

# VEX IQ Challenge 2019/2020



**MITMACHEN UND SPASS HABEN!**

## VEX IQ CHALLENGE

Weltweit über 20.000 Teams planen, konstruieren, programmieren, testen und üben das ganze Jahr mit Ihren VEX Robotern für den einen Moment: VEX WORLDS CHAMPIONS! Werde Teil dieser faszinierenden Community.

## TEAMS

An der VEX IQ Challenge (VIQC) können Schülerinnen und Schüler die nach dem 01.05.2005 geboren sind teilnehmen. Ein Team besteht mindestens aus zwei Schülerinnen oder Schülern.

## VERANSTALTUNG

Die Schüler-Lebens-Werkstatt gGmbH richtet am **10.01.2020** erstmalig das VIQC Qualifikationsturnier Mittlerer Neckar in Großbottwar aus.

## QUALIFIKATION

Das Turnier ist ein offizieller Event der weltweit ausgetragenen VIQC. Die teilnehmenden Teams haben die Möglichkeit sich für das Deutschlandfinale in Berlin zu qualifizieren. Weiter werden beim D-Finale Startplätze für die VEX WORLDS vergeben.

### Deutschlandfinale

24.02.2020  
TU Berlin

### VEX WORLDS

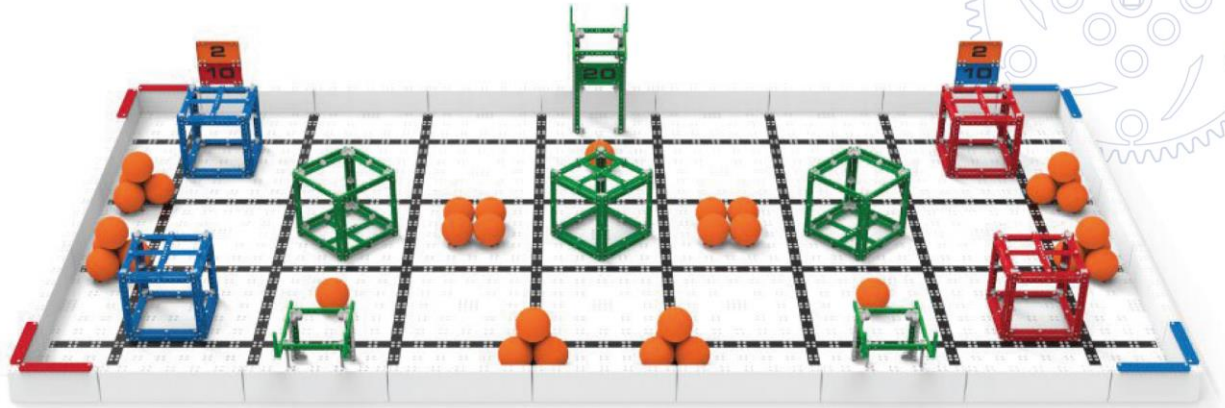
26.04. - 28.04.2020  
Louisville (US-Bundesstaat Kentucky)

**roboMINT**   
Denken · Bauen · Lernen  
Weitere Informationen, darunter Links zu den Spielregeln und kostenfreien Wettbewerbspaketen, gibt es bei roboMINT:  
[www.roboMINT.de/VIQC](http://www.roboMINT.de/VIQC)



## VIQC 2019/2020 Squared Away

# Spielbeschreibung & Punktwertung



### Das Spiel

Alle Teams treten mit einem selbst gebauten VEX IQ Roboter an, der die erforderlichen Kriterien erfüllt. Die VEX IQ Challenge **Squared Away** wird auf einem 1,2 m x 2,4 m großen Spielfeld ausgetragen. Das Spielfeld wird wie abgebildet aufgebaut.

### Die Kategorien

In der **Teamwork Challenge** versuchen zwei Teams als Allianz mit Ihren Robotern (mit Fernsteuerung) in 60-sekündigen Teamwork-Spielen gemeinsam möglichst viele Punkte zu sammeln. Die Allianzen ergeben sich nach dem Zufallsprinzip und wechseln nach jedem Spiel.

Bei der **Robot Skills Challenge** versucht jedes Team einzeln mit seinem Roboter abwechselnd jeweils in 60 Sekunden ferngesteuert bzw. autonom fahrend so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

### Die Aufgabe

Mit den 32 Bällen und 7 Würfeln auf dem Spielfeld soll eine möglichst hohe Punktzahl erzielt werden. In oder auf Würfeln abgelegte Bälle erzielen genau so Punkte wie in den Ecken richtig platzierte oder auf einer Plattform korrekt aufgesetzte Würfel. Es kann eine maximale Punktzahl von **170 Punkten** erreicht werden.

### Die Wertung

Ball in einem Würfel	1 Punkt
Ball auf einem Würfel	2 Punkte
Würfel in einer Spielfeldecke	10 Punkte
Würfel auf einer Plattform	20 Punkte

