

# VEX IQ Challenge Ringmaster 2017 / 2018

## Die Deutschland-Premiere



**KOSTENFREIE  
WETTBEWERBKITS**  
für die ersten  
16 Anmeldungen

### TEAMS

An der VEX IQ Challenge (VIQC) können Schüler bis 16 Jahren (Sek I) teilnehmen. Ein Team besteht mindestens aus zwei Schülern. Ein Lehrer unterstützt das Team.

### IHR VORTEIL

Für die Erstaustragung des VIQC werden von der Robotics Education & Competition (REC) Foundation 16 Wettbewerbspakete (Paketwert 517,630€) an die ersten 16 Anmeldungen verschenkt.

### DIE KOSTEN

Die Registrierung erfolgt über die Webseite [www.robotevents.com](http://www.robotevents.com). Dort können Sie Ihr Team gegen eine Gebühr von 150€ anmelden.

Die vollständige Spielbeschreibung inklusive dem kompletten Regelwerk, finden Sie unter [www.vexiq.com/ringmaster](http://www.vexiq.com/ringmaster). Weitere hilfreiche Informationen für das Team finden Sie auf der offiziellen VEX IQ Challenge Seite: [www.roboticseducation.org/competition-teams/vex-iq-challenge/](http://www.roboticseducation.org/competition-teams/vex-iq-challenge/)

### VERANSTALTUNGORT

Die VIQC findet am Montag den 5. März an der TU Berlin statt.

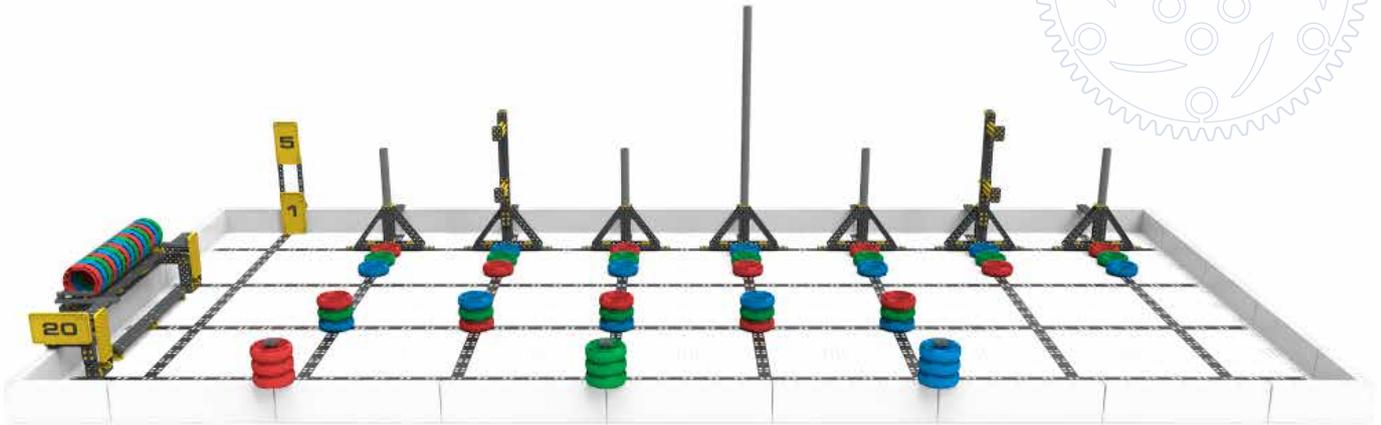
### SUPPORT

Für Fragen oder Anmerkungen stehen wir Ihnen gern zur Verfügung.



## VEX IQ Challenge Ringmaster 2017 / 2018

# Spielbeschreibung & Punktwertung



### DAS SPIEL

VEX IQ Challenge Ringmaster wird auf einem 1,2 m x 2,4 m großen Spielfeld ausgetragen. Das Spielfeld ist wie oben abgebildet aufgebaut. In der Teamwork Challenge treten zwei Roboter als Allianz in 60-sekündigen Teamwork-Spielen an, um gemeinsam möglichst viele Punkte zu sammeln. Eine weitere Aufgabe ist die Robot Skills Challenge, in der jedes Team einzeln mit seinem Roboter auf dem Spielfeld antritt: Zunächst müssen bei der Driver Skills Challenge in 60 Sekunden die Geschicklichkeitsaufgaben mit der Fernsteuerung gelöst werden. Anschließend muss der autonom fahrender Roboter in der Programming Skills Challenge in weiteren 60 Sekunden mit begrenztem menschlichem Eingreifen Punkte sammeln.

Ziel des Spiels ist das Erreichen einer möglichst hohen Punktzahl – durch Platzieren der Ringe im Torbereich oder auf den Masten, durch Sortieren der Ringe nach Farbe, durch Freiräumen der Startsäulen und durch das Entriegeln der Bonusablage.

### DAS SPIELFELD

Insgesamt sind 60 Ringe auf dem Spielfeld verteilt. Weiterhin gibt es einen Torbereich, vier kleine Masten, zwei horizontale Masten, einen großen Mast, drei Startsäulen und eine Bonusablage.

### DIE WERTUNG

Jeder Ring im Torbereich	1 Punkt
Jeder Ring auf dem Mast	5 Punkte
Jeder Ring einfarbig auf einem Mast	10 Punkte
Jede freigeräumte Startsäule	5 Punkte
Entriegeln der Bonusablage	20 Punkte

