

The VEX IQ Challenge Finnish National Championships 2019

Kolmannet viralliset VEX IQ Suomenmestaruuskilpailut pidetään Riihimäellä 10.-11.1.2019.

Toivotamme kaikki ala- ja yläkoulujoukkueet tervetulleiksi kilpailutapahtumaan!

Tämä ennako-ohje sisältää seuraavat osuudet:

- Ilmoittautuminen
- Kilpailun rakenne ja säännöt
- Ruokailut ja majoitus
- Muuta tärkeää
- Ohjeet joukkueen rekisteröinnistä pelikaudelle 2018-2019.
- Vex IQ European Open 12.-13.1.

Kilpailuun ilmoittautuneille joukkueille lähetetään vielä lisätietoa ilmoittautumisen päätyttyä.

Ilmoittautuminen Vex IQ SM-kilpailuun 7.12. mennessä

Turnauksen enimmäismäärä on 45 joukkuetta. Osallistujapaikat täytetään ilmoittautumisjärjestyksessä.

Ilmoittautumisessa on kolme pakollista vaihetta:

1. Rekisteröikää joukkue kilpailukaudelle 2018-2019 Robot Events –sivuston kautta. *Rekisteröityminen tulee suorittaa hyvissä ajoin ennen kilpailun ilmoittautumisen päättymistä!* Rekisteröinnin vahvistaminen saattaa kestää jopa kaksi viikkoa. Tarkemmat ohjeet ovat kirjeen lopussa olevissa rekisteröintiohjeissa. Rekisteröityminen maksaa organisaationne (koulunne) ensimmäiseltä joukkueelta USD150 ja seuraavilta joukkueilta USD100.
2. Ilmoittakaa joukkue rekisteröinnin hyväksymisen jälkeen SM-kilpailuun. Ilmoittautuminen on avautunut 30.10. ja päättyy **7.12.2018**. Ilmoittautuminen tehdään Robot Events –sivustolla osoitteessa robotevents.com käyttämällä joukkueen rekisteröinnin yhteydessä käytettyjä tunnuksia.
3. Roboedu -yhdistyksen sivuilta löytyvällä lomakkeella ilmoittaudutaan mukaan kilpailuun ja varataan osallistujien tarvitsemat ruokailut ja majoitus. Lomake löytyy osoitteesta www.roboedu.fi. Tämä tulee tehdä **7.12..2018 mennessä**. Ilmoittautumisen yhteydessä joukkueenjohtaja lataa järjestelmään oppilaan huoltajan allekirjoittamat vastuuvapauslomakkeet.

Ilmoittautumisessa Roboedun kautta tarvitaan seuraavat tiedot:

- Koulun nimi ja laskutusosoite
- Joukkueenjohtajan yhteystiedot
- Oppilaiden ja heidän kanssaan matkustavien aikuisten nimet, erityisruokavaliot ja t-paitojen koot, sekä majoitustarve
- Joukkueiden nimet ja numerot Robot Events –järjestelmässä, sekä sarja, johon joukkue osallistuu (alakoulu/yläkoulu)
- Joukkuekuva, joka painetaan käsiohjelmaan (kuvatiedosto)
- Joukkueen logo (kuvatiedosto)

Kilpailun rakenne ja säännöt

- Kilpailut käydään joulukuun alussa julkaistavan aikataulun mukaisesti. Joukkueiden tulee varautua olemaan kilpailupaikalla torstaina 10.1. viimeistään klo 9:00. Kilpailut päättyvät perjantaina 11.1. klo 15:00 mennessä.
- Katsastus on avoinna torstaina klo 8:00-9:30. Järjestämme myös mahdollisuuden katsastukseen majoituskoululla keskiviikkoiltana. Joukkueen on katsastettava robottinsa ennen sillä kilpailemista. Katsastuksen jälkeen robottiin ei enää saa tehdä vähäistä suurempia muutoksia.
- SM-kilpailuissa kisataan kahdessa lajissa, yksilöhaasteessa (Robot Skills Challenge) ja tiimihaasteessa (Teamwork challenge).
- Ala- ja yläkoulujoukkueet kilpailevat samassa sarjassa, mutta huomioidaan palkintojenjaossa erikseen. Alakoulusarjaan voi osallistua joukkue, jonka kaikki jäsenet ovat peruskoulun 1-6-luokkalaisia (ja syntyneet 2006 tai myöhemmin). Yläkoulusarjaan voi osallistua joukkue, jonka kaikki jäsenet ovat peruskoulun 7. tai 8. -luokkalaisia (ja syntyneet 2004 tai myöhemmin). Jos yksikin joukkueen jäsen on yläkouluikäinen, osallistuu joukkue yläkoulusarjaan.
- Yksilöhaasteessa on kaksi osuutta, taitohaaste (Driver Skills) ja ohjelmointihaaste (Programming Skills). Yksilöhaasteet kukin joukkue käy suorittamassa **haluamanaan aikana** torstaina tai perjantaina. Joukkueen tulos on taitohaasteen ja ohjelmointihaasteen parhaiden suoritusten summa. Suorituksia voi käydä kummassakin lajissa tekemässä kolme. Ohjelmointihaasteen voi myös jättää suorittamatta, jolloin joukkueen tulokseksi merkitään vain parhaan taitohaasteen pistemäärä. Tämän haasteen suorittaminen on oppilaiden oman aktiivisuuden varassa, eikä joukkueita siis erikseen kutsuta suorittamaan haastetehtäviä.
- Tiimihaasteessa pelataan torstaina ja perjantaina harjoitusotteluita ja karsintaotteluita. Neljän parhaan joukkueen finaali pelataan perjantaina.
- Harjoitus- ja karsintaotteluiden tarkemmat aikataulut joukkueet saavat kilpailupaikalla tapahtuvan ilmoittautumisen yhteydessä.
- Palkintojenjakotilaisuudessa palkitaan parhaat joukkueet yksilöhaasteessa ja tiimihaasteessa. Suomi on saanut tänä vuonna peräti kuusi maapaikkaa Vex Worlds –maailmanmestaruus kilpailuihin. Näistä kolme on varattu alakoulujoukkueille ja kolme yläkoulujoukkueille. Maapaikat jakaa kilpailun tuomaristo kansainvälisissä säännöissä kerrottujen kriteerien perusteella. Näitä kriteereitä ovat kilpailumenestyksen lisäksi suunnitteluasiakirjan arvioinnista ja tuomarihaastattelusta saadut pisteet. Joulukuun infokirjeessä kriteerit esitellään tarkemmin.
- Tuomarit kiertävät kaksipäiväisen kisan aikana jokaisen joukkueen luona tekemässä kaksi tuomarihaastattelua. Haastatteluiden aikana tuomarit tarkastelevat robottia ja haastattelevat pelaajia. Joukkueen tulee haastattelussa esitellä robottinsa teknisiä ratkaisuja ja kertoa sen rakentamisesta. Ohjelmointituomarit puolestaan tutustuvat joukkueen ohjelmointitiedostoon, joka on voitava tuomaristolle esitellä esimerkiksi kannettavalta tietokoneelta tai paperitulosteelta.
- Engineering Notebook on pakollinen osa kilpailua. Joukkue, joka ei ole palauttanut Engineering Notebookia, ei voi tulla tuomariston palkitsemaksi tai voittaa korkeinta mahdollista palkintoa, Excellence Awardia. Notebookin laatimisesta löydät ohjeen Robot Events- sivustolta, SM-kilpailuiden esittelysivulta, kohdasta ”Documents”. Notebook voi olla vapaamuotoinen, mutta sen tulee olla kirjallinen. Siinä tulee esitellä robotin rakentamisen vaiheet ja oppimisprosessi.
- Tarkemmat säännöt tämän vuoden kilpailuhaastesta löytyvät täältä: <http://dreibeingmbh.de/wp-content/uploads/2018/05/VIQC-NextLevel-GameManual-0430.pdf>

Osallistumismaksut

- Joukkueen rekisteröinti kilpailukaudelle USD150/USD100.
- Osallistujapaketti 35 €/osallistuja.
- Kaikkien kilpailuun osallistuvien oppilaiden ja aikuisten tulee varata Roboedu -sivuston kautta tehtävän ilmoittautumisen yhteydessä osallistujapaketti. Osallistujapaketti kattaa tapahtuman aikaiset ruokailut ja koulumajoituksen, sekä osallistumisen kilpailuihin ja uimalakäynnin torstaina. Osallistujapaketti on samanhintainen riippumatta siitä varataanko ruokailut ja majoitus yhdeksi vai kahdeksi yöksi.

Ruokailut ja majoittuminen

- Ruokailut järjestetään majoituskoululla, kilpailupaikan välittömässä läheisyydessä. Osallistujapaketti sisältää saapumispäivän päivällisen ja lähtöpäivän lounaan. Ruokailut ovat varattavissa joko keskiviikosta perjantaihin tai torstaista perjantaihin. Erytysruokavaliot huomioidaan ilmoittautumisen yhteydessä annettujen tietojen mukaisesti.
- Koulumajoitus on tarjolla tapahtumapaikan välittömässä läheisyydessä, Pohjolanrinteen koululla. Koulumajoitusta on saatavilla sekä keskiviikon ja torstain että torstain ja perjantain väliseksi yöksi. Koulumajoitus sisältää iltapalan ja aamupalan. Erytysruokavaliot huomioidaan ennakoilmoittautumisen mukaisesti. Majoittumistarvikkeet joukkueet tuovat itse ja majoittuminen tapahtuu luokahuoneissa ja juhlasalissa. Päivän ajaksi majoittumistarvikkeet tulee siirtää varastoon.

Muuta tärkeää

- Joukkueita tai kilpailijoita ei ole vakuutettu järjestäjien puolesta erikseen, lähettävät koulut vastaavat oppilaiden vakuutusturvasta.
- Kilpailu on julkinen tapahtuma ja siellä otettuja kuvia voidaan käyttää lehdissä, tapahtuman nettisivuilla jne. Joukkueen vastuuopettaja huolehtii siitä, että oppilaiden huoltajilta on saatu tarvittavat kuvausluvut.

Joukkueen rekisteröiminen kaudelle 2018-2019

Kirjautu tunnuksillasi ja tai luo tunnukset osoitteessa robotevents.com.

Joukkueen tietojen syöttäminen:

Jos joukkueesi **on rekisteröity jollekin aiemmalle pelikaudelle**, pääset vahvistamaan rekisteröitymisen uudelle kaudelle kohdasta "My Teams" ja valitsemalla joukkueen tietojen kohdalta "Renew"

Mikäli olet ilmoittamassa uutta joukkuetta, pääset syöttämään joukkueen tietoja valikon kohdassa "Dashboard". Valitse tämän jälkeen "Register a Team".

[Register a New VEX Team. Use this for NEW team numbers only.](#)

● VEX IQ Challenge Team Registration - VIQC 2018-2019: Next Level

● VEX Robotics Competition Team Registration - VRC 2018-2019: Turning Point

● VEX U Team Registration - VEXU 2018-2019: Turning Point

(Elementary and Middle School)

(Middle and High School)

(College or University)

IQ- kilpailuun osallistuvat joukkueet valitsevat haasteen Next Level.

Tämän jälkeen syötetään organisaation tiedot. Organisaation nimi on joukkueen koulun nimi. Lisäksi pyydetään vielä syöttämään joukkueen tietoja, yhteyshenkilön tietoja ja laskutusosoite.

Rekisteröinnin maksaminen

- Suositeltavin tapa maksaa rekisteröitymismaksu on luottokortti. Tällöin rekisteröityminen vahvistetaan muutamien tuntien kuluessa ja joukkueen ilmoittautumisprosessia kilpailuihin on mahdollista jatkaa miltei saman tien.
- Mikäli maksutavaksi valitaan lasku, joukkueen rekisteröinnin vahvistaminen tulee hoitaa seuraavasti:
 - lasku tulee maksaa mahdollisimman pian
 - laskun maksamisen jälkeen kuvakaappaus kuitista tai maksusuorituksesta tulee lähettää sähköpostitse kilpailun järjestäjälle osoitteeseen reetta.viitanen@roboedu.fi.
 - Rekisteröinnin vahvistamisessa menee tämän jälkeen 10-14 päivää. Huomioitethan että laskun **tulee olla maksettu vähintään kaksi viikkoa ennen SM-kilpailuiden ilmoittautumisen päättymistä.**
 - Rekisteröinnin vahvistaminen on nähtävissä Robot Eventsin sivuilla, oman joukkueen tietojen kohdalla. Kun rekisteröityminen on vahvistettu, on joukkue mahdollista ilmoittaa mukaan kilpailuun.
- Joukkueen ilmoittaminen kilpailuihin onnistuu Robot Events –sivuston kautta. Ensin etsitään järjestelmästä kilpailu, johon halutaan ilmoittautua. Tämän jälkeen painetaan kilpailuilmoituksen etusivulla olevaa painiketta ”ilmoittaudu”. Tämän jälkeen järjestelmä pyytää kirjautumaan Robot Eventsiin ja antaa mitkä joukkueet haluat kilpailuun lisätä.

Mahdollisuus osallistua VEX IQ Challenge European Open –tapahtumaan 12.-13.1.

Kansallisen turnauksen jälkeen järjestetään Riihimäellä kansainvälinen, eurooppalaisjoukkueille tarkoitettu VEX IQ –turnaus, jossa pelihaasteena on vuoden 2018-2019 Next Level. SM-kilpailuihin tänä vuonna osallistuvilla joukkueilla on mahdollisuus osallistua EM-kilpailuihin ilmoittautumalla sekä Robot Events –järjestelmän että Roboedun sivuston kautta. Karsintakilpailua SM-kilpailuihin ei siis järjestetä, vaan takaamme kahdeksalle nopeimmin ilmoittautuneelle joukkueelle osallistumismahdollisuuden. Tarkemmat ohjeet kilpailuista ja sen osallistumismaksuista on liitteenä.

Lisätiedot ja kysymykset

Reetta Viitanen

reetta.viitanen@roboedu.fi

puh. 040 510 1239