A csapatok az alábbi feltételekkel juttathatják be ezeket a pályára:

- Minden sikeres, saját színű HIVE TIP után egy további NECTAR elem válik bejuttathatóvá.
- Amikor a mérkőzésből csak 60 másodperc van hátra, az összes megmaradt NECTAR elem bejuttatható.

A feloldott NECTAR elemeket nem kötelező azonnal bevinni a pályára, azok később is felhasználhatók.

A NECTAR elemeket kizárólag a saját szövetség tagjai juttathatják be, és csak a LOADING ZONE területén keresztül. A labdának először a LOADING ZONE területén található padlóval kell érintkeznie, mielőtt robothoz vagy más pályaelemhez érne.

c. FLOWER – a virágok feltöltése és birtoklása

A FLOWER szerkezetek a játék másik kiemelt pontszerzési lehetőségét jelentik. A robotok a FLOWER felső nyílásán keresztül helyezhetik be a POLLEN és NECTAR elemeket. A pontszerzés szempontjából a virág felső és középső gyűrűje közötti tér számít. Egy FLOWER akkor számít pontszerzőnek, ha a labda legalább részben ebbe a kijelölt térbe kerül.

A FLOWER pontozásának két fontos eleme van:

d. A virág birtoklása

A virágot az a szövetség birtokolja, amelynek színéből a legmagasabban elhelyezkedő, pontszerzésre jogosult NECTAR található a FLOWER szerkezetben. Ez azt jelenti, hogy a birtoklás nem attól függ, melyik csapat helyezett el több labdát a virágban, hanem attól, hogy melyik szövetség NECTAR eleme található a legmagasabb pontszerző pozícióban.

e. A virágban elhelyezett labdák pontozása

A virág birtokosa minden olyan POLLEN és NECTAR után pontot kap, amely a virág pontszerző területén található, függetlenül attól, hogy melyik szövetség helyezte oda az adott labdát.

Ezen felül a legalsó, pontszerző pozícióban található NECTAR tulajdonosa külön bónuszpontokat szerez.

Fontos kiemelni: a FLOWER pontszerző területére NECTAR csak az utolsó 60 másodpercben helyezhető be. A korábban behelyezett NECTAR minden esetben büntetést von maga után. A FLOWER-ből kizárólag POLLEN távolítható el, és azt is csak alulról. NECTAR eltávolítása, illetve a virág megrázása vagy más módon történő manipulálása tilos.

f. GARDEN – pontszerzés a saját területen

A két szövetség rendelkezik egy-egy saját GARDEN területtel. Ezeken a területeken a POLLEN és a NECTAR elemek elhelyezésével lehet pontokat szerezni. A pontozás

egyszerű: minden olyan labda pontot ér, amely legalább részben a megfelelő GARDEN területén található. A GARDEN pontozásánál fontos, hogy a terület színe határozza meg, melyik szövetség kapja a pontot, nem pedig az, hogy ki helyezte el a labdát. A GARDEN területek nem védett zónák, ezért az ellenfél robotjai is eltávolíthatják az ott található elemeket. Ez lehetőséget teremt arra, hogy a csapatok ne csak saját pontjaik növelésére, hanem az ellenfél pontszerzési lehetőségeinek csökkentésére is stratégiát építsenek.

g. LEAVE és PARK – a robotok pozíciójáért járó pontok

A robotok saját pozíciójuk alapján is pontokat szerezhetnek.

LEAVE: az AUTO időszak végére a robotnak el kell mozdulnia úgy, hogy már ne érintkezzen a pálya külső falával. Ez 3 pontot ér.

PARK: a robot akkor teljesíti a PARK feltételt, ha legalább részben a LOADING ZONE területén helyezkedik el. Ezért az AUTO időszakban és a TELEOP időszak végén is 5-5 pont jár.

5. Ranking Point – a rangsorolási pontok rendszere

A mérkőzések eredménye nem kizárólag az összegyűjtött pontszámtól függ. A csapatok a mérkőzéseken úgynevezett Ranking Pointokat (RP) is szerezhetnek, amelyek a kvalifikációs rangsorban játszanak fontos szerepet.

A BIOBUZZ három teljesítményalapú RP-t alkalmaz.

RP típusa	Feltétel	Megszerezhető RP
SWARM RP	A LEAVE és PARK pontok együttesen elérik a meghatározott küszöböt (16 pontot)	1
POLLINATOR 1 RP	Legalább 4 sikeres HIVE TIP	1
POLLINATOR 2 RP	Legalább 7 sikeres HIVE TIP	1

Ezek mellett a mérkőzés eredményétől függően további rangsorolási pontok szerezhetők:

- Győzelem: 3 RP.
- Döntetlen: 1 RP.

6. A mérkőzés legfontosabb játékszabályai

a. A pontszerző elemek kezelése

G407 - Legfeljebb négy pontszerző elem irányítható egyszerre

Egy robot egyidejűleg legfeljebb négy pontszerző elemet tarthat irányítása alatt. Az öt vagy több elem egyidejű kontrollálása szabályszegés lehet, különösen akkor, ha ez ismétlődően vagy tudatos stratégiai előnyszerzés céljából történik.

G408 - Az ellenfél NECTAR elemeinek kontrollálása tilos

A robot nem szerezheti meg az ellenfél színéhez tartozó NECTAR elemeket. A szabály célja, hogy a csapatok kizárólag a saját szövetségük NECTAR elemeivel dolgozzanak.

G409 - A HIVE-ból kihulló elemeket nem szabad elkapni

A HIVE átfordulásakor kihulló labdákat a robot nem foghatja el és nem térítheti el addig, amíg azok nem érintkeztek egy másik felülettel, például a pálya padlójával. (A szabály célja, hogy a labdák először a pályára essenek, és csak ezt követően lehessen azokat összegyűjteni.)

G405 - A pontszerző elemek pályán kívülre juttatása szándékosan tilos

A robot nem lökheti ki szándékosan a labdákat a pályáról. Ez akkor is szabályszegés, ha a robot egy másik pályaelemről vagy robotról visszapattanva juttatja ki az adott elemet.

b. A FLOWER és HIVE szerkezetek használata

G417 – A HIVE szerkezet manipulálása tilos

A robot kizárólag a megfelelő CELL-be történő labdák kilövésével idézheti elő a HIVE átfordulását. A szerkezet közvetlen meglökése, megütése, megrángatása vagy az átfordulás akadályozása tilos.

G418 – A FLOWER szerkezetek szabályos használata

A robot kizárólag:

- felülről helyezhet be POLLEN és NECTAR elemeket;
- alulról távolíthat el POLLEN elemeket.

A NECTAR eltávolítása, a virág rázása, megrongálása vagy más irányból történő feltöltése nem engedélyezett.

c. Az ellenféllel való interakció

A BIOBUZZ játékban megengedett a robotok közötti fizikai interakció, azonban a szándékos károkozás és az ellenfél robotjának működésképtelenné tétele nem megengedett.

G419 – Az ellenfél robotjának károsítása tilos

A robot nem okozhat szándékos fizikai sérülést vagy működési zavart az ellenfél robotjában.

G420 – Az ellenfél robotjának felborítása és beszorítása tilos

A robot nem boríthatja fel szándékosan az ellenfél robotját, és nem akaszthatja össze vagy nem rögzítheti ahhoz a saját robotját.

G421 – A PINNING szabály

Az ellenfél robotjának folyamatos feltartóztatása legfeljebb 3 másodpercig engedélyezett. A PINNING időtartamának lejárta után a feltartóztató robotnak lehetőséget kell adnia az ellenfélnek a szabad mozgásra.

d. A robot működtetése és biztonság

G412 – A robot nem veszélyeztetheti a környezetét

A robot működése nem jelenthet indokolatlan veszélyt a pályán kívüli személyekre, a bírókra vagy a verseny infrastruktúrájára.

G413 – A robotot le kell állítani, ha a bíró erre utasítást ad

Amennyiben a versenybíró a robot leállítását kéri, a csapatnak azonnal meg kell szüntetnie a robot működtetését.

G414 – A robot azonosíthatósága

A roboton jól látható módon fel kell tüntetni a csapat azonosítóját és a szövetség színét.

G415 – A pályaelemekhez való rögzülés tilalma

A robot nem kapaszkodhat bele, nem rögzülhet hozzá, nem akadhat össze és nem függeszkedhet fel a pálya elemeire. Ez a korlátozás nem vonatkozik a pontszerző elemek szabályos kezelésére.

e. A NECTAR bejuttatásának szabályai

G426 – A NECTAR pályára történő bejuttatása

A csapat tagjai kizárólag akkor juttathatnak be új NECTAR elemeket, ha:

- a saját szövetség HIVE szerkezete sikeresen átfordult, és minden ilyen átfordulás után egy további NECTAR elem pályára helyezése engedélyezett;
- a mérkőzésből már legfeljebb 60 másodperc van hátra, ekkor az összes megmaradt NECTAR bejuttatható.

G427 – A NECTAR csak a LOADING ZONE-on keresztül juttatható be

A NECTAR elemeket kizárólag a saját szövetség tagjai helyezhetik a pályára úgy, hogy azok először a LOADING ZONE területén található padlóval érintkezzenek.

A csapattagok nem helyezhetnek be emberi közreműködéssel labdát közvetlenül a HIVE vagy a FLOWER szerkezetekbe.

7. A DRIVE TEAM összetétele és feladatai

A mérkőzésen részt vevő DRIVE TEAM egy csapatból maximum négy főből állhat.

A DRIVE TEAM három különböző szerepkörből épül fel:

- **DRIVER:** 2 fő, a robot közvetlen irányítása
- **DRIVE COACH:** 1 fő, a csapat irányítása, stratégiai tanácsadás
- **HUMAN PLAYER:** 1 fő, a NECTAR elemek szabályos pályára juttatása

A DRIVE COACH lehet felnőtt is, nem feltétlenül diáknak kell lennie, A DRIVER és a HUMAN PLAYER szerepköröket diákok tölthetik be. A DRIVE TEAM tagjainak a mérkőzés teljes időtartama alatt a saját ALLIANCE AREA területükön kell maradniuk. A DRIVE COACH segítheti a csapatot a stratégia kialakításában, kezelheti a DRIVER STATION eszközt, illetve segíthet az OpMode kiválasztásában és elindításában. A robot tényleges vezetését azonban kizárólag a kijelölt diákok végezhetik.

Szabályszegések és büntetések

A BIOBUZZ versenyszabályai többféle büntetést határoznak meg. A büntetések célja a tisztességes verseny biztosítása, illetve a veszélyes vagy szándékosan sportszerűtlen magatartás visszaszorítása.

Büntetés	Jelentése
VERBAL WARNING	Szóbeli figyelmeztetés
MINOR FOUL	5 pont az ellenfélnek
MAJOR FOUL	20 pont az ellenfélnek
YELLOW CARD	Sárga lap, figyelmeztetés
RED CARD	Piros lap, az adott mérkőzésből való kizárás
DISABLED	A robot működésének leállítása a mérkőzés hátralévő részére

A sárga lapot követő újabb sárga lap ugyanabban a versenyszakaszban piros lapot eredményez.

Különösen fontos az idei szabályrendszerben a STRATEGIC fogalom. Ez olyan szándékos vagy előre látható következményekkel járó cselekvést jelent, amelynek célja a versenyelőny megszerzése a szabályok szellemével ellentétes módon.

Például:

- a HIVE szándékos meglökése;
- az ellenfél hozzáférésének tudatos akadályozása a pontszerző elemekhez;
- az ellenfél robotjának szándékos károsítása;
- a szabályok ismételt megsértése figyelmeztetés után.

A bírók az egyes eseteket a szabályok szellemének figyelembevételével értékelik.

8. Kiemelt változás a korábbi FTC-szezonokhoz képest

A 2026–2027-es szezon egyik legfontosabb sajátossága nem pusztán a játékmechanikában, hanem a szabályok értelmezésének filozófiájában található. A FIRST az idei szezonban nagyobb hangsúlyt helyez a szabályok szellemére és a versenyzők sportszerű magatartására. A korábbi szezonokban a szabálykönyvek sok esetben rendkívül részletesen meghatározták az egyes helyzetek kezelését, és igyekeztek minden lehetséges szituációt előre szabályozni. A BIOBUZZ szabálykönyv ezzel szemben nagyobb teret enged a bírói mérlegelésnek. A versenybíróknak nem minden egyes apró eseményt kell külön vizsgálniuk, hanem elsősorban azt kell értékelniük, hogy az adott csapat viselkedése összhangban áll-e a játék szándékával.

Ennek része az Etikai kódex és a Magatartási irányelvek (lásd 9 és 10. fejezet).

9. Etikai Kódex

Csapatunk elkötelezi magát az alábbiak mellett:

a. Nem csalunk.

Csapatunk soha nem sérti meg szándékosan a szabályok szellemiségét. Nem játsszuk ki azokat a rendszereket, amelyeket a FIRST a versenyek lebonyolítására használ. Szégyellnénk, ha csalással nyernénk meg egy versenyt. Az igazi győzelem akkor születik, ha mindenki ugyanazon szabályok szerint játszik: becsülettel, tisztességesen és a fair play szellemében.

b. Mindig tisztességesen viselkedünk.

Büszkék vagyunk arra, hogy becsületesen viselkedünk, még akkor is, ha épp „senki sem figyel”. Nagyra értékeljük a FIRST önkénteseinek befektetett munkáját, és azt szeretnénk, ha az önkéntesek a csapatok támogatására összpontosítanának ahelyett, hogy pusztán a szabályok betartatásával foglalkoznának. Megértjük, hogy a csapatoknak minden előírást be kell tartaniuk, még azokat is, amelyeket nem feltétlenül kerülnek ellenőrzésre. Cselekedeteinket az határozza meg, hogy mi a helyes, nem pedig az, hogy mivel úszhatjuk meg a felelősségre vonást.

c. A játékot rendeltetésszerűen játsszuk.

Megértjük, hogy a sportág felépítése „Vörös Szövetség a Kék Szövetség ellen” jellegű, és nem „csapatok az önkéntesek ellen” típusú küzdelem. Tisztában vagyunk vele, hogy a szabályok nem térhetnek ki minden lehetségesen előforduló helyzetre. Csapatunk nem próbál előnyhöz jutni a szabályok „kiskapuinak” kihasználásával. Ha egy szabály megfogalmazása nem egyértelmű, cselekedeteinket igyekszünk a szabály szándékához és a verseny szellemiségéhez igazítani.

d. Tisztában vagyunk vele, hogy nem a mi feladatunk a szabályok betartatása.

Csapatunk nagyra értékeli a fair play-t és a sportszerűséget. Ha olyasmit tapasztalunk, ami véleményünk szerint nem helyénvaló, udvariasan jelezzük azt a verseny önkénteseinek. Tudomásul vesszük, hogy az esetleges problémák kezelése és

megoldása az adott rendezvény szervezőinek és a FIRST képviselőinek a feladata. Nem tartjuk helyénvalónak, hogy bárkit is megvádoljunk, vizsgálatot folytassunk ellene, nyilvánosan felelősségre vonjunk vagy zaklassunk egy vélt szabályszegés miatt – különösen nem tiszteletlen vagy konfrontatív módon.

10. Magatartási irányelvek

Csapatunk elkötelezi magát az alábbiak mellett:

a. Nem kizárólagosan a célra, hanem az odáig vezető útra összpontosítunk.

Csapatunk mindent megtesz a győzelemért. Minden tevékenységünk során a kiválóságra törekszünk. Sikerünket nem a versenyeredmények, hanem a levont tanulságok és a szerzett barátságok alapján ítéljük meg. A FIRST versenyek lehetőséget adnak arra, hogy felmérjük fejlődésünket, és más csapatokkal együtt ünnepeljük meg a közösen megtett utat!

b. Tisztelettudóan és sportszerűen viselkedünk.

Mindig arra törekszünk, hogy tisztelettel bánjunk másokkal. Az eredménytől függetlenül mindig professzionálisan és olyan módon igyekszünk viselkedni, amire büszkén emlékezhetünk vissza (még akkor is, ha a verseny kiélezett és elöntenek minket az érzelmek). Tudjuk, hogy később visszatekintve a versenyre már nem arra fogunk emlékezni, ha a dolgok nem pontosan úgy alakultak, ahogy szerettük volna, hanem arra, hogyan viselkedtünk a nehéz pillanatokban. Támogatjuk a csapattársainkat. Méltatjuk a partnereinket. Örülünk az ellenfeleink sikereinek.

c. Segítjük egymást.

Akkor nyújtjuk a legjobb teljesítményt, ha másokon segítünk, és tisztelettel, kedvességgel fordulunk feléjük. Sikeresek akarunk lenni, de nem mások kudarcának árán. Szeretnénk segíteni mindenkinek, hogy a lehető legjobban teljesítsen, még akkor is, ha egymás ellen versenyzünk, hogy aztán – az eredménytől függetlenül – együtt ünnepeljünk. (bár remélhetőleg mi nyerünk. :D)

d. A tisztességes utat választjuk.

Mindannyian fejlődünk még; senki sem tökéletes. A tiszteletteljes hozzáállás megértést, empátiát és olykor megbocsátást jelent, főként abban az esetben, amikor mások viselkedése nem felel meg az elvárásainknak. Nem hagyjuk, hogy valaki helytelen viselkedése befolyásolja a saját viselkedésünket. Mindenki a saját útját járja;

mindenkinek megvannak a maga küzdelmei, amelyek egy része nem a szemünk előtt zajlik. Minden erőnkkel a saját fejlődésünkre összpontosítunk. Mindenkivel tisztelettudók leszünk, még azokkal is, akik tiszteletlenül viselkednek velünk.

e. A helyszínek berendezéseire és mások tulajdonára egyaránt vigyázunk.

Csapatunk mindig arra törekszik, hogy jobb állapotban hagyjon hátra dolgokat, mint ahogyan azokat találta. Úgy viselkedünk, hogy megelőzzük a berendezésekben, a létesítményekben vagy mások tulajdonában keletkező, előre látható károkat. Eltakarítjuk az általunk okozott rendetlenséget. Balesetek természetesen előfordulhatnak; de az esetlegesen okozott károkat minden esetben jelentjük az illetékeseknek.

f. Pozitív biztonsági kultúrát építünk.

Soha nem veszélyeztetjük tudatosan saját vagy környezetünk biztonságát. Csapatunk mindenki biztonságára ügyel, akivel csak találkozunk. A biztonsági szabályok egyszerű kikényszerítése helyett a hangsúlyt a biztonságos döntéshozatal oktatására és a bevált biztonsági gyakorlatok megértésére helyezzük. Ezzel segítjük tagjainkat abban, hogy ismeretlen helyzetekben is a biztonságot szem előtt tartva tudjanak cselekedni.

g. Egészséges döntéseket hozunk.

A verseny izgalmas, ugyanakkor fennáll a veszélye annak, hogy teljesen leköti az időnket és a figyelmünket. Tudjuk, hogy a FIRST Tech Challenge-ben és az életben való sikerhez elengedhetetlen a mentális és fizikai egészségünk megőrzése. Még a legzsúfoltabb időszakokban is gondoskodunk arról, hogy csapattagjaink figyeljenek a megfelelő folyadékbevitelre és táplálkozásra, aktívak maradjanak, eleget aludjanak és rendszeresen tartsanak szünetet. Tisztában vagyunk azzal is, hogy bármilyen kreatív folyamat során a kiegyensúlyozott (és olykor nyugodtabb) időbeosztás – amely teret enged a feltöltődésnek – gyakran jobb eredményre vezet, mint a hosszú órákon át tartó, kimerítő hajtás. Tudjuk, hogy csapatunk akkor a legsikeresebb, ha minden tagja a legjobb formáját hozza, legyen szó akár a versenyről, akár az azon kívüli tevékenységekről.

h. Mi mind egy csapatban vagyunk.

Ez egy globális közösség, amely tele van nagyszerű, változatos hátterű emberekkel, akik mindannyian megosztják egymással tapasztalataikat. A versenypályán a csapatok keményen küzdenek egymás ellen, azon kívül azonban egy csapatot alkotunk. Diákok, mentorok, önkéntesek, szervezők... mindenki ugyanazon célok érdekében van itt. Jól érezzük magunkat, robotokkal játszunk, történeteket osztunk meg, valami fantasztikusat alkotunk, tanulunk egymástól, ünnepeljük a nagyszerű dolgokat, és ami a legfontosabb: kiválóan viselkedünk egymással!