

On Stage

Samenvatting

Bij On Stage is het belangrijk om het publiek te amuseren. Daarbij moet minimaal gebruik worden gemaakt van 1 robot. De show moet minimaal 1 minuut, maximaal 3 minuten duren. Het veld is 4 bij 3 meter en er zit een rand van 3 cm zwarte tape rondom dit vlak. De robot dient hier binnen te blijven gedurende de hele show. Robots moeten een centraal onderdeel van de show zijn. Daarnaast is het belangrijk om ook vooraf (tijdens het opbouwen) het publiek te entertainen (te denken aan een verhaal over de groep of het optreden). De muziek moet als .MP3 bestand aangeleverd worden op een (eigen) USB-Stick. Indien filmpjes worden gebruikt moeten deze .MP4 zijn. Elk team wordt geïnterviewd door de jury om hun design uit te leggen. Daarnaast wordt er naar de veiligheid van de robots gekeken. Teams worden op verschillende zaken beoordeeld, de belangrijkste zijn: Creativiteit, Synchronisatie en Amusementsgehalte.

Table of Contents

Samenvatting	1
1. Doel	2
2. Tijdslimiet	2
3. Speelveld	2
4. Robots regels	2
5. Muziek/filmpje	2
6. Start	3
7. Tijdens de show	3

1. Doel

Je doel is om het publiek te amuseren en robotica kunsten te laten zien met een show waarin je team samen met één of meer robots optreden. Je mag zelf het onderwerp bedenken en je eigen decors en belichting kiezen. Er wordt aangeraden om kostuums te maken om je show aantrekkelijker te maken.

2. Tijdslimiet

In een wedstrijd mag je maar één optreden opvoeren, er kunnen meerdere ronden zijn. De duur van het optreden is minimaal 1 minuut en maximaal 3 minuten. Voor de totale show inclusief opstellen en starten is 5 minuten beschikbaar.

3. Speelveld

Het speelveld is ongeveer 4 (breedte) bij 3 (diepte) meter en is afgescheiden met een zwarte rand van minimaal 3cm breed. De lange zijde is gericht richting publiek. Je robot(s) mogen niet buiten dit speelveld komen. Houd rekening met mogelijke hoogteverschillen van maximaal 5 mm. Let op dat een robot over zo'n hobbel heen kan komen. De vloer zal van een hard materiaal zijn zoals hout, MDF of kunststof

4. Robots regels

Er zijn geen limitaties aan de robot(s). Ze mogen zo groot zijn als je zelf wil en gemaakt van alle materialen. Wel is het belangrijk dat de robot niet gevaarlijk is voor omstanders en optreders. De robot moet zelfstandig bewegen, dus niet bestuurd worden op afstand. Men mag de robot corrigeren, dit kost wel punten (minder dan de robot uit het veld laten rijden).

5. Muziek/filmpje

Ieder team brengt zijn eigen muziek of film mee op USB stick als .MP3 of .MP4 bestand. Zorg dat je muziek/filmpje begint met enige seconden stilte. Het kan handig zijn om een aantal tonen ,tikken vooraf te spelen zodat met weet dat de muziek aanstaat. Ook kan dit helpen om de ritme aan te geven voor eventueel live muziek. Zet op de stick duidelijk de naam van je team en de titel van je

show. Zorg dat je voor aanvang van de wedstrijden je muziek/filmpje inlevert bij de wedstrijdleiding en van te voren test of alles goed werkt. De muziek wordt door de wedstrijdleiding gestart. Spreek ook direct een duidelijk signaal af met de wedstrijdleiding voor het starten van de muziek.

6. Start

Voordat de wedstrijdleiding de muziek start mag men opbouwen. Het levert extra punten op als de deelnemer een verhaal houdt over de robot/show tijdens het opbouwen. Zodat het publiek ook duidelijk weet waar jouw voorstelling over gaat. Daarna start de wedstrijdleiding de muziek. Zorg ervoor dat je robotjes enige tijd daarna starten, zodat alle onderdelen van de show tegelijk kunnen werken.

7. Tijdens de show

Robots die kapot zijn gegaan tijdens de voorstelling mogen in het veld blijven tenzij ze de Show verstoren. Ander teamleden buiten het veld mogen kapotte robots verwijderen. Het team mag ook om een herstart vragen, welke kan worden toegediend door de jury. Let wel op, dit kost punten in de beoordeling.

8. Score

De show zal o.a. op de volgende factoren worden beoordeeld

- Hoe goed de robots bewegen op de muziek en het verhaal
- Het gebruik maken van muziek en of film
- (Creatief) gebruik maken van de ruimte
- Hoe vermakelijk het optreden is
- Interactie tussen mens en robot
- Het maken van een sfeer
- Kunnen vertellen over de techniek en verhaal
- Gebruik van sensoren

- Gebruik van effecten (beweging, licht, geluid)
- Hoe weinig fouten er te merken waren in het optreden