

RIIHIMÄKI

The VEX IQ Challenge Finnish National Championships 2022

Kuudennet viralliset VEX IQ Suomenmestaruuskilpailut pidetään Riihimäellä 28.-29.4.2022. Tapahtumapaikkana on tuttuun tapaan Riihimäen Urheilutalo.

Toivotamme kaikki suomalaisjoukkueet tervetulleiksi kilpailutapahtumaan!

Tämä ennako-ohje sisältää seuraavat osuudet:

- Ilmoittautuminen
- Kilpailun rakenne ja säännöt
- Ruokailut ja majoitus
- Muuta tärkeää

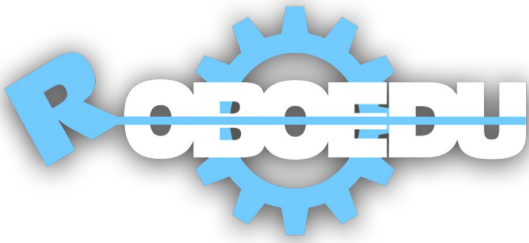
Kilpailuun ilmoittautuneille joukkueille lähetetään vielä lisätietoa ilmoittautumisen päätyttyä huhtikuussa.

Ilmoittautuminen VEX IQ SM-kilpailuun 1.4.2022 mennessä

Osallistujapaikat täytetään ilmoittautumisjärjestyksessä. Ilmoittautumisessa on kolme pakollista vaihetta:

1. Rekisteröikää joukkue kilpailukaudelle 2021–2022 Robot Events -sivuston kautta. *Rekisteröityminen tulee suorittaa hyvissä ajoin ennen kilpailun ilmoittautumisen päättymistä!* Rekisteröinnin vahvistaminen saattaa kestää jopa kaksi viikkoa. Rekisteröityminen maksaa organisaationne (koulunne) ensimmäiseltä joukkueelta n. 130 € ja seuraavilta joukkueilta n. 80 €
2. Ilmoittakaa joukkue rekisteröinnin hyväksymisen jälkeen SM-kilpailuun. Ilmoittautuminen on jo alkanut ja päättyy **1.4.2022**. Joukkueen ilmoittaminen kilpailuihin tehdään Robot Events -sivuston kautta. Ensin etsitään järjestelmästä kilpailu, johon halutaan ilmoittautua. Tämän jälkeen painetaan kilpailuilmoituksen etusivulla olevaa painiketta ”ilmoittaudu”. Lopuksi järjestelmä pyytää kirjautumaan Robot Eventsiin ja vahvistamaan joukkueiden ilmoittautumisen. Ilmoittautumisen jälkeen joukkueen opettaja huolehtii oppilaiden ja aikuisten [vastuuvapauslomakkeiden](#) täyttämisestä ja palauttamisesta Robot Events -järjestelmään.





RIIHIMÄKI

3. [Ilmoittautumislomakkeella](#) ilmoittaudutaan mukaan kilpailuun ja varataan osallistujien tarvitsemat ruokailut ja majoitus. Lomake löytyy myös osoitteesta www.roboedu.fi, sekä Riihimäen kaupungin nettisivuilta. Lomakkeelle kirjaututaan omilla Google-tunnuksilla ja kirjautuminen onnistuu millä tahansa Gmail- tai Google-tilillä. Tämä tulee tehdä **1.4.2022 mennessä**. Osallistujakohtaiset maksut laskutetaan lomakkeella annettujen tietojen mukaisesti kilpailuiden jälkeen.

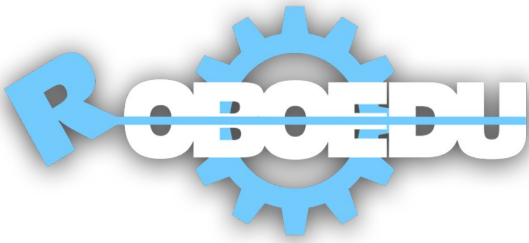
Ilmoittautumisessa Roboedun kautta tarvitaan seuraavat tiedot:

- Koulun nimi ja laskutusosoite
- Joukkueenjohtajan yhteystiedot
- Joukkueiden nimet ja numerot Robot Events -järjestelmässä, sekä sarja, johon joukkue osallistuu (alakoulu/yläkoulu). Huomioikaa erityisesti säännöistä löytyvät sarjojen ikäraajat.
- [Joukkueen rekisteröintilomake](#) johon kootaan oppilaiden ja heidän kanssaan matkustavien aikuisten nimet, erityisruokavaliot ja t-paitojen koot, sekä majoitustarve.
- Joukkuekuva, joka painetaan käsiohjelmaan (kuvatiedosto)
- Joukkueen logo (kuvatiedosto)

Kilpailun rakenne ja säännöt

- Kilpailut käydään tammikuussa julkaistavan aikataulun mukaisesti. Joukkueiden tulee varautua olemaan kilpailupaikalla torstaina 28.4.2022 viimeistään klo 9:00. Kilpailut päättyvät perjantaina klo 16:00 mennessä.
- Katsastus on avoinna torstaina kello 8.00 alkaen. Järjestämme myös mahdollisuuden katsastukseen majoituskoululla keskiviikkoiltana. Joukkueen on katsastettava robottinsa ennen sillä kilpailemista. Katsastuksen jälkeen robottiin ei enää saa tehdä vähäistä suurempia muutoksia. Katsastuksessa tarkastetaan, että robotti on rakennettu sääntöjen mukaiseksi.
- SM-kilpailuissa kisataan kahdessa lajissa, yksilöhaasteessa (Robot Skills Challenge) ja tiimihaasteessa (Teamwork challenge).
- Vuoden 2021–2022 [kilpailuhaasteen säännöissä](#) on kerrottu kilpailutapahtumasta tarkemmin.
- Ala- ja yläkoulujoukkueet kilpailevat samassa sarjassa, mutta huomioidaan joidenkin palkintojen kohdalla erikseen. Alakoulusarjaan voi osallistua joukkue, jonka kaikki jäsenet ovat syntyneet 1.5.2009 tai myöhemmin. Yläkoulusarjaan voi osallistua joukkue, jonka kaikki jäsenet ovat peruskoulun oppilaita ja syntyneet 1.5.2006 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





RIIHIMÄKI

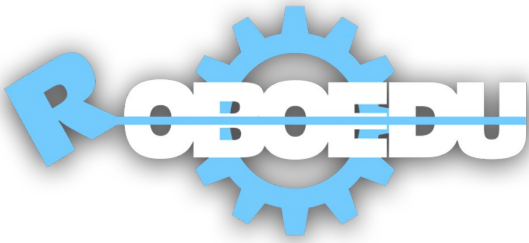
perjantaina. Joukkueen tulos on taitohaasteen ja ohjelmointihaasteen parhaiden suoritusten summa. Suorituksia voi käydä kummassakin lajissa tekemässä kolme. Ohjelmointihaasteen voi myös jättää suorittamatta, jolloin joukkueen tulokseksi merkitään vain parhaan taitohaasteen pistemäärä. Tämän haasteen suorittaminen on oppilaiden oman aktiivisuuden varassa, eikä joukkueita siis erikseen kutsuta suorittamaan haastetehtäviä.

- Tiimihaasteessa pelataan torstaina ja perjantaina harjoitusotteluita ja karsintaotteluita. Jokainen joukkue tulee pelaamaan kuudesta kymmeneen karsintaottelua. Finaalit pelataan perjantaina.
- Harjoitus- ja karsintaotteluiden tarkemmat aikataulut joukkueet saavat kilpailupaikalla tapahtuvan ilmoittautumisen yhteydessä.
- Tuomarit kiertävät kaksipäiväisen kisan aikana joukkueiden luona tekemässä tuomarihaastatteluita. Haastatteluiden aikana tuomarit tarkastelevat robottia ja haastattelevat joukkueen jäseniä. Joukkueen tulee haastattelussa esitellä robottinsa teknisiä ratkaisuja ja kertoa sen rakentamisesta. Tuomarit tutustuvat myös joukkueen ohjelmointitiedostoon, joka on voitava tuomaristolle esitellä esimerkiksi kannettavalta tietokoneelta tai paperitulosteelta.
- Engineering Notebook on joukkueen laatima suunnitteluasiakirja, jonka perusteella jaetaan tuomariston harkintavallassa olevia palkintoja. Joukkue, joka ei ole palauttanut Notebookia, ei voi tulla tuomariston palkitsemaksi. Tuomaristo arvioi asiakirjan kansainvälisten [arviointikriteerien](#) perusteella. Notebook voi olla vapaamuotoinen, mutta sen tulee olla kirjallinen. Siinä tulee esitellä robotin rakentamisen vaiheet ja oppimisprosessi.
- Engineering Notebook tulee palauttaa 18.4.2022 mennessä. Joukkue lataa tiedoston haluamaansa pilvipalveluun ja lähettää linkin sähköpostilla osoitteeseen roboticscampus@riihimaki.com. Tiedosto on jaettava siten, että linkin kautta on tiedostoon avoin lukuoikeus. Joukkue vastaa linkin toimivuudesta ja tiedoston jakamisesta oikein, jotta Notebook on tuomariston arvioitavissa.

Osallistumismaksut

- Joukkueen rekisteröinti kilpailukaudelle 130 €/ 80 €.
- Kaikkien kilpailuun osallistuvien oppilaiden ja aikuisten tulee varata ilmoittautumisen yhteydessä osallistujapaketti. Osallistujapaketti kattaa tapahtuman aikaiset ruokailut ja koulumajoituksen, sekä t-paidan, osallistumisen kilpailuihin ja uimalakäynnin torstaina. Osallistujapaketin hintaan eivät





RIIHIMÄKI

vaikuta, varataanko ruokailut ja majoitus yhdeksi vai kahdeksi yöksi. Osallistujapaketin hinta on **68 € /osallistuja**.

Ruokailut ja majoittuminen

- Ruokailut järjestetään majoituskoululla kilpailupaikan välittömässä läheisyydessä. Osallistujapaketti sisältää torstaina lounaan ja päivällisen ja perjantaina lounaan. Erityisruokavaliot 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. Erityisruokavaliot 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 vastuupettaja huolehtii siitä, että oppilaiden huoltajilta on saatu tarvittavat kuvausluvut.
- Mikäli kilpailuiden järjestäminen lähikilpailuna ei pandemiatilanteen vuoksi ole huhtikuussa mahdollista, järjestetään tapahtuma etäkilpailuna.

Lisätiedot ja kysymykset

Reetta Viitanen

reetta.viitanen@riihimaki.fi

p. 040 141 8378

