



Ausschreibung Wettbewerbstag 2025

Wettbewerb Port2Port Race und Wettbewerb Port2Port Challenge

Wettbewerbe als Logistikkallyes mit DIY- oder Modellschiffen

Port2Port – die maritimen Logistikkallyes, welche im modernen Simulationszentrum Warnemünde stattfinden, richten sich an Schülerinnen und Schüler ab der 8. Klasse.

Die Veranstaltung besteht aus zwei unterschiedlichen Wettbewerben – dem Port2Port Race sowie der Port2Port Challenge.

Beim Port2Port Race treten die Schüler_innen mit selbstgebauten Schiffen gegeneinander an und müssen eine Transportaufgabe in Bestzeit absolvieren.

Bei der Port2Port Challenge werden Modellschiffe zur Verfügung gestellt, die möglichst effizient einen Logistik-Parcours durchkreuzen sollen.

Am Veranstaltungstag können insgesamt 12 Teams gegeneinander antreten.

Das Port2Port Race gibt es am Bereich Seefahrt, Anlagentechnik und Logistik bereits seit 2017 und wurde stets im Rahmen des Hochschulinfotages »Campus Ahoi« durchgeführt. Im Jahr 2024 wurde der Wettbewerb Port2Port Challenge aus der Taufe gehoben.

5. Juni 2025 · 08:30 - 16:00 Uhr

Tagesablauf

08:30 Uhr	Ankunft der Teilnehmer_innen
09:00 Uhr	Beginn der Wettbewerbe
11:30 - 12:00 Uhr	Vorstellung des Verbands Deutscher Reeder
12:00 Uhr	Mittagspause – Grill vom Studentenklub Sumpf e.V.
12:45 Uhr	Fortsetzung der Wettbewerbe
15:30 - 16:00 Uhr	Siegerehrung
16:00 Uhr	Ende der Veranstaltung
09:00 - 15:30 Uhr	Rahmenprogramm mit Knotenbrett und maritimen Aktionen



Wettbewerbsbedingungen

1. Teilnahme nur an einem der beiden Wettbewerbe (Race oder Challenge) möglich
2. Beim Port2Port Race muss das DIY-Schiff aus dem aktuellen Jahr sein, oder muss sehr umfangreiche Umbauten aufweisen
3. Nur 1 Team pro DIY - Schiff (keine doppelte Nutzung der Schiffe)
4. Teamgröße max. 3 Schüler
5. Teilnahme nur mit vorheriger Anmeldung und erhaltener Bestätigung möglich
6. Preise gelten nur für Teams von maximal 3 Mitgliedern
7. Rennzeit maximal insgesamt 35 Minuten:
 - a) 15 Minuten Zeit für die Lösung der Logistikaufgabe
 - b) 20 Minuten Zeit für das Rennen

Einwilligung

Die Hochschule Wismar sowie ihre Unterstützer möchten während der Veranstaltung zum Zwecke der Öffentlichkeitsarbeit fotografieren.

Wir bitten alle Teilnehmer_innen, eine schriftliche Einwilligungserklärung am Wettbewerbstag mitzubringen.

Anmeldung

- Anmeldungen erfolgen nur über das Onlineformular auf unserer Homepage
- Bitte nur eine Anmeldung pro Team
- Maximale Teamanzahl 12 Teams
- Anmeldung bis max. 2 Wochen vor der Veranstaltung möglich
- Anmeldung ist nur mit erhaltener Bestätigung gültig

(Bei erreichter Maximalanzahl an Teams sind keine weiteren Anmeldungen möglich.)

Für das Online-Anmeldeformular werden folgende Pflichtangaben benötigt:

1. Teamname
2. Anzahl Teammitglieder inkl. Vor- und Zuname
3. Kontaktdaten (E-Mailadresse, Telefonnummer)
4. Wettbewerb: Challenge oder Race?
5. Schule

Die Anmeldung erfolgt unter hs-wismar.de/port2port.



Wettbewerb Port2Port Race

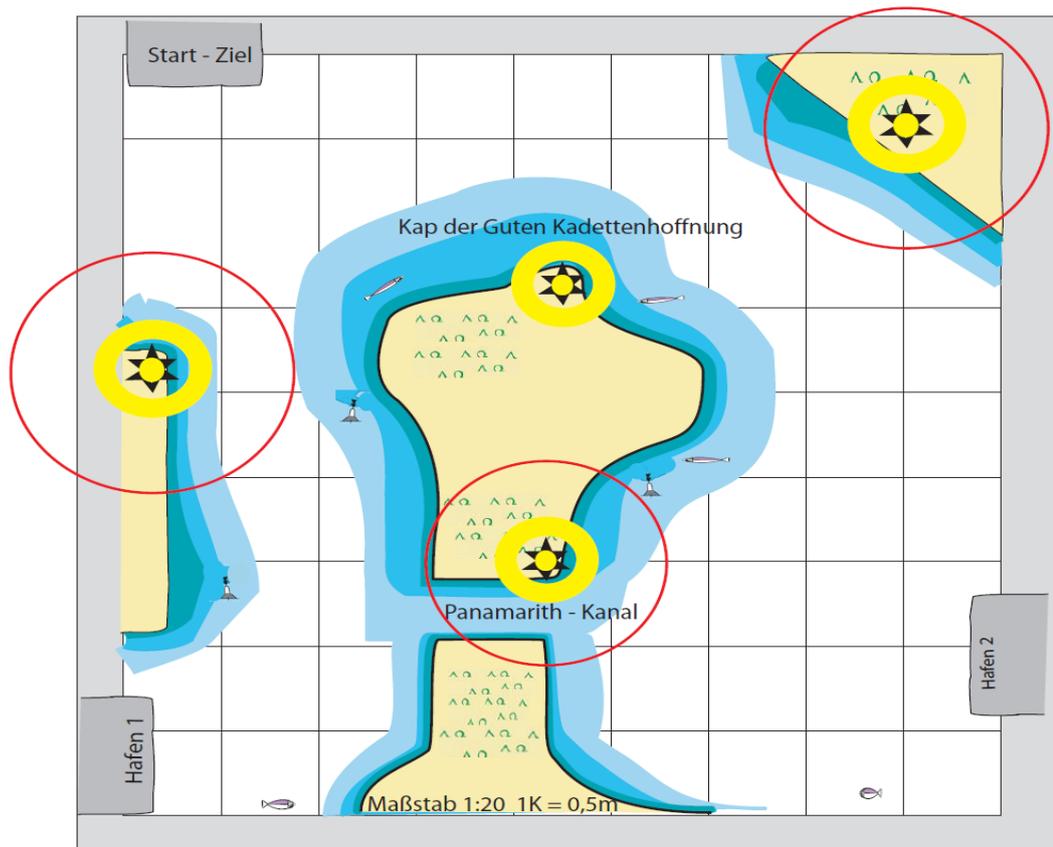
Ablauf

1. Aufwärmphase für die DIY-Schiffe vor dem Wettbewerb für alle Teams
2. Transportaufgabe theoretisch auf dem Papier lösen
3. Aufgabe mit dem DIY-Schiff durchführen

Beispiel Transportaufgabe

Zu Beginn sind verschiedene Container auf mehrere Häfen verteilt. Von denen, die im Hafen 1 liegen, sollen alle blauen Container in den Hafen 2 und alle grünen in den Hafen 3 – dort gibt es allerdings begrenzte Liegeplatzzahlen. Diese werden bei der Veranstaltung bekannt gegeben. Die Häfen liegen in einem Miniaturseegebiet zwischen Festland, Wasser und Inseln (siehe Seekarte).

Seekarte – Seegebiet mit Maßen (Wasserbecken 4,5 x 4,5 m)



Der Maßstab ergibt sich je nach Größe des Papier-Ausdruckes. Wenn man aber beachtet, dass das Becken 4,5 m x 4,5 m ist, bedeutet es, ein Kästchen entspricht 0,5 m. Breite des Panamarinth-Kanals: ca. 20 cm.



Nautik/Logistik für das Race

Strategische Routenplanung

Mit einem großen DIY-Schiff könnte man bspw. auf einer Runde das „Kap der guten Kadettenhoffnung“ nördlich (oben) passieren und die Zielhäfen anlaufen. Oder man kann mit einem kleineren DIY-Schiff den Panamarinth-Kanal zwischen Festland unten und der Insel mehrmals benutzen.

Konzept des Transportmittels

Das Transportmittel kann in den Häfen anlegen, dazu muss es in die Nähe der Kaimauer navigiert werden. Am Transportmittel sollten dazu ca. 20-40 mm lange und 0,5-1 mm dicke ferromagnetische Platten über dem Wasserspiegel montiert sein. Als Platten können dünne Eisenblechstreifen, bspw. Coladosen dienen. So kann das Transportmittel durch in die Pier integrierte Elektromagneten angezogen und „festgemacht“ werden, was das Anlegen im Hafen simulieren soll. Zum Ablegen wird der Elektromagnet abgeschaltet und das Transportmittel kann weiterfahren.

Transportmittel Race

Die teilnehmenden Schüler_innen sollen das Transportmittel (ein ferngesteuertes Schiff) im Vorfeld der Veranstaltung nach strategischen, logistischen und schiffbaulichen Aspekten selbst konstruieren und bauen. Dazu gibt es keine Einschränkungen – allerdings muss es sich mit den bereitgestellten Modellcontainern (Maße 20*20*120 mm) beladen lassen.



DIY-Schiff aus 2024



Be- und Entladen

Die Container besitzen auf der Oberseite ferromagnetische Flächen. Die Be- und Entladung der Transportmittel kann z. B. mit zwei vorhandenen „Handangeln“ als „Hafenkräne“ erfolgen. Diese sind mit handbedienbaren Elektromagneten ausgestattet. So lassen sich die Container heben und auch wieder abstellen.

In den verschiedenen Häfen gibt es gekennzeichnete und teilweise in der Anzahl begrenzte Stellplätze für Container. Dort können diese vorübergehend abgelegt werden. Zuweilen dürfen einige Güter nicht zeitgleich in einem Hafen gelagert werden.

Preise Race

Sieger ist, wer die Transportaufgabe (Planung und Ausführung) in kürzester Zeit bewältigt hat.

1. Platz

Die Siegerin oder der Sieger (oder das Siegerteam, bis 3 Personen) erhält einen Geldpreis von 200,00 € und die Möglichkeit, mit einer der neuen Fähren der Reederei Scandlines von Rostock nach Gedser und zurück zu fahren und dabei das Schiff und den Arbeitsplatz des Kapitäns, die Brücke, zu besichtigen.

2. und 3. Platz

Die Gewinner_innen des zweiten und dritten Platzes (Teams bis 3 Personen) bekommen 100,00 € Preisgeld pro Team und dürfen im Simulationszentrum Warnemünde eine Stunde lang ein virtuelles großes Schiff auf einer echten Kommandobrücke um die Welt oder in einen Hafen steuern.

Sonderpreis

Für das schönste/schiffsähnlichste DIY-Transportmittel gibt es einen mit 100,00 € dotierten Sonderpreis der Jury.



Wettbewerb Port2Port Challenge

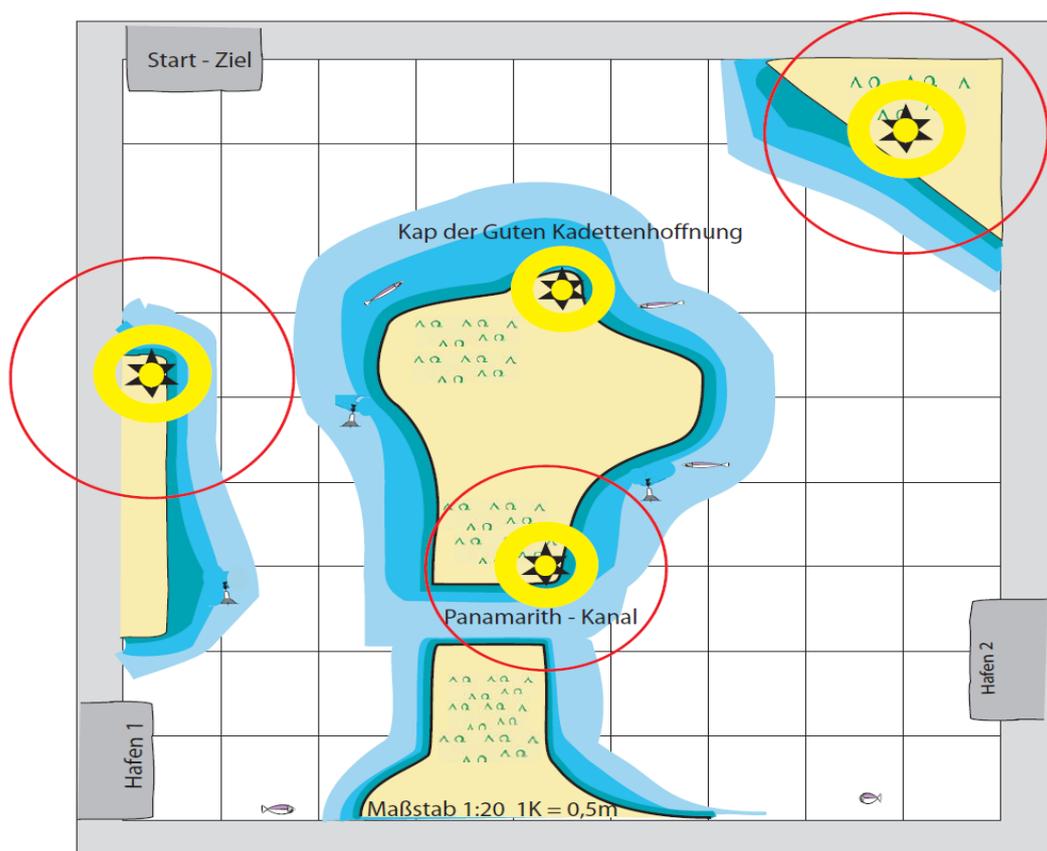
Ablauf

1. Aufwärmphase mit dem Schiffsmodell vor dem Wettbewerb für alle Teams
2. Transportaufgabe theoretisch auf dem Papier lösen
3. Aufgabe mit dem Schiffsmodell durchführen

Beispiel Transportaufgabe

Zu Beginn sind verschiedene Container auf mehrere Häfen verteilt. Von denen, die im Hafen 1 liegen, sollen alle blauen Container in den Hafen 2 und alle grünen in den Hafen 3 – dort gibt es allerdings begrenzte Liegeplatzzahlen. Diese werden bei der Veranstaltung bekannt gegeben. Die Häfen liegen in einem Miniaturseegebiet zwischen Festland, Wasser und Inseln (siehe Seekarte).

Seekarte – Seegebiet mit Maßen (Wasserbecken 4,5 x 4,5 m)



Der Maßstab ergibt sich je nach Größe des Papier-Ausdruckes. Wenn man aber beachtet, dass das Becken 4,5 m x 4,5 m ist, bedeutet es, ein Kästchen entspricht 0,5 m. Breite des Panamarith-Kanals: ca. 20 cm.



Nautik/Logistik für das Challenge

Strategische Routenplanung

Mit einer hohen Geschwindigkeit könnte man das „Kap der guten Kadettenhoffnung“ nördlich (oben) schneller passieren und die Zielhäfen anlaufen. Oder man kann mit kleinerer Geschwindigkeit und guter Navigation den Panamarinth-Kanal zwischen Festland unten und der Insel mehrmals benutzen.

Konzept des Transportmittels

Das Transportmittel ist ein Frachter im Maßstab 1:100 und muss in die Nähe der Kaimauer navigiert werden. Das Modell hat Leinen und kann damit an der Pier festmachen bis das Be- und Entladen erledigt ist. Das Modell darf in der Zeit nicht per Hand festgehalten werden.

Modellmaße:

Länge: 85 cm

Breite: 13,5 cm

Antrieb:

1 Propeller

1 Ruder

1 Bugstrahlruder



Modellschiff



Be- und Entladen

Die Container besitzen auf der Oberseite ferromagnetische Flächen. Die Be- und Entladung der Transportmittel kann z. B. mit zwei vorhandenen „Handangeln“ als „Hafenkräne“ erfolgen. Diese sind mit handbedienbaren Elektromagneten ausgestattet. So lassen sich die Container heben und auch wieder abstellen.

In den verschiedenen Häfen gibt es gekennzeichnete und teilweise in der Anzahl begrenzte Stellplätze für Container. Dort können diese vorübergehend abgelegt werden. Zuweilen dürfen einige Güter nicht zeitgleich in einem Hafen gelagert werden.

Preise Challenge

Sieger ist, wer die Transportaufgabe (Planung und Ausführung) in kürzester Zeit bewältigt hat.

1. Platz

Die Siegerin oder der Sieger (oder das Siegerteam, bis 3 Personen) erhält einen Geldpreis von 200,00 € und die Möglichkeit eines der AIDA Schiffe für einen Tag in Rostock zu besichtigen und dabei das Schiff und den Arbeitsplatz des Kapitäns, die Brücke, kennenzulernen.

2. und 3. Platz

Die Gewinner_innen des zweiten und dritten Platzes (Teams bis 3 Personen) bekommen 100,00 € Preisgeld pro Team und dürfen im Simulationszentrum Warnemünde eine Stunde lang ein virtuelles großes Schiff auf einer echten Kommandobrücke um die Welt oder in einen Hafen steuern.

Port2Port

Die Logistikkallyes



Für Rückfragen steht gern zur Verfügung

Prof. Dipl. -Wirtsch. -Ing. (FH) Kapt. Mario Gehrke
Professor für Schiffsführung und Ladungstechnik
Studiengangsverantwortlicher Master Maritime Pilotage
Leiter Maritimes Simulationszentrum Warnemünde (MSCW)

Hochschule Wismar
Fakultät für Ingenieurwissenschaften
Bereich Seefahrt, Anlagentechnik und Logistik
Richard-Wagner-Str. 31 · 18119 Warnemünde

E-Mail port2port@hs-wismar.de



Mehr Informationen unter hs-wismar.de/port2port

Unterstützer

Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung bei



Hochschule Wismar
Fakultät für Ingenieurwissenschaften
Bereich Seefahrt, Anlagentechnik und Logistik

