

РЕГЛАМЕНТ КАТЕГОРИИ ROBOT MOUSE

Возраст участников: 4-6 лет.

Команда: 2 человека.

Роботы: согласно требований регламента.

Порядок проведения соревнований: по очереди

Цель: выполнить задания туров за кратчайшее время.

1. Требования к роботу и полигону

Соревнование проводится на основе следующего оборудования:

- «Набор для развития навыков программирования с роботом-мышью», Learning Resources, оригинальное название «Code & Go™ Robot Mouse Activity Set», артикул LER 2831 – 3 комплекта;
- Поле соревновательное - 2 штуки;
Стол соревновательный для 1-2 тура: 1200 мм × 1200 мм – 3 штуки;
Стол соревновательный для 3 тура: 1200 мм × 1200 мм – 2 штуки

2. Общие правила

2.1 Команда должна состоять из двух человек.

2.2 Первый участник соревнований участвует в первых двух турах, согласно космических миссий:

1 тур - «Составление лабиринта»

2 тур - «Программирование маршрута»

2.3 Второй участник соревнований участвует в третьем туре «Программирование по карточкам», состоящем из 3-х этапов.

2.4 Судьи закрепляются за командами в произвольном порядке и осуществляют судейство участников команды от 1 до 3 тура.

2.5 Судья перед началом тура (этапа) выдает карточку с заданием, предоставляет время на ознакомление с заданием (не более 10 сек), после чего спрашивает: «Ты готов?». Участник должен ответить: «готов».

2.6 Началом отсчета времени выполнения задания является произнесение судьей команды «Старт», после которой участник незамедлительно приступает к выполнению задания.

2.7 Окончание выполнения участником задания судья фиксирует самостоятельно.

2.8 После прохождения очередным участником 1-го тура предусматривается технический перерыв для судьи (не более 3 минут), во время которого:

- судья проверяет правильность составления лабиринта и заполняет судейский протокол;
- в случае обнаружения ошибки судья приглашает в зону соревнований тренера, который должен исправить лабиринт и подготовить его для прохождения участником 2-го тура;
- в случае отсутствия ошибок построения лабиринта тренер в зону соревнований не допускается.

2.9 После прохождения очередным участником 2-го тура предусматривается технический перерыв для судьи (не более 3 минут), во время которого:

- судья проверяет правильность прохождения тура и заполняет судейский протокол;
- судья разбирает лабиринт;

- судья приглашает 2 участника команды для прохождения 3 тура к соревновательному столу 3 тура.

2.10 После прохождения очередным участником 3 тура судьи сдают протоколы секретарю категории.

2.11 Проведение соревнований с использованием Робота-мышь осуществляется с использованием функции максимальной скорости (с помощью переключателя на корпусе робота).

2.12 Каждая команда должна иметь свои комплекты робототехники (робот-мышь), запасные батареи или аккумуляторы.

Секции лабиринта предоставляются организаторами соревнований в соответствии с количеством столов для 1, 2 тура.

3. Протокол

3.1 Протокол содержит сведения об участниках команд, баллах и времени выполнения заданий.

3.2 Протоколы выдаются судьям главным судьёй категории в произвольном порядке.

3.3 Для каждой команды предусматривается отдельный лист протокола со внесёнными ФИО участников команды. Протоколы сдаются секретарю сразу после прохождения командой 3 туров.

3.4 Графы протокола 3, 4, 5, 7, 8, 9 заполняет судья категории.

3.5 Секретарь категории заносит в компьютер данные, предоставленные судьями категории.

4. Порядок проведения соревнований.

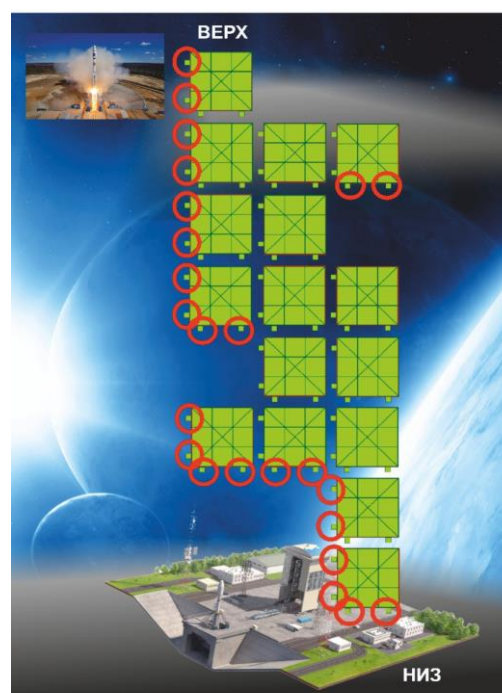
4.1 Первый тур «Составление лабиринта»

Цель: В первом туре соревнующиеся должны продемонстрировать своё пространственное мышление, умение производить сборку лабиринта для робота-мыши согласно космической миссии по заданному изображению.

Требования: Тур проводится на основе оборудования «Набор для развития навыков программирования с роботом-мышью», Learning Resources, оригинальное название «Code & Go™ Robot Mouse Activity Set», артикул LER 2831.

Траектория составляется из 16 одинарных секций. Размер стороны секции – 12,5 см. Траектория одинакова для всех участников. Схема изображена на карточках с заданием, одинаковых для всех участников.

Рис. 1 Пример схемы



Правила 1-го тура:

4.1.1 Участники приглашаются в зону соревнований и по сигналу судьи начинают выполнение задания первого тура.

4.1.2 При сборке схемы учитывается расположение соединительных элементов секции.

4.1.3 Правильность сборки схемы оценивается в балльной системе. За каждую, неправильно размещенную или не установленную секцию, начисляется один штрафной балл (графа 3 протокола).

4.1.4 Перевод баллов во временную систему подсчёта. Баллы, начисленные за выполнение заданий 1 тура, приравниваются к 1 секунде.

4.1.5 Максимальное время выполнения задачи 3 минуты. При превышении лимита времени, предусмотренного регламентом для тура, судья останавливает выполнение задания.

4.1.6 Независимо от результата выполнения тура, участник допускается к прохождению следующего тура.

4.1.7 В процессе выполнения задания тура, участник имеет право перемещать лабиринт по столу и перемещаться вокруг стола, имеет право перемещать и вращать карточку с заданием.

4.1.8 Сборка схемы производится «сверху вниз». На карточке с заданием «верх» (начало сборки) и «низ» (конец сборки) должны быть обозначены.

4.4.9 Подсказки участнику, касающиеся выполнения задания запрещаются. За нарушение выставляется 16 штрафных баллов (графа 3 протокола).

4.2 Второй тур «Программирование маршрута»

Цель: Во втором туре участники демонстрируют умение программировать движение робота-мышь.

Требования: Тур проводится на основе оборудования «Набор для развития навыков программирования с роботом-мышью», Learning Resources, оригинальное название «Code & Go™ Robot Mouse Activity Set», артикул LER 2831.

Рис. 2 Карточки программирования



Рис. 3 Пример схемы с обозначением точки старта и финиша

Правила 2 тура:

4.2.1 Полигон первого тура служит трассой для прохождения робота-мышь.

4.2.2 Схема лабиринта с обозначением старта и финиша изображена на карточках с заданием, одинаковых для всех участников.

4.2.3 Тур включает в себя 2 этапа:

- 1 этап - составление алгоритма движения с помощью карт программирования;
- 2 этап - программирование робота-мышь и прохождение маршрута.

4.2.4 Между этапами тура нет перерыва. Сразу после завершения 1 этапа и составления алгоритма участник приступает к выполнению 2 этапа.

4.2.5 Перед началом тура судья выкладывает карточки для программирования («вперёд», «назад», «налево», направо») стопочками в пределах досягаемости рук участника.

4.2.6 До произнесения судьей команды «Старт», участник самостоятельно устанавливает на лабиринт робота и карточку, изображающую финиш, согласно задания.

4.2.7 По сигналу судьи «Старт» участник начинает выполнение заданий 1 этапа 2 тура

4.2.8 Участник выкладывает программу маршрута движения робота-мышь с использованием карт программирования в линию, слева направо.

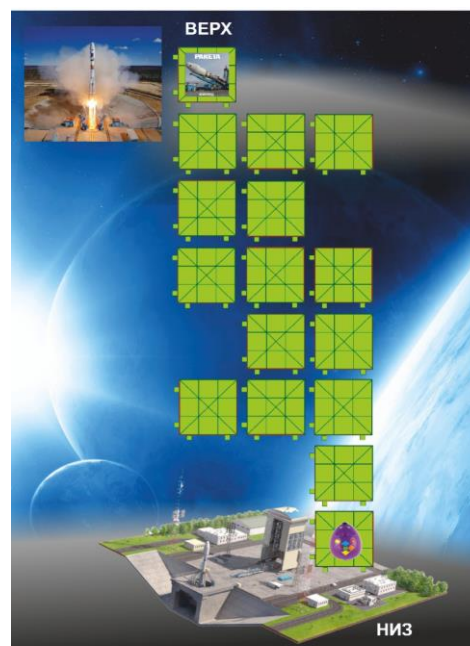
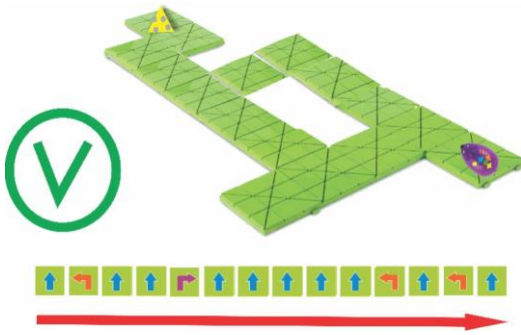


Рис.4 Пример правильного выкладывания маршрута движения



4.2.9 Карточки программирования выкладываются в соответствие с ниже приведенным рисунком.

Рис. 5 Пример правильного размещения карточек



Выкладывание иным образом не допускается. При наличии одной или более ошибочно выложенных карточек начисляется 8 штрафных баллов (графа 4 протокола).

4.2.10 За правильно составленный алгоритм движения (1 этап 2 тура), приводящий к цели, начисляется 0 баллов (графа 4 протокола). За ошибочно составленный алгоритм движения, не приводящий к цели, начисляется 8 штрафных баллов (графа 4 протокола).

4.2.11 На 2 этапе 2 тура робот участника должен пройти от старта до финиша, согласно составленного алгоритма движения. Движение заканчивается при попадании робота на последнюю секцию лабиринта, на которой находится элемент «финиш».

4.2.12 За прохождение маршрута, приводящего к цели, начисляется 0 баллов (графа 5 протокола). За сход с маршрута начисляется 8 штрафных баллов (графа 5 протокола).

4.2.13 При составлении алгоритма с ошибкой на 1 этапе 2 тура и при обнаружении участником данной ошибки, участник может учесть этот факт, и при программировании робота-мышь на 2 этапе 2 тура, скорректировать маршрут движения.

4.2.14 Не допускается исправление алгоритма путем повторного перекладывания карточек программирования. За повторное перекладывание карточек участником начисляется 8 штрафных баллов (графа 4 протокола).

4.2.15 Максимальное время выполнения задач тура 4 минуты, после чего выполнение тура считается законченным.

За отстранение по причине истечения лимита времени на этапе (1 этап 2 тура) выполнения задания по составлению алгоритма, начисляется 16 штрафных баллов (в графу 4 протокола заносится 8 баллов, в графу 5 протокола заносится 8 баллов).

За отстранение по причине истечения лимита времени на 2 этапе тура, баллы, начисленные ранее за 1 этап тура, сохраняются и учитываются при оценке результатов тура. За отстранение по причине истечения лимита времени на этапе прохождения маршрута, в том случае, если алгоритм составлен правильно, начисляется 8 штрафных баллов (в графу 4 протокола заносится 0 баллов, в графу 5 протокола заносится 8 баллов).

4.2.16 Прямолинейное движение робота-мышь не всегда возможно из-за технических причин. В случае соскальзывания робота-мышь с маршрута по вышеуказанным причинам, **судья поправляет робота-мышь без подъема робота над плоскостью лабиринта.**

4.2.17 Самостоятельные коррективы движения робота-мышь рукой участником запрещаются. Участник отстраняется от выполнения этапа тура (в графу 5 протокола заносится 8 баллов).

4.2.18 Касание лабиринта, во время выкладывания маршрута, руками или роботом не допускается. (в графу 5 протокола заносится 1 штрафной балл).

4.2.19 Процедура нажатия кнопок на спинке робота-мышь осуществляется следующим образом: робот – мышь устанавливается на точку старта, после чего осуществляется нажатие кнопок. Допускаются повторные нажатия кнопки «сброс» и повторные нажатия кнопок, **пока робот-мышь не начал движение.**

После начала движения робота-мышь повторные нажатия кнопок с целью изменения программы не допускаются. Выполнение тура считается законченным. Участник отстраняется от выполнения этапа тура и в графу 5 протокола заносится 8 штрафных баллов.

4.2.20 Перевод баллов во временную систему подсчёта. Баллы, начисленные за выполнение заданий 2 тура, приравниваются к 1 секунде и суммируются. Полученный результат прибавляется к времени 1 тура (графа 6 протокола).

4.2.21 Независимо от отстранения участника от выполнения тура по причине истечения лимита времени и при сходе робота с маршрута на 2 этапе 2 тура, команда допускается к прохождению следующего тура.

4.2.22 Подсказки участнику, касающиеся выполнения задания на этапах тура запрещаются. За нарушение выставляется по 8 штрафных баллов, в зависимости от того, на каком этапе прозвучала подсказка (графа 4 или графа 5 протокола).

4.3 Третий тур «Программирование по карточкам»

Цель: выполнить задания 3-х этапов за минимальное время.

Требования: соревнование проводится на основе соревновательного комплекта, состоящего из соревновательного поля, карточек с заданиями и робота-мышь.

Полигон представляет собой соревновательное поле с изображением звёздного неба.

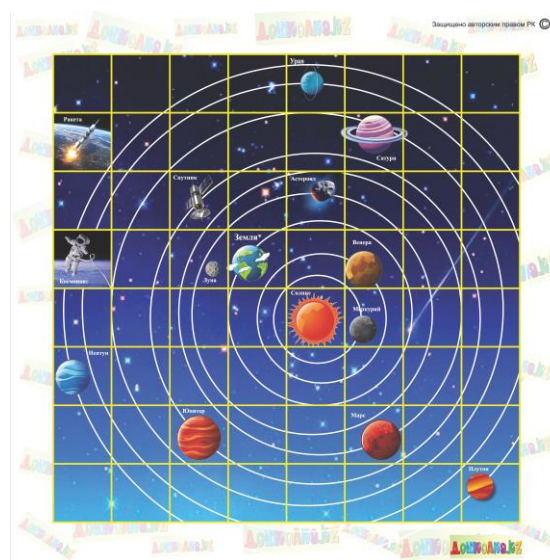
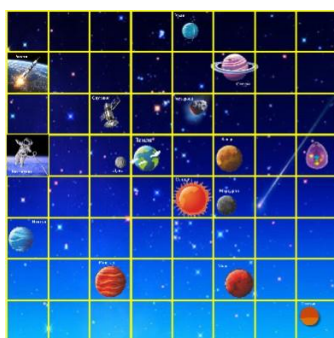


Рис. 6 Пример карточки с заданием

Рис. 7 Соревновательное поле

Правила 3 тура:

4.3.1 Тур включает в себя 3 этапа. Второй участник команды последовательно выполняет задания по 3-м карточкам.

4.3.2 Участник после выполнения задачи, предусмотренной этапом, находится рядом с соревновательным полем в ожидании начала следующего этапа и по сигналу судьи начинает выполнение задания следующего этапа (карточки 1, 2, 3).

4.3.3 Робот – мышь участника должен пройти заданный маршрут. Движение заканчивается при достижении конечного объекта, указанного в карточке.

4.3.4 В заданиях каждого этапа тура место старта и место финиша обозначено.

4.3.5 В заданиях каждого этапа тура, в целях индивидуализации и усложнения алгоритмических маршрутов, присутствуют промежуточные точки в виде карточки с изображением «звёздочки».

Карточка устанавливается на соревновательное поле участником самостоятельно до

команды «Старт» на место, определенное заданием.

4.3.6 Учитывается время прохождения маршрута по каждой карточке (графы 7, 8, 9 протокола). Общим временем прохождения маршрута считается сумма времени прохождения 3-х этапов тура (графа 10 протокола), после чего производится перевод временных результатов в секунды (графа 11 протокола).

4.3.7 Максимальное время выполнения задач каждого этапа тура 3 минуты, после чего выполнение этапа тура считается законченным. В графах (7 или 8, или 9) протокола заносится время выполнения.

4.3.8 При превышении лимита времени, предусмотренного регламентом для этапа или тура, судья вправе самостоятельно остановить выполнение задания. Завершение одного этапа по причине истечения лимита времени не означает отстранения от выполнения задач других этапов тура.

4.3.9 Участнику предоставляются 2 попытки прохождения каждого этапа тура. Участник должен самостоятельно увидеть ошибку. Вторую попытку участник может начинать самостоятельно, в любой момент после обнаружения ошибки движения робота.

Судья может самостоятельно переставить робота для осуществления второй попытки только после окончания ошибочного движения и остановки робота. До момента остановки робота судья не имеет права переставлять робота и подсказывать участнику об ошибке.

4.3.10 В случае схода с маршрута после второй попытки, выполнение этапа тура считается законченным и в графы (7 или 8, или 9) протокола заносится максимальное время выполнения – 3 минуты. Завершение этапа по причине схода с маршрута не означает отстранения от выполнения задач других этапов тура.

4.3.11 Процедура нажатия кнопок на спинке робота-мышь осуществляется следующим образом: робот – мышь устанавливается на точку старта, после чего осуществляется нажатие кнопок. Допускаются повторные нажатия кнопки «сброс» и повторные нажатия кнопок, **пока робот-мышь не начал движение.**

После начала движения робота-мышь повторные нажатия кнопок с целью изменения программы не допускаются. Выполнение этапа тура считается законченным. Участник отстраняется от выполнения этапа тура и в графы (5 или 6, или 7) протокола заносится максимально низкая оценка этапа (3 минуты).

4.3.12 Программирование робота в 3 туре производится без использования карт программирования.

4.3.13 Подсказки участнику, касающиеся выполнения задания этапов тура запрещаются. За нарушение выставляется максимально низкая оценка (3 мин) за каждый этап, на котором прозвучала подсказка.

4.3.14 Регистрация времени выполнения задач участниками производится с помощью секундомеров. Перевод миллисекунд в секунды производится, согласно, правил математического округления.

4.4 Определение победителя

4.4.1 Команда, с минимальным временем прохождения 3 туров, объявляется победителем.

4.4.2 При одинаковом результате по итогам 3 туров, участникам выдается дополнительное задание (карточка) и назначается дополнительный этап 3 тура

4.5 Гибкость регламентов соревнований

4.5.1 Организаторы соревнований могут вносить изменения или исключения в регламент до начала соревнования, после чего они являются постоянными в течение всего мероприятия.

4.5.2 Об изменениях или отмене регламентов соревнований участники должны быть извещены заранее (но не позднее 5 дней) до начала соревнований.

4.6 Об ответственности

4.6.1 За работоспособность, безопасность роботов команды и участники соревнований несут личную ответственность, а также ответственность в соответствии с законодательством в любых несчастных случаях, вызванных действиями участников команд или их роботов.

4.6.2 Организаторы соревнований не несут ответственность в случае аварии или несчастного случая, вызванных действиями участников команд или их оборудованием.

Протокол

№	Наименование команды, ФИО участника, город, учреждение образования	1 тур «Составление лабиринта»		2 тур «Программирование маршрута»		Сумма баллов (приравнено к секундам) (3+4+5)	3 тур - «Программирование по карточкам»					Общее время (6+11)	Результат (место)					
		Точность сборки лабиринта (баллы)	3	1 этап - Составление алгоритма (баллы)	4		2 этап - Прохождение маршрута (баллы)	5	6	7	8			9	10	11	12	13
1																		
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		

Судья