Tanssi- ja teatterilajin ohjeet 2027

1. Lajin yleiskuvaus

Tanssi- ja teatterilajissa joukkueet

- Valmistelevat 1–2 minuuttia kestävän luovan esityksen, jossa yksi tai useampi autonominen robotti ja ihmiset esiintyvät vuorovaikutuksessa keskenään. Esitys voi olla tanssia, teatteria tai muu luova esitys.
- Valmistelevat diaesityksen, jossa esitellään joukkue ja joukkueen tuotos. Diaesityksen muokattava pohja lähetetään osallistujille.

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.

2. Lajin ikäryhmä

Tanssi- ja teatterilaji soveltuu peruskoulu- ja lukioikäisille oppilaille. Laji soveltuu myös päiväkotiryhmille sovelletuin ohjein. Huom! Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen pääpaino on esittelyllä ja esityksellä kisailun sijaan, joten heille on tehty oma kevennetty ohjeistus lajin verkkosivulla.

3. Joukkueet

Turnauslajiin voi osallistua ryhmän tai koko luokan kanssa. Esiintymislavalla esitystilanteessa voi kuitenkin olla vain 8 osallistujaa. Joukkueita rohkaistaan esityksessä luovuuteen, innovatiivisuuteen ja viihdyttävyyteen. Kaikkien osallistujien ei tarvitse tehdä kaikkea, vaan joukkue voi jakaa vastuualueita ryhmän sisällä; esim. lavasteet, musiikin tekeminen, rakentelu, koodaus, puvustus, robottien ja esiintyjien rekvisiitat, dokumentointi, koreografia/tarinan kirjoittaminen

Innokas!

4. Alueturnaus ja valtakunnallinen turnaus

Tanssi- ja teatterisarjan esitykset esitetään alueturnauksissa, joissa tuomarit kuvaavat esityksen. Kuvattu kisaesitys lähetetään päätuomareille valtakunnalliseen turnaukseen arvioitavaksi. Kaikki alueturnaukseen osallistuneet joukkueet osallistuvat päätuomareiden suorittamaan valtakunnalliseen arviointiin.

Miten valmistaudun alueturnaukseen?

Alueturnauksiin ilmoittaudutaan helmikuussa. Ilmoittautumisen jälkeen saatte ohjeet kisapäivästä sekä diaesitys pohjan sähköpostitse. Alueturnauspäivänä kisailijat esittävät tanssi- tai teatteriesityksen sekä esittelevät työtään messupisteillä toisille vierailijoille, muille joukkueille ja tuomareille. Joukkueet saavat harjoitella omaa kisaesitystään ennen varsinaista esitystä.

Messupisteellä:

- Diaesitys, robotit ja rekvisiitta näkyvillä

Kisasuoritus alueturnauksessa (max. 10min)

- lavasteet paikoilleen ja valmistaudutaan esitykseen
- kisaesitys (1-2min)
- lavasteiden purku

Kisajärjestäjät kuvaavat esityksestä videon valtakunnallista turnausta ja arviointia varten. Joukkueiden on hyvä myös itse kuvata alueturnauksessa tehty esitys.

Valtakunnallinen turnaus

Alueturnauksen jälkeen tanssi- ja teatterisarjan päätuomarit laittavat kisajoukkueille sähköpostin valtakunnalliseen turnaukseen osallistumisesta. Valtakunnallisen turnauksen arviointi järjestetään etänä seuraavasti:

Kisajoukkueet lähettävät päätuomareille etukäteen seuraavat dokumentit kisatyöstään ennalta ilmoitettuun päivämäärään mennessä:

- Diaesitys
- Esittelyvideo tervehdykseksi valtakunnalliseen turnaukseen (etänä järjestettävä finaalitapahtuma) 1-2min. (Keitä olette? Mistä tulette? Millaisen esityksen valmistelitte?)

- Alueturnauksessa kuvattu kisaesitysvideo (Kisajärjestäjät lähettävät videon päätuomareille) Mikäli joukkue ei pääse alueturnaukseen, sovitaan päätuomareiden kanssa erikseen, miten kisaesitys videoidaan.

Arviointi koostuu kokonaisuudesta, jossa huomioidaan ennakkotehtävänä tehty diaesitys ja kisajärjestäjien kuvaama video alueturnauksesta.

Kisaesityksen arvioinnissa korostuu robottien antureiden hyödyntäminen, robottien monipuolinen liike ja rohkea kisa-alueen hyödyntäminen. Robottien välinen sekä robottien ja ihmisten välinen vuorovaikutus on yksi arvioinnin keskeisimmistä asioista. Lisäksi arvioinnissa kiinnitetään huomiota esityksen luovuuteen, innovatiivisuuteen ja viihdyttävyyteen. Esitykset arvioidaan liitteinä olevien arviointilomakkeiden mukaisesti. Joukkueiden on hyvä tutustua arviointilomakkeisiin jo esityksen suunnitteluvaiheessa.

Valtakunnallisen turnauksen kisakokonaisuus:

- Diaesitys
- Esittelyvideo
- Alueturnauksessa kuvattu kisaesitys, jonka kisajärjestäjät lähettävät päätuomareille

5. Säännöt

Esitys:

Esityksen robottien tulee olla joukkueiden suunnittelemia, rakentamia ja ohjelmoimia. 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.

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

Innokas!

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

Harjoittelu
Joukkueille varataan harjoitteluaika esiintymisalueella ennen kilpailua.

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

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.

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

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

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

Koko
Robottien kokoa ei ole rajoitettu.

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.

Innokas!

Joukkue
Turnauslajiin voi osallistua ryhmän tai koko luokan kanssa. Esiintymislavalla esitystilanteessa voi kuitenkin olla vain 8 osallistujaa.

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.

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

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

Esityssuoritus

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.

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

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

Innokas!

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.

Ihmiset

Ihmiset voivat osallistua esitykseen. Ihmiset voivat olla ja liikkua sekä esiintymisalueen rajojen sisä- 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.

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.

Esiintymisalueen tyhjennys

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

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 epäsopivaksi katsottava nimi tai logo, suljetaan myös kisasta.

Turvallisuus

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

Ohjaajat

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

Innokas!

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.

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.

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.

Innokas!

5. Arviointi

Tutustukaa huolellisesti arviointiperusteisiin lajin verkkosivulla.
Alueturnauksissa esitetään ja kuvataan tanssi- ja teatterisarjan esitykset. Näillä videoilla kisataan valtakunnallisessa turnauksessa. Valtakunnallisessa turnauksessa arviointi koostuu kokonaisuudesta, jossa huomioidaan diaesitys ja kisajärjestäjien kuvaama video alueturnauksesta.

Kisaesityksen arvioinnissa korostuu robottien antureiden hyödyntäminen, robottien monipuolinen liike ja rohkea kisa-alueen hyödyntäminen. Robottien välinen sekä robottien ja ihmisten välinen vuorovaikutus on yksi arvioinnin keskeisimmistä asioista. Lisäksi arvioinnissa kiinnitetään huomiota esityksen luovuuteen, innovatiivisuuteen ja viihdyttävyyteen. Esitykset arvioidaan liitteinä olevien arviointilomakkeiden mukaisesti. Joukkueiden on hyvä tutustua arviointilomakkeisiin jo esityksen suunnitteluvaiheessa.

Diaesityksestä pitää käydä ilmi käytetyt teknologiat, robottien rakenne ja ohjelmointi, kisaajien omin sanoin esittelemänä. Luovista ja innovatiivisista ratkaisuista saa enemmän pisteitä. Lisäksi joukkueiden on pystyttävä osoittamaan, että robotit ja esitys ovat aidosti joukkueen alkuperäistä ja omaa työtä.

Tutustu arviointiperusteisiin tästä.