# https://igralandia.ru/pictures/good_id11932/pic_name6a6ee7f5d76d4cf586f7ba6137fcdfab.jpgРегламент номинации

**«РОБОМЫШЬ learning resources»**

# Оборудование и материалы:

* Набор для развития навыков программирования с РОБОМЫШЬ Learning Resources, оригинальное название «Code & Go™ Robot Mouse Activity Set»;
* игровое поле 1м\*1м, карточками для соревнований
* Стол соревновательный 1180 мм × 1180 мм

# Общие правила.

Возраст участников: 5-7 лет. Команда: 2 человека.

Цель: выполнить задания трех туров за кратчайшее время.

* 1. Команда должна состоять из двух человек.
  2. Первый участник соревнований участвует в первых двух турах (1 тур - «Составление лабиринта», 2-й тур - «Программирование маршрута»).
  3. Второй участник соревнований участвует в третьем туре, состоящем из 3-х этапов. (3-й тур - «Индивидуальный тур на групповом полигоне»).
  4. Оборудованием для соревнований обеспечивает участников команды направляющая сторона самостоятельно.
  5. Участники соревнований используют собственных роботов-мышь и источники питания (аккумуляторы, батарейки).
  6. После прохождения очередным участником 1-го тура предусматривается технический перерыв для судьи (не более 5 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.
  1. После прохождения очередным участником 2-го тура предусматривается технический перерыв для судьи (не более 10 минут), во время которого:
* судья проверяет правильность прохождения тура и заполняет судейский протокол;
* тренер команды (педагог) разбирает лабиринт, готовит полигон.
* после этого судья приглашает 2- го участника команды для прохождения 3-го тура к соревновательному столу 3- го тура.
  1. После прохождения участником 3-го тура:
* судья заполняет и сдаёт судейский протокол;
* судья приглашает очередную команду.

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

1. Карты-схемы и задания выдаются судьей участнику прямо перед Турниром. Карта-схема заранее участнику не демонстрируется и не озвучивается. Нарушение влечет дисквалификацию участника.
   1. Турнир начинается проводится на базе МАДОУ детский сад № 107   
      (ул. Таганская, 85)
   2. В месте проведения турнира должны присутствовать только участник, тренер и судья.

# Протокол.

* 1. Протокол содержит сведения об участниках команд, баллах и времени выполнения заданий.
  2. Данные вносятся в судейский протокол после окончания каждого

тура.

# Порядок проведения соревнований.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1-й тур «Составление лабиринта»  Цель:В первом туре соревнующиеся должны  продемонстрировать своё пространственное мышление, умение производить сборку лабиринта для робота-мыши по заданному изображению.  Требования: Тур проводится на основе оборудования  «Набор для развития навыков программирования с роботом-мышь», Learning Resources, оригинальное название «Code & Go™ Robot Mouse Activity Set», артикул LER 2831  **Правила 1-го тура:**   1. Траектория лабиринта составляется из 16 одинарных секций. Размер стороны секции – 12,5 см. Траектория лабиринта одинакова для всех участников. Схема лабиринта изображена на карточках с заданием, одинаковых для всех участников. 2. Участники приглашаются в зону соревнований и по сигналу судьи начинают выполнение задания первого тура. 3. При сборке лабиринта учитывается расположение соединительных элементов секции. 4. Правильность сборки лабиринта оценивается в балльной системе. За каждую, неправильно, размещенную или не установленную секцию, начисляется один штрафной балл. 5. Максимальное время выполнения задачи 3 минуты. 6. Независимо от результата выполнения тура, участник допускается к прохождению следующего тура. 7. В процессе выполнения задания тура, участник имеет право перемещать лабиринт по столу и перемещаться вокруг стола. 8. Сборка лабиринта производится «сверху вниз». На карточке с заданием «верх» (начало сборки) и «низ» (конец сборки) должны быть обозначены. 9. й 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-мышь», Learning Resources, оригинальное название «Code & Go™ Robot Mouse Activity Set», артикул LER 2831.   |  |  | | --- | --- | | Правила 2 тура:   1. Полигон первого тура служит трассой для прохождения робота-мышь. 2. Схема лабиринта с обозначением старта и финиша изображена на карточках с заданием, одинаковых для всех участников. 3. Тур включает в себя 2 этапа:  * составление алгоритма движения с помощью карт программирования;     Рис. 2. Карточки программирования   * программирование робота-мышь и прохождение маршрута   (проехать нужно от старта до финиша по всем клеточкам, где размещена метка).    Рис.3 Пример лабиринта с обозначением точки старта и финиша   1. Между этапами тура нет перерыва. Сразу после составления алгоритма участник приступает к выполнению 2-го этапа. 2. По сигналу судьи участник начинает выполнение заданий 1-го этапа 2-го тура. 3. Участник выкладывает программу маршрута движения робота-мышь с использованием карт программирования (в линию, слева направо). 4. За правильно составленный алгоритм движения, приводящий к цели, начисляется 0 баллов. За ошибочно составленный алгоритм движения, начисляется 1 штрафной балл за 1 ошибку. 5. Робот – мышь участника должен пройти заданный лабиринт. Движение заканчивается при попадании робота на последнюю секцию лабиринта, на которой находится элемент «сыр». 6. За прохождение маршрута, приводящее к цели, начисляется 0 баллов. За сход с маршрута, начисляется 1 штрафной балл. 7. При составлении алгоритма с ошибкой и при обнаружении участником данной ошибки, участник может учесть этот факт, и при программировании робота-мышь скорректировать маршрут движения. 8. й тур «Индивидуальный тур на групповом полигоне».   Цель: выполнить задания 3-х этапов за минимальное время.  Требования: соревнование проводится на основе комплекта, состоящего из соревновательного поля, карточек с заданиями и робота-мышь из набора LER 2831.Полигон представляет собой соревновательное поле для четырёх участников.    Рис. 4 Примеры карточек |  |     Рис.5 Соревновательное поле  Правила 3 тура:   1. Тур включает в себя 3 этапа. Второй участник команды последовательно выполняет задания по 3-м карточкам. 2. За каждым участником закрепляется один судья. 3. После окончания этапа, судья вносит данные о прохождении этапа в судейский протокол. 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 4. Роботы – мышь участников должны пройти заданные маршруты. Движение заканчивается при достижении цифры, указанной в карточке. 5. Учитывается время прохождения маршрута по каждой карточке. Общим временем прохождения маршрута считается сумма времени прохождения 3-х этапов тура. 6. Максимальное время выполнения задач каждого этапа 3 тура 3 минуты, после чего выполнение этапа тура считается законченным. Завершение этапа по причине истечения лимита времени не означает отстранения от выполнения задач других этапов тура. 7. Участнику предоставляются 2 попытки прохождения каждого этапа тура. В случае схода с маршрута после второй попытки, выполнение этапа тура считается законченным. Завершение этапа по причине схода с маршрута не означает отстранения от выполнения задач других этапов тура. 8. Регистрация времени выполнения задач участниками производится с помощью секундомеров. 9. 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.   **Определение победителя**  При одинаковом результате по итогам 3-х туров, участникам выдается дополнительное задание (карточка) и назначается дополнительный этап на групповом полигоне.  Команда, с минимальным временем прохождения 3-х туров, объявляется победителем.  Гибкость регламентов соревнований   1. Организаторы соревнований могут вносить изменения или исключения в регламент до начала соревнования, после чего они являются постоянными в течение всего мероприятия. 2. Об изменениях или отмене регламентов соревнований участники должны быть извещены заранее (но не позднее 15 минут) до начала соревнований. 3. Скорректированные правила остаются неизменными в ходе соревнования.   Об ответственности   1. За работоспособность, безопасность роботов команды и участники соревнований несут личную ответственность, а также ответственность в соответствии с Законодательством РФ за любые несчастные случаи, вызванные действиями участников команд или их роботов. 2. Организаторы соревнований не несут ответственность в случае аварии или несчастного случая, вызванных действиями участников команд или их оборудованием. |