

Innokas Resque 1-3 Idea, Säännöt ja Pistelaskentataulukko

1. Idea

Innokas Resque 1-3 -kilpasarjoissa robotin pitää autonomisesti selvittää erilaisista haasteista ja löytää mahdollisimman nopeasti vihreällä uhrinpelastusalueella vaarassa oleva uhri. Uhri on ½ litran virvoitusjuomatölkki. Matkalla robotti kohtaa erilaisia haasteita, joista saa pisteitä. Eniten pisteitä keräävä robotti on voittaja. Jos kahdella robotilla on sama pistemäärä, aika ratkaisee.

2. Säännöt

- Pelastussarja on joukkuelaji, jossa pitää olla vähintään kaksi oppilasta jokaisessa joukkueessa.
- Jokaiselle sarjalle on erilaiset haastetaulukon mukaiset radat ja haasteet.
- Maksimi suoritus aika on 10 min/kilpailu (sisältää kalibroinnin ja kisasuorituksen).
- Ensimmäisellä yrityksellä selvitetystä haasteesta saa 10 pistettä ja toisella yrityksellä selvitetystä haasteesta saa 5 pistettä.
- Jos robotti eksyy radalta tai jumittuu haasteen kohdalla, se nostetaan kerran takaisin edellisen ratapalan loppuun ja saa yrittää uudelleen.
- Jos robotti eksyy tai jumittuu uudelleen, se nostetaan kyseisen ongelman ohi ja pisteet jää siitä saamatta.
- Robotti saa osallistua kilpailuun vain, jos siinä on kaikki kyseisessä kilpasarjassa vaadittavat mekaaniset osat ja sensorit.
- Robotti ei saa vahingoittaa rataa. Mikäli tuomarit huomaavat katsastuksessa, että robotti voi vahingoittaa rataa tai aiheuttaa vaaraa käyttäjille, kisajoukkue joutuu korjaamaan robotin.
- Innokas Resque 1-kilpasarjaan saa osallistua kerran ja Innokas Resque 2-kilpasarjaan kaksi kertaa.
- Mahdolliset peruskoulun päättäneet kilpailijat osallistuvat Innokas Resque 3-kilpasarjaan.
- Risteyksissä ajosuunta on merkitty vihreällä teipillä (2 cm x 2 cm).

Innokas Resque 1 haasteet

1. Selviä viivasta haasteineen punaiselle teippiviivalle.
2. Aja sisään uhrinpelastusalueelle.
3. Tunnista uhri sensorilla.
4. Työnnä uhri ulos uhrinpelastusalueelta.
5. Palaa takaisin uhrinpelastusalueelle.

Innokas Resque 2 haasteet

1. Selviä viivasta haasteineen punaiselle teippiviivalle.
2. Aja sisään uhrinpelastusalueelle.
3. Tunnista uhri sensorilla.
4. Tartu kiinni uhriin. (tarttuja on pakollinen)
5. Vie uhri ulos uhrinpelastusalueelta.
6. Palaa takaisin uhrinpelastusalueelle.

Innokas Resque 3 haasteet

1. Selviä viivasta haasteineen punaiselle teippiviivalle.
2. Aja sisään uhrinpelastusalueelle.
3. Tunnista uhri sensorilla.
4. Nosta uhri ilmaan. (tarttuja pakollinen)
5. Etsi musta pelastuskoroke, 4cm x 12cm x 30cm (KORKEUS x LEVEYS x PITUUS).
6. Luovuta uhri niin, että se jää pystyasentoon pelastuskorokkeen päälle. Uhrina käytettävä virvoitusjuomatölkki on painotettu tölkin pohjalle asetetuilla muttereilla, kokonaispaino 70-90g
7. Peruuta pois pelastuskorokkeen luota.

Pistelaskentataulukko

1. Viivapalat

Haasteet	Missä	Pisteet	Suoritettut pisteet / kommentit
Viivanseuraus punaiselle teipille	IR1-3	20p	
Pienet irtonaiset Lego palat (PIP)	IR 1-3	10p	
Kippilauta	IR 1-3	10p	
Mäki (3 palaa)	IR 2-3	10p	
90 ° kulma	IR 2-3	10p	
Kiinnitetyt Lego hidasteet (Speed Bumps)	IR 2-3	10p	
Risteys Vasen/Oikea	IR 2-3	10p	
Katkos viivassa	IR 3	10p	
Kierrettävä este (kulmikas Mehukatti - pullo)	IR 3	10p	
Summa			<u> </u> p

2. Uhrinpelastusalue

Haasteet	Pisteet	Suoritettut pisteet / kommentit
<i>Innokas Resque 1</i>		
Onnistuneesti sisään alueelle	10p	
Uhrin tunnistus	10p	
Uhri työnnetty ulos alueelta	10p	
Peruutettu takaisin alueelle	10p	
Summa	Max 40	<u> </u> p
<i>Innokas Resque 2</i>		
Onnistuneesti sisään alueelle	10p	
Uhrin tunnistus	10p	
Tartuttu kiinni uhriin	10p	
Uhri viety hallitusti ulos	10p	
Peruutettu takaisin alueelle	10p	
Summa	Max 50	<u> </u> p
<i>Innokas Resque 3</i>		
Onnistuneesti sisään alueelle	10p	
Uhrin tunnistus	10p	
Uhri nostettu ilmaan	10p	
Pelastuskoroke löydetty	10p	
a) Uhri pelastettu korokkeelle pysyasentoon	20p	
b) Uhri pelastettu korokkeelle, mutta kaatunut	10p	
Peruutettu pois korokkeelta	10p	
Summa	Max 70	<u> </u> p

Kokonaispistemäärä ja sijoitus	
Viivapalat + Uhrinpelastusalue	Yhteensä <u> </u> p
Aika	Loppuaika: <u> </u>
Sijoitus	