VEX IQ SM-kilpailut, Riihimäki 28.-29.4.

Riihimäen urheilutalo, Pohjolankatu 6

Saapuminen kilpailupaikalle
Kilpailuareenan ulko-ovet avataan torstaina klo 8.00. Joukkueiden tulee saapua kilpailupaikalle torstaina 28.4. klo 7.55-8:45 välisenä aikana. Sisään tullaan PIHAN puoleisesta ***pääovesta oman joukkueen vastuuaikuisen johdolla.*** Ryhmän vastuuaikuinen hoitaa ilmoittautumisen ja koko muu joukkue ohjataan **pukuhuonetilojen kautta** varikkoalueelle. Päällysvaatteet ja ulkokengät jätetään pukuhuonetiloihin.

Robotit ***katsastetaan*** ilmoittautumisen jälkeen. Katsastuspisteelle siirrytään suoraan varikkoalueelta. **Katsastuspiste on avoinna** kilpailupaikalla torstaina klo 8.10-9:30 ja tarvittaessa vielä avajaisten jälkeen- Huomioittehan kuitenkin, että kilpailutapahtumat alkavat jo klo 10.00. Hyväksytyn katsastuksen merkiksi tiimi saa robotilleen **katsastustarran**, jonka jälkeen tiimi voi osallistua kilpailuun. Jos robotti hylätään katsastuksessa, on siihen vielä mahdollisuus tehdä muutoksia ja katsastaa uudelleen. Katsastusyritysten määrää ei ole rajoitettu, mutta hylkäyksen jälkeen joutuu jonottamaan uudelleen. Kilpailun johto tekee päätöksen mahdollisesta katsastusajan jatkamisesta tapauskohtaisesti.

Kilpailuinfo on torstaina klo 09:30 lohkon 2 **katsomossa** (pääareena, keskellä hallia). Tilaisuudessa käydään läpi kilpailujen aikataulu ja pelin säännöt sekä tiimien esittely avajaisissa. Kaikkien kilpailijoiden ja heidän opettajiensa osallistuminen on välttämätöntä! Kilpailupäivien aikataulu on nähtävissä Robot Eventsin kilpailusivulla, josta tarkempi aikataulu on luettavissa viimeistään viikkoa ennen kilpailua.

Engineering Notebook palautetaan **viimeistään 20.4. lataamalla linkki** joukkueen sähköiseen Notebook-tiedostoon Robot Events –järjestelmässä. Joukkue vastaa linkin toimivuudesta ja siitä, että tiedosto on luettavissa ilman ohjelma-asennuksia tai kirjautumista.

Varusteet
Kaikki joukkueen ja henkilökohtaiset varusteet kannattaa nimetä, jotta vältytään sekaannuksilta.

Henkilökohtaiset varusteet:
- Majoittujille makuupussi, ja –alusta, tyyny
- pyyhe
- henkilökohtaiset hygieniavälineet
- uimavarusteet
- sisäkengät tai sisätossut (vaaleapohjaiset, joista ei jää jälkiä lattiaan. Urheilutalon pelikentällä ei saa liikkua lainkaan ulkokengillä!)
- vaatteet (kilpailusäännöissä suositellaan umpikärkisiä kenkiä, sekä suojalasien käyttöä☺)
- vesipullo, kilpailupaikalla on saatavilla raikasta vettä.

Joukkuekohtaiset varusteet:
- akkuja ja niille laturit
- jatkojohdot/jakajat akkulatureille
- robotti ja sen tarvikkeet
- Rekisterikilpi (lainaamme tarvittaessa)
- tietokone päivityksiä varten ja tarvittavat johdot
- Engineering Notebook tulostettuna, mikäli sitä halutaan esitellä tuomarihaastattelussa.

Kisapaikalla
Lohkoon 1 sijoitetaan ***varikkopisteet***. Joukkueille on varattu ja nimetty joukkuekohtaiset paikat varikkoalueelta (pöytä, istuimet ja sähköpiste).

Lohkossa 2 ovat ***pelikentät tiimihaastetta varten***. Näillä kentillä pelataan harjoitusottelut, karsintaottelut ja finaalit. Nämä kentät sijaitsevat pöydillä, joiden korkeus on noin 40cm.

Lohkossa 3 ovat kentät ***yksilöhaasteen*** suorittamista varten. Kenttiä on käytössä kolme ja ne on sijoitettu pöydille, kuten tiimihaasteen kentätkin.
Samalla alueella sijaitsevat myös ***harjoituskentät***, jotka sijaitsevat lattiatasossa. Nämä kentät ovat kaikkien turnaukseen osallistuvien joukkueiden käytössä.

Kilpailupaikalla on myös ***kahvila***, josta voi ostaa pientä naposteltavaa. Perjantaina ruokailukoululla on oppilaskunnan kahvio, josta voi myös tehdä ostoksia. Halutessaan voi siis varata mukaan pikkurahaa.

Majoitus
Keskiviikkona koulumajoitukseen saapuvien joukkueiden toivotaan ilmoittavan tarkan saapumisaikansa viimeistään maanantaina 25.4. jotta varmistamme sisäänpääsyn majoituskoululle. Majoittujille on varattu päivällinen keskiviikkona n. klo 16.30-17:00. Oppilaat ja opettajat majoitetaan luokkatiloihin, jotka tulee tyhjentää majoitustarvikkeista aina koulupäivän ajaksi. Joukkueiden käytössä on luokkia tavaroiden säilyttämistä varten.

Kilpailuista
Joukkueet kilpailevat *RobotEvents.com* -sivustolta rekisteröinnin yhteydessä saamallaan ***kilpailunumerolla***.
Yksilöhaasteet, eli taito- ja ohjelmointihaasteen jokainen joukkue suorittaa haluamassaan tahdissa yleisen aikataulun rajoissa. Kentille otetaan tiimejä saapumisjärjestyksessä. Suorituspaikalla joukkue kertoo tuomareille, kumpaa haastetta on tullut tekemään. Molemmat haasteet voi suorittaa kolme kertaa, mikäli annetussa aikataulussa ehtii. Kannattaa ottaa huomioon, että suoritukseen pääsyä voi joutua jonottamaan. Joukkueen tulos on parhaan yksilöhaasteen ja parhaan ohjelmointihaasteen summa.

Tiimihaasteen ottelut pelataan täsmällisen, ennalta ilmoitetun minuuttiaikataulun mukaan. Sekä yläkoulu- että alakoulujoukkueet pelaavat yhdessä. Joukkueen tulee ilmoittautua ilmoittautumispisteessä viimeistään 5 minuuttia ennen omaa otteluaan. Mikäli joukkue ei saavu ajoissa paikalle, heidän ottelutuloksensa on 0. Paikalle saapunut tiimi pelaa tällöin ottelunsa yksin.

Joukkueen tulos tiimihaasteesta on karsintaotteluiden pisteiden summa. Summaa laskettaessa jätetään huomiotta huonoimman tuloksen tuottanut ottelu aina neljää pelattua ottelua kohden. Eli mikäli joukkue pelaa esimerkiksi 10 ottelua, tuloksissa huomioidaan kahdeksan parhaan pistemäärän tuottaneet pelit. Karsintaotteluiden perusteella finaaliotteluihin pääsee kahdeksan parasta joukkuetta.

Tiimihaasteen otteluissa noudatetaan viimeisimmän sääntömuutoksen mukaisia sääntöjä. Sääntöjen <G8> ja <G9> osalta SM-kilpailuissa noudatetaan kuljettaja-alueen ja kuljettajien määrän kohdalla MM-kilpailuiden sääntölinjauksia.

Kilpailujen aikana tuomaristo kiertää varikko- ja kisapaikalla tutustumassa joukkueiden robotteihin ja haastattelemassa oppilaita. Tuomaristo esittää joukkueelle kysymyksiä robotin teknisistä ratkaisuista ja robotin rakennusprojektista. Lisäksi tuomaristo tutustuu robotin ohjelmointiin, joka tulee olla esiteltävissä esimerkiksi kannettavalta tietokoneelta tai tulosteena. Tuomariston tehtävänä on varmistaa, että robotti on oppilaiden itsensä suunnittelema ja valmistama sekä siinä käytetty ohjelma on oppilaiden itsensä

ohjelmoima ja että oppilaat ymmärtävät ohjelman toiminnan. Kilpailuissa jaetaan palkintoja sekä kilpailusuoritusten että tuomariarviointien perusteella. Kilpailut päättyvät perjantaina 29.4. klo 15.15 mennessä.

Tervetuloa mukaan kilpailutapahtumaan!

Lisätiedot ja kysymykset:
Reetta Viitanen, p. 040 510 1239 tai reetta.viitanen@riihimaki.fi