

Регламент соревнований по робототехнике

Категория WeDo (1-2 классы)

1. О задании:

1.1 Задача участников – собрать модель по предложенной инструкции, а также запрограммировать ее по предложенному алгоритму.

1.2 При выполнении задания учитывается время сборки, соответствие собранной модели предложенной в инструкции, работоспособность модели и программы.

1.3 Для категории WeDoJ и Wedo2.0J будет предложена инструкция для сборки с описанием деталей.

1.4 После сборки необходимо запрограммировать модель по предложенному алгоритму.

2. Подготовка к соревнованиям.

2.1 На каждом компьютере или планшете команды должны стоять программы для чтения pdf-файлов и doc-файлов. После закрытия формы для регистрации на соревнования тренерам будут высланы тестовые файлы для проверки чтения файлов.

2.2 После закрытия формы для регистрации на электронную почту тренера будут высланы тестовые файлы алгоритмов программ для подготовки. Алгоритмы в день соревнований будут отличаться.

2.3 При использовании планшета на соревнованиях, обеспечить возможность передачи pdf-файлов посредством флеш-носителя.

3. Порядок проведения соревнований:

3.1 В день соревнований команды подготавливают свои рабочие места.

Компьютер или планшет должен быть включен, набор стоит с левой стороны в закрытом состоянии.

3.2 После подготовки все участники покидают зону соревнования, в

зоне остаются только тренеры. Будут подготовлены USB-носитель (флэш-накопитель) для передачи инструкций по сборке на компьютеры.

3.3 Проводится брифинг с участниками. Во время брифинга

участникам выдадут конверт с заданиями для программирования. Все задания будут пояснены для участников.

3.4 Судьи проверяют разобранность наборов. Это значит, что на

момент начала соревнований никакие две детали не должны быть соединены вместе. Шины отделяются от колес. Разрешено только соединение троса и вала.

3.5 Запускается первая страница инструкции, все тренеры покидают

зону соревнований, после чего участники занимают свои рабочие места. До старта участники стоят возле рабочих мест.

3.6 Дается старт соревнований. Команды занимают свое место и

приступают к сборке. На сборку и программирование модели отводится 80 минут.

3.7 Как только команда собрала и запрограммировала модель, она

громко и четко сообщает о своей готовности (говорит «СТОП», кричит, поднимает руки вверх, встает и т.д.), после чего записывается время выполнения задания данной командой. Судья кладет красный лист на рабочее место команды, сдавшей задание. После чего команда задвигает стулья и покидает зону соревнований до судейства. После слова «СТОП» вносить изменения в программу или модель строго запрещено.

3.8 Тренера должны проинструктировать свои команды о важности пункта 3.7. О готовности команды сообщает только сами участники, тренера не могут остановить время команды. (исключения форс-мажор, который рассматривается отдельно)

4. Судейство:

4.1 Как только последняя команда объявила о готовности или вышло время, отведенное по регламенту (80 минут), начинается судейство.

4.2 Команды приглашаются по очереди для запуска программ. В момент судейства вносить изменения в модель или программу строго запрещено.

5. Начисление баллов:

5.1 Баллы за время сборки и программирование начисляется следующим образом: время потраченное командой на соревнование отнимется от отведенного. Например: Команда «Викинг» закончила соревнования за 39 минут 14 секунд. $80 \text{ минут} - 39 \text{ минут} = 41 \text{ балл}$. Секунды

записываются и влияют только в спорной ситуации (при равенстве баллов по итогу соревнований).

5.2 Правильность сборки. За каждую несоответствующую деталь

снимается по одному баллу. Балл снимается, если: деталь стоит не на своем месте, деталь находится в неправильном положении, использована неправильная деталь.

5.3 Работоспособность модели. Если при запуске модель разламывается или не двигается, команда получает штраф в -20 баллов. Разламывается – это значит, что модель имеет большие механические повреждения, после которых полностью или частично теряется ее работоспособность. Если при запуске повреждения незначительные (отпала деталь, не повлекшая за собой потери работоспособности), будут сниматься баллы согласно пункту 5.2, т.е. минус 1 балл за каждую потерянную деталь.

5.4 Программирование. В конверте предложено 4 задания, каждое из которых оценивается в 5 баллов. Команда сама определяет, сколько заданий она будет выполнять. Максимум баллов за программирование – 20 баллов. Баллы начисляются следующим образом: задание выполнено полностью – 5 баллов, задание не выполнено или частично выполнено – 0 баллов.

5.5 Максимум за соревнования – 100 баллов.