



# ARM Parcours



## GESCHICKLICHKEITSPARCOURS MIT ARMPROTHESE

Bei diesem Rennen können Pilotinnen und Piloten teilnehmen, die ein- oder beidseitig eine Armprothese benutzen. Diese muss das Handgelenk beinhalten und kann mit jeglicher Art von Steuerung kontrolliert werden.

## HERAUSFORDERUNGEN 2020

Neu gibt es im Armprothesen-Parcours eine Aufgabe, bei der Gegenstände «erfühlt» werden müssen. Die Aufgabe namens «Haptische Box», erfordert die Identifizierung von Objekten ohne visuelles Feedback. Das bedeutet, dass die Pilotinnen und Piloten die Objekte unterschiedlicher Formen und Materialien nur durch das Erfühlen mithilfe ihrer Prothese identifizieren müssen. Dadurch soll die Entwicklung von Prothesen mit sensorischem Feedback vorangetrieben werden.

Zeitlimit  
8 Minuten



Aufgabenname	Frühstück zubereiten	Wäsche aufhängen	Ordnung schaffen	Heimwerken	Haptische Box	Stapeln
Punkte (Total: 100)	14	15	16	17	20	18
Aufgabenbeschreibung	Brot (Schwamm) schneiden, eine Packung mit Zuckerkwürfeln auspacken, Flasche, Marmeladenglas und Dose öffnen und eine Kerze anzünden.	Kapuzenjacke anziehen; zwei Knöpfe des Sakkos schliessen und ihn an Kleiderbügel aufhängen; das T-Shirt mit zwei blauen Klammern aufhängen; Schuhbündel beider Schuhe zusammenbinden und über die Wäscheleine hängen	Verschiedene Objekte ergreifen und sie zur Zielposition bewegen	Einen Nagel mit dem Hammer ins Holz einschlagen; Papier mit der Schere in zwei Teile schneiden; Glühbirne einschrauben	Identifikation von Objekten mit spezifischer Form und Höhe innerhalb der Boxen durch ertasten; passende Objekte vor den Boxen platzieren	Becher zu einer vertikalen Pyramide stapeln.
Herausforderung	Handkraft; Koordination beider Hände	Feinmotorik; Koordination beider Hände; Grösse der Armprothese	Feinmotorik; Griffvielfalt	Feinmotorik; Griffvielfalt; Bewegungsumfang im Unterarm	Kein visuelles Feedback zu Ort und Griffstellung der Hand, sowie dem Härtegrad und Form der Gegenstände	Bewegungsumfang im Unterarm und Handgelenk
<b>Wertungsschlüssel</b>			<b>Wichtige Wettkampffregeln</b>			
1. Wer am meisten Punkte durch Erfüllen von Aufgaben erreicht, gewinnt das Rennen. 2. Falls zwei oder mehrere Piloten Punktegleichstand erreichen, gewinnt derjenige der dafür insgesamt weniger Zeit benötigt.			Die Objekte (im Wettkampf blau) dürfen nur mit der Armprothese berührt und manipuliert werden. Für alle anderen Objekte gibt es keine Einschränkungen. Es dürfen Aufgaben ausgelassen werden, späteres Nachholen ist aber nicht erlaubt.			