



Tanssi- ja teatterilajin säännöt 2021

1. Yleistä

Tanssiesityksessä yksi tai useampi robotti liikkuu musiikin tahdissa. Robottien ja ihmisten liikkeiden tulee noudattaa valitun musiikin rytmiä tarkasti. Tanssin arvioinnissa painotetaan koreografiaa ja robottien ja ihmisten musiikin tahtiin liikkumista.

Teatteriesityksessä musiikki voi olla osa esitystä, mutta robottien ei tarvitse liikkua tarkalleen musiikin tahdissa eikä esityksessä ole pakko olla musiikkia. Teatteriesityksessä kerrotaan tarina tai esitetään joitain teemaa (esim. kirjan tai elokuvan teema, olympialaiset jne.). Teatteriesityksen arvioinnissa painotetaan robottien käyttämistä tarinan tai teeman esittämisessä.

Tutustukaa huolellisesti arviointiperusteisiin [lajin verkkosivulla](#).

Tanssi- ja teatterilajissa joukkueet

- Valmistelevat 1–2 minuuttia kestävän luovan esityksen, jossa yksi tai useampi autonominen robotti ja ihmiset esiintyvät vuorovaikutuksessa keskenään.
- Täyttävät ja palauttavat ennakkoon heille lähetetyn lomakkeen, jossa kertovat tarkasti käyttämästään teknologiasta.
- Valmistautuvat esittelemään joukkueen ja robotit ennen kisasuoristusta. Esittely voi tapahtua joko lyhyen videon (max. 2min) avulla tai joku joukkueen jäsen voi kertoa esityksestä ja siinä käytetyistä roboteista samaan aikaan kun muut joukkueen jäsenet laittavat esityksen lavalla valmiiksi. **(Video1)**
 - Keitä olette?
 - Mikä on esityksen aihe, teema tai idea?
 - Mitä somisteita/rekvisiittoja olette tehneet itse?
 - Miten olette suunnitelleet ja rakentaneet robotit?
 - Miten robotit on ohjelmoitu?
 - Mitä antureita olette käyttäneet?
- Videoivat valmiin kilpailuesityksen messupisteellä esitettäväksi. **(video 2)**

1.1. Esitys

Esitysalue on kooltaan 4 m x 3 m. Esityksen robottien tulee olla joukkueiden suunnitteleimia, rakentamia ja ohjelmoimia. Esitys voi olla tanssia, teatteria tai muu luova esitys. Toteuttavassa ryhmässä voi olla enintään 8 osallistujaa. Joukkueita rohkaistaan esityksessä luovuuteen, innovatiivisuuteen ja viihdyttävyyteen. Esityksessä voi olla taustalla musiikkia, videoita tai kuvia,



joiden hankkimisessa on noudatettu tekijänoikeuksia. Lisätietoa tekijänoikeuksista löytyy esimerkiksi Teoston sivuilta: <https://www.teosto.fi/teosto/toiminta/tekijanoikeus>. Kilpailujen järjestäjä huolehtii musiikin esittämisen luvasta yleisötilaisuudessa.

2. Arviointi

Arviointi koostuu kokonaisuudesta, jossa huomioidaan joukkueen haastattelu ja varsinainen kilpailuesitys. Haastattelussa ja sen pisteytyksessä käytetään apuna joukkueen etukäteen täyttämää teknistä lomaketta.

Kisasuorituksessa arvioidaan esitystä kokonaisuutena. Arvioinnissa huomioidaan sekä robottien välinen että robottien ja ihmisten välinen vuorovaikutus, esityksen luovuus, innovatiivisuus ja viihdyttävyyys. Esitykset arvioidaan liitteinä olevien arviointilomakkeiden mukaisesti. Joukkueiden on hyvä tutustua arviointilomakkeisiin jo esityksen suunnitteluvaiheessa. Joukkueen lopullinen pistemäärä saadaan laskemalla yhteen esityksestä ja haastattelusta saadut pisteet.

2.1 Alueturnaus

Messupiste, jossa

- video 2 ja rekvisiitat ovat nähtävillä
- tuomarit haastattelevat joukkueen
- robottien ohjelmointi on näkyvillä

Joukkueiden haastattelussa arvioidaan käytetyt teknologiat, robottien rakenne ja ohjelmointi lomakkeen ja haastattelun perusteella. Luovista ja innovatiivisista ratkaisuista saa enemmän pisteitä kuten myös monipuolisesta antureiden käyttämisestä. Lisäksi joukkueiden on pystyttävä osoittamaan, että robotit ja esitys ovat aidosti joukkueen alkuperäistä ja omaa työtä. Tutustu arviointiperusteisiin [tästä](#).

Kisaesitys, jonka alussa joukkue kertoo heistä ja roboteistaan videon avulla tai jonkun joukkueen jäsenen kertomana.

Kisasuoritus alueturnauksessa (max. 10min)

- video 1 tai joukkueen jäsenen puhe aloittaa kisaesityksen (1-2min)
- videon/puheen aikana laitetaan lavasteet paikoilleen ja valmistaudutaan esitykseen
- esitys (1-2min)
- lavasteiden purku



2.2 Valtakunnallinen turnaus

Messupiste, jossa

- video 2 ja rekvisiitat ovat nähtävillä
- tuomarit haastattelevat joukkueen
- robottien ohjelmointi on näkyvillä

Joukkueiden haastattelussa arvioidaan käytetyt teknologiat, robottien rakenne ja ohjelmointi lomakkeen ja haastattelun perusteella. Luovista ja innovatiivisista ratkaisuista saa enemmän pisteitä kuten myös monipuolisesta antureiden käyttämisestä. Lisäksi joukkueiden on pystyttävä osoittamaan, että robotit ja esitys ovat aidosti joukkueen alkuperäistä ja omaa työtä. Tutustu arviointiperusteisiin [tästä](#).

Kisaesitys, jonka alussa joukkue kertoo heistä ja roboteistaan videon avulla tai jonkun joukkueen jäsenen kertomana.

Kisasuoritus valtakunnallisessa turnauksessa (max. 10min)

- video 1 tai joukkueen jäsenen puhe aloittaa kisaesityksen (1-2min)
- videon/puheen aikana laitetaan lavasteet paikoilleen ja valmistaudutaan esitykseen
- esitys (1-2min)
- lavasteiden purku

3. Esiintymisalue

Esiintymisalueen koko on 4 m x 3 m ja sen pidempi sivu on tuomaristoon päin. Lattiassa voi olla korkeintaan 3 mm epätasaisuuksia. Lattian väri ja esiintymisalueen rajojen merkitsemistapa riippuvat järjestäjien varaamasta esiintymispaikasta. Tanssialueen lattiaan ei saa tehdä muita merkintöjä tai kiinnittää muita teippauksia. Joukkueiden on tuotava mukanaan alustat, joissa on esityksessä tarvittavat teippaukset valmiina, mikäli niitä tarvitsee.

3.1. Alueella pysyminen

Robottien tulee pysyä esityksen aikana esiintymisalueella. Esiintymisalueen ylittäminen vähentää saatua pistemäärää. Esitykseen osallistuvat ihmiset voivat olla sekä esiintymisalueen sisä- että ulkopuolella

3.2. Harjoittelu

Joukkueille varataan harjoittelu-aika esiintymisalueella ennen kilpailua.

Innokus!

3.3. Valaistus

Kisapaikan valaistus voi vaihdella esimerkiksi vuorokauden ajan mukaan. Tarvittaessa joukkueille varataan mahdollisuus ennen esitystä kalibroida robottinsa vallitsevan valaistuksen mukaan.

3.4. Lavasteet

Joukkueet tuovat mukanaan tarvitsemansa lavasteet ja muun rekvisiitan. Joukkueita kannustetaan valmistamaan taustavideo, animaatio, diaesitys, asusteet tms. esityksen osaksi. Järjestäjä huolehtii esiintymispaikalle valkokankaan ja videoprojektorin mahdollisia taustakuvia tai videoita varten.

3.5. Verkkovirta

Esiintymisalueella ei saa käyttää verkkovirtaa. Tämä koskee sekä robotteja, lavasteita että muuta rekvisiittaa.

4. Robotit

Robottien tulee olla pääosin ja oleellisilta osiltaan oppilaiden omaa työtä. Tämä koskee myös robottien ohjelmointia.

4.1. Teknologia

Kaikentyylinen teknologia on sallittua robottien rakentamisessa. Joukkueita kannustetaan käyttämään teknologiaa luovasti. Innovatiivisesta tai monipuolisesta teknologian ja antureiden hyödyntämisestä saa enemmän pisteitä.

4.2. Koko

Robottien kokoa ei ole rajoitettu.

4.3. Määrä

Esityksessä tulee olla ainakin yksi robotti, muuten robottien määrää ei ole rajoitettu. Useamman erilaisin ohjelmoinnein varustetun robotin käyttäminen lisää kisasuorituksesta saatavia pisteitä, jos robotit täydentävät esitystä.

4.4. Joukkue

Joukkueen koko on rajoitettu enintään kahdeksaan (8) henkilöön.

Innokus!

4.5. Ohjaaminen

Robottien tulee toimia itsenäisesti. Joukkueen jäsenet eivät saa koskea robottiin esityksen alettua, ellei siitä ole erikseen sovittu tuomarien kanssa etukäteen. Kosketuksen syy on selitettävä tuomareille ennen esitystä. Robotteja saa ohjelmallisesti ohjata tietokoneilla, matkapuhelimilla, tableteilla, mikrokontrollereilla tai vastaavilla laitteilla. Robottia ei kuitenkaan saa manuaalisesti kauko-ohjata.

4.6. Puvustus ja koristelu

Robottien ja/tai esitykseen osallistuvien ihmisten puvustuksesta ja koristelusta annetaan pisteitä. Itse tehdystä puvustuksesta ja koristelusta palkitaan korkeammilla pisteillä.

4.7. Turvallisuus

Robotit eivät saa aiheuttaa vahinkoa esiintymisalueelle. Tarkoituksellisesti tai toistuvasti esiintymisaluetta vahingoittava robotti voidaan poistaa kilpailusta.

5. Esityssuoritus

5.1. Aitous ja omaperäisyys

Esityksen tulee joukkueen itse tekemä ja ainutkertainen. Aiempien kilpailujen robottien käyttämisestä, esityksien toistamisesta tai toisen joukkueen esityksen kopioimisesta rangaistaan vähintään virhepisteillä ja ankarimmillaan kilpailusta sulkemisella.

5.2. Kesto

Varsinaisen esityksen tulee kestää vähintään 1 minuutti ja korkeintaan 2 minuuttia. Esityksajan ylittämisestä annetaan virhepisteitä.

5.3. Musiikki

Joukkueet lataavat käyttämänsä musiikin järjestäjien ohjeistamaan jaettuun kansioon. Joukkueet voivat myös tuottaa musiikin itse. Teatterisarjassa musiikki ei ole pakollinen.

Mikäli musiikkia käytetään, joukkueita kannustetaan valitsemaan musiikkia, joka on viihdyttävää tai esityksen ilmapiiriin sopivaa. Tekijänoikeuksista tulee huolehtia.

Musiikin alkuun voi lisätä äänimerkin, joka helpottaa robottien käynnistämistä oikealla hetkellä.

Innokus!

5.4. Ihmiset

Ihmiset voivat osallistua esitykseen. Ihmiset voivat olla ja liikkua sekä esiintymisalueen rajojen sisällä että ulkopuolella.

Joukkueen jäsenet eivät saa koskea robottiin esityksen alettua, ellei siitä ole erikseen sovittu tuomarien kanssa etukäteen. Kosketuksen syy on selitettävä tuomareille ennen esitystä. Kosketuksista, joista ei ole sovittu tuomareiden kanssa annetaan virhepisteitä.

5.5. Esityksen aloitus

Yksi tai useampi joukkueen jäsenistä käynnistää robotin/robotit käsin tai kauko-ohjauksella. Joukkue voi tarvittaessa aloittaa esityksen alusta uudelleen tuomareiden luvalla. Esityksen uudelleen aloittamisesta annetaan virhepisteitä.

Rajoitukset ja virhepisteet eivät koske tilanteita, joissa uudelleen aloittaminen johtuu kilpailun järjestäjistä eikä joukkueesta.

5.6. Esiintymisalueen tyhjennys

Joukkueen on tyhjennettävä esiintymisalue ja tarvittaessa puhdistettava (esim. pudonneista koristeista tai muista roskista) se ennen seuraavan joukkueen esiintymisvuoroa.

5.7. Sisältö

Joukkueita pyydetään valitsemaan joukkueen nimi sekä esityksen aihe ja sisältö siten, etteivät ne tarkoituksellisesti loukkaa muita. Esitys, joka sisältää väkivaltaisia, uhkaavia, sotilaallisia tai rikollisia osia, suljetaan kisasta. Joukkue, jolla on epäsovivaksi katsottava nimi tai logo, suljetaan myös kisasta.

5.8. Turvallisuus

Esityksissä ei saa käyttää räjähteitä, savua, liekkiä, vettä tai mitään, mikä voi aiheuttaa vaaratilanteita tai vahingoittaa esiintymisaluetta.

6. Robottien välinen kommunikointi

Esiintymisalueella olevien robottien välillä on sallittua käyttää IR-, ultraääni-, Bluetooth- tai ZigBee-kommunikaatiota. Esiintymisalueen ulkopuolisiin laitteisiin ei saa ottaa yhteyttä. Toisten joukkueiden robotteihin yhteydenottaminen on kielletty. Joukkueet vastaavat siitä, ettei heidän käyttämänsä kommunikaatio häiritse muiden joukkueiden harjoittelua tai kilpailuesitystä. Langaton WLAN tai muu RF kommunikointi on kielletty, koska se voi häiritä muita kilpailijoita. Robottien välisen kommunikoinnin käyttö (laitteet ja ohjelmat) tulee selvittää tuomareille ennen esitystä. Kaikki robottien langallinen ja langaton kauko-ohjaus on kielletty.

Innokus!

7. Ohjaajat

Ohjaajilla tarkoitetaan opettajia, vanhempia, kerhojen vetäjiä tai muita joukkueeseen kuulumattomia henkilöitä.

Ohjaajat saavat avustaa joukkuetta

- tavaroiden kantamisessa kisapaikalle ja kisapaikalta pois
- tietokoneessa tai muussa laitteessa esiintyvän häiriön selvittämisessä silloin kuin ongelma on selvästi liian vaikea joukkueen osaamisella ratkaistavaksi

Ohjaajat eivät saa

- osallistua tavaroiden kantamiseen esiintymispaikalle, joukkueet voivat tarvittaessa pyytää apua järjestäjiltä
- rakentaa, ohjelmoida tai korjata robotteja
- ohjata koreografiaa

Näitä sääntöjä rikkovat ohjaajat voidaan tarvittaessa poistaa kisapaikalta ja joukkueelle voidaan antaa virhepisteitä.

8. Käyttäytyminen

- Kaikki käyttäytyvät kilpailualueella hillitysti toisia häiritsemättä.
- Joukkueet kilpailevat rehdisti.
- Joukkueiden toivotaan työskentelevän hyvässä yhteishengessä ja auttavan toisiaan.
- Toisen joukkueen työskentelyalueelle ei saa mennä ilman kyseisen joukkueen lupaa.
- Toisen joukkueen robotteja tai muita tarvikkeita ei saa vahingoittaa.
- Bluetooth-yhteyden ottaminen tai sen yrittäminen muiden joukkueiden robotteihin on kielletty.
- Huonosti käyttäytyvät osallistujat voidaan poistaa kilpailusta ja kilpailualueelta.