


**СОГЛАСОВАНО**

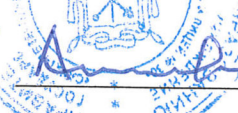
Заместитель председателя  
Комитета по образованию

  
\_\_\_\_\_ М.Ю. Пучков

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор  
ГБОУ «СПб губернаторский ФМЛ №30»

  
\_\_\_\_\_ А.А. Третьяков

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г.

Приказ № 07/01-ДО от 25 мая 2021 года.

**Положение об открытых региональных  
соревнованиях по робототехнике  
«Полигон ФМЛ № 30»  
6 февраля 2022 г.**

ГБОУ «СПб губернаторский ФМЛ № 30»

Санкт-Петербург  
2021

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Открытые региональные соревнования по робототехнике «Полигон ФМЛ № 30» (далее - Соревнования) проводятся для обучающихся 5-11-х классов общеобразовательных организаций и организаций дополнительного образования детей, а также 1-2 курсов учреждений среднего профессионального образования.

Данное мероприятие направлено на:

- организацию условий для реализации творческой активности обучающихся и обмена достижениями,
- выявление одаренной молодежи и формирование кадрового потенциала для исследовательской и производственной деятельности,
- содействие повышению престижа инженерных специальностей,
- укрепление преемственности между образовательными организациями,
- объединение широкого круга молодежи на основе выбора будущей профессии.

Цели:

- формирование интереса обучающихся к инженерной профессии и к робототехнике в частности,
- выявление юных конструкторов, программистов и инженеров, способных в сжатые сроки справиться с поставленными задачами.

Задачи:

- выявление и поддержка талантливой молодежи в области робототехники,
- пропаганда развития робототехники в общеобразовательных организациях и организациях дополнительного образования.

## **2. УЧРЕДИТЕЛИ, ОРГАНИЗАТОРЫ И ПАРТНЕРЫ**

Учредители: Комитет по образованию Санкт-Петербурга

Организатор: ГБОУ «СПб губернаторский ФМЛ № 30»

Партнеры: Благотворительный фонд Темура Аминджанова и Сергея Вильского «Финист»

## **3. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Текущее руководство организацией и проведением Соревнований осуществляет Организационный комитет (далее – Оргкомитет) на основании настоящего Положения. Оргкомитет Соревнований является совещательным органом и является открытым. Расширением состава Оргкомитета возможно за счет вхождения в его состав представителей предприятий и организаций, заинтересованных в развитии робототехники в Санкт-Петербурге. Решение о включении нового члена в состав Оргкомитета принимается на основании подачи письменной заявки в свободной форме. В компетенцию Оргкомитета входит решение следующих вопросов:

- внесение изменений и дополнений в настоящее Положение, разработка ежегодного порядка проведения Соревнований,
- разработка плана подготовки и программы проведения Соревнований,
- утверждение сметы расходов Соревнований,
- утверждение состава рабочей группы Соревнований,
- утверждение состава жюри Соревнований,
- разработка заданий и критериев оценки для всех этапов,
- разработка информационных материалов Соревнований, фирменного стиля, отражающих историю проведения Соревнований,
- организация площадки для подведения итогов и места проведения Соревнований, оснащенного необходимым оборудованием,
- ознакомление участников Соревнований с результатами их выступления,

- утверждение списка победителей и призеров Соревнований,
- награждение победителей и призеров Соревнований.

Оргкомитет, для эффективности осуществления подготовки Соревнований, создает рабочую группу. Рабочая группа решает следующие вопросы:

- материально-техническое обеспечение Соревнований,
- организационно-бытовое обеспечение Соревнований,
- осуществление других видов деятельности в рамках настоящего Положения и плана проведения Соревнований.

Перечень членов Оргкомитета и состава рабочей группы представлены в Приложении 1.

#### **4. ЭКСПЕРТНАЯ КОМИССИЯ (ЖЮРИ)**

Жюри Соревнований формируется Оргкомитетом из квалифицированных специалистов. Жюри решает следующие задачи:

- утверждает задания для участников Соревнований,
- утверждает критерии оценивания выступления на Соревнованиях,
- оценивает выступление участников Соревнований в каждой категории,
- определяет победителей и призеров и присуждает специальные призы,
- вносит предложения по совершенствованию организационно методического обеспечения Соревнований.

#### **5. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ**

В Соревнованиях могут принять участие обучающиеся 5-11-х классов общеобразовательных организаций и организаций дополнительного образования детей РФ. Для участия в Соревнованиях участники формируют команды из 1-2 человек и регистрируются заранее объявленным образом.

#### **6. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ**

Дата проведения: 6 февраля 2022 г. Соревнования проводятся в один соревновательный день.

Место проведения: ГБОУ «СПб губернаторский ФМЛ № 30»

(г. Санкт-Петербург, 7 линия ВО, д.52).

#### **7. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ**

##### **7.1. Регистрация**

Регистрация проводится на портале <https://robofinist.ru/> и заканчивается не позднее 7 дней до начала Соревнований.

##### **7.2. Категории**

Зачет Соревнований проводится в шести категориях:

- Lego Mindstorms Start,
- Lego Mindstorms Profi,
- Arduino Start,
- Arduino Profi,
- Схемотехника,
- Машины Голдберга.

В Соревнованиях в рамках одной категории Lego Mindstorms может участвовать только одна команда от одного образовательного учреждения. Участие дополнительных команд возможно при наличии мест на момент окончания регистрации. Ограничения в категориях Arduino, Схемотехника и Машины Голдберга отсутствуют.

### **7.3. Оборудование**

В рамках каждой категории командами используется одинаковый набор оборудования. Перечень основного оборудования и ограничений приведен в регламенте каждой категории.

Участники используют собственные компьютеры с необходимым программным обеспечением. Участники используют собственные основные и дополнительные стандартные элементы питания. Предоставление компьютеров и элементов питания организаторами Соревнований не предполагается.

В категориях Lego Mindstorms участники используют собственные наборы. На начало соревнований все конструкции в составе наборов должны быть разобраны вплоть до отдельных деталей, не скрепленных между собой. До начала соревнований команда должна показать судье состав своего набора. При отсутствии пометки о том, что на начало соревнований заранее собранных конструкций в составе набора нет, команда до соревновательных попыток допущена не будет.

В категориях Arduino, Схемотехника и Машины Голдберга организаторы предоставляют участникам одинаковый для каждой задачи комплект оборудования. В категориях Arduino, Схемотехника и Машины Голдберга использование дополнительных компонентов и материалов кроме предоставленных организаторами запрещено.

### **7.4. Задание**

Команды должны за 5 часов периода подготовки разработать, изготовить, при необходимости запрограммировать и испытать устройство, описанное в задании.

Задание и система оценки для каждой категории публикуется утром в день Соревнований непосредственно до периода начала подготовки.

### **7.5. Допуск на площадку**

В зону подготовки и на Полигон допускаются только участники команд. Тренеры, наставники и родители в зону подготовки не допускаются. Общение между участниками и тренерами (родителями) в период подготовки не допускается.

### **7.6. Соблюдение регламента**

Все что не разрешено запрещено. Нарушения правил поведения и пунктов данного Положения рассматриваются в индивидуальном порядке Жюри и могут привести к дисквалификации участников.

## **8. РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ**

### **8.1. Категории Lego Mindstorms**

#### **8.1.1. Расписание**

Участники производят тренировочные заезды по расписанию, объявленному в начале дня Соревнований. Задача команды – собрать и запрограммировать робота, который сможет заработать максимальное количество очков, преодолевая этапы соревновательного Полигона за наименьшее время. Всем командам предоставляется 2 зачетные соревновательные попытки. После первой попытки оглашается дополнительное бонусное задание.

#### **8.1.2. Карантин**

На время выполнения каждой соревновательной попытки участники помещают всех своих роботов в карантин (специально отведенную зону) и забирают обратно только после того, как соревновательная попытка для всех заканчивается. Участник самостоятельно берет робота из карантина для выполнения попытки и ставит в карантин после ее окончания.

#### **8.1.3. Оборудование**

Команды приносят с собой собственные наборы и компоненты Lego, позволяющие выполнить все требования п. 8.1.4.

#### 8.1.4. Состав робота при сдаче в карантин

При сдаче роботов в карантин будет проверяться тип и количество использованных компонентов в работе, а также настройки контроллеров.

Для обеих категорий Lego Mindstorms применимы следующие ограничения:

- робот должен быть полностью автономным (в частности, Bluetooth и Wi-Fi должны быть отключены),
- размеры робота никак не ограничены и могут меняться в процессе движения по Полигону,
- все дополнительные компоненты и средства за исключением деталей Lego запрещены (в частности, бумага, картон, скотч, изолента, нитки, канцелярские резинки, клей и тп),
- любым образом изменять и модифицировать детали Lego запрещено.

Для всех команд категории Lego Mindstorms дополнительно к общим применимы следующие ограничения:

Оборудование	Количество	Допустимые модели
Контроллер	не более 1 шт.	Lego Mindstorms NXT 2.0 (4558295) или Lego Mindstorms EV3 (45500)
двигатель постоянного тока	не более 3 шт.	NXT (4297008) или EV3 большой (45502) или EV3 средний (45503)
ультразвуковой датчик расстояния	не более 1 шт.	NXT (4297174) или EV3 (45504)
инфракрасный датчик	не более 1 шт.	EV3 (45509)
Кнопка	не более 2 шт.	NXT (4296929) или EV3 (45507)
датчик освещенности или цвета	не более 3 шт.	NXT (4296917) или NXT (4546542) или EV3 (45506)
соединительные провода		

Все дополнительные электронные компоненты кроме перечисленных выше запрещены. Роботы, не соответствующие перечисленным выше требованиям, к соревновательным попыткам допущены не будут.

#### 8.1.5. Соревновательный Полигон

У Полигона есть зона Старта и зона Финиша. Главная задача – из зоны Старта добраться в зону Финиша, выполняя задания (этапы). Может быть несколько путей, по которым это можно сделать. Каждый путь может состоять из одного или нескольких этапов. На поле могут быть расположены различные объекты, положение которых необходимо будет изменить. Критерии выполнения каждого этапа явно описаны в листе с заданиями.

#### 8.1.6. Необходимые участникам навыки

Участникам пригодятся следующие навыки.

Для категории Lego Mindstorms Start:

- движение без линии (подъезд к стенке, проезд заданного расстояния по прямой),
- движение по линии,
- движение по наклонной плоскости,
- захват объектов.

Для категории Lego Mindstorms Profi:

- движение без линии (подъезд к стенке, проезд заданного расстояния с поворотами),
- движение по линии,
- контролируемый проезд перекрестков, подсчет перекрестков,
- движение по наклонной плоскости,
- захват и перемещение объектов с отрывом от пола,
- распознавание цветов.

Указанные навыки косвенным образом характеризуют сложность заданий, однако не являются ни обязательными, ни исчерпывающими.

#### 8.1.7. Условия прохождения Полигона роботом.

Перед началом попытки после того, как участник взял робота из карантина для выполнения попытки, у него есть 15 секунд на калибровку датчиков и проверку корректности соединения кабелей, выбора программы и пр.

Попытка начинается по команде судьи. Этапы Полигона проходятся в произвольном порядке.

Контрольное время прохождения каждого этапа 2 минуты. Контрольное время, за которое робот должен добраться из зоны Старта в зону Финиша, 4 минуты. Участник имеет право самостоятельно закончить попытку, громко сказав судье «Стоп».

Попытка заканчивается в любом из следующих случаев:

- робот за 120 секунд не закончил этап,
- робот за 240 секунд не добрался в зону Финиша,
- робот выехал за пределы Полигона (коснулся любой опорой поверхности за пределами Полигона),
- участник коснулся робота,
- робот выполнил этап Финиш,
- участник сказал судье «Стоп».

Во всех случаях окончания попытки фиксируется время с момента старта.

#### 8.1.8. Критерии оценки соревновательных попыток

За факт прохождения этапа начисляются очки. «Цена» каждого этапа в очках публикуется утром в день Соревнований одновременно с публикацией описания заданий этапов Полигона. Участник может заработать баллы за прохождение этапа только один раз за попытку (для транзитных этапов это допускается делать как в прямом, так и в обратном направлении). При подсчете очков за попытку баллы, заработанные за каждый этап, складываются. При финальном подсчете очков учитывается лучшая попытка из двух по количеству набранных очков.

Все команды ранжируются по финальному количеству набранных очков, а при их равенстве – по времени выполнения попытки.

Видеозаписи ни в каком виде не могут являться основанием для выставления или пересмотра результатов попыток.

### 8.2. Категория Arduino

#### 8.2.1. Описание

Участникам предлагается на выбор не более 4-х заданий. Листы с условиями всех заданий выдаются участникам утром в день Соревнований непосредственно перед началом периода подготовки. Участник одновременно может выполнять только одно задание. В любой момент участник может поменять задание. В течение соревновательного дня будет организовано две процедуры судейской оценки: первая (ориентировочно через 2,5 часа после начала подготовки) и вторая (ориентировочно через 2,5 часа подготовки после окончания первой). Таким образом, за день Соревнований команда может сдать не более двух заданий. Если задание не готово, его можно не представлять на первую оценку. После первой оценки участники могут продолжить работу над заданием. Результатом выполнения задания является конструкция, выполняющая поставленную задачу. В качестве контроллера используется Arduino UNO.

#### 8.2.2. Карантин

На время выполнения судейской оценки участники помещают все результаты выполненных заданий в карантин (специально отведенную зону) и забирают обратно только после того, как судейская оценка для всех заканчивается.

#### 8.2.3. Необходимые участникам навыки

Участникам пригодятся следующие навыки.

Для категории Arduino Start:

- базовые основы программирования (переменные, функции, массивы, циклы, ветвления),
- работа с цифровыми пинами Arduino (`digitalRead()`, `digitalWrite()`),

- работа с аналоговыми пинами Arduino (`analogRead()`),
- генерация ШИМ (`analogWrite()`),
- подключение светодиода и светодиодных сборок,
- работа с `Serial`,
- подключение кнопки,
- подключение делителя напряжения, потенциометр,
- подключение и управление сервоприводом,
- подключение электронных компонентов к цифровым пинам (питание, земля, пин с компонента к Arduino),
- подключение и управление двигателями постоянного тока с помощью драйвера H-моста,
- работа со сторонними библиотеками, выданными организаторами с использованием мануалов, выданных организаторами,
- умение аккуратно и безопасно вырезать и склеивать картон,
- понимание прочности, надежности и эстетической красоты конструкции.

Для категории Arduino Profi применимы все требования, указанные для категории Arduino Start выше, а также:

- знание двоичной системы счисления,
- знание что такое ток, напряжение, сопротивление, последовательное/параллельное соединения, закон Ома,
- поиск информации о неизвестных ранее компонентах в интернете, подключение сторонних библиотек и работа с ними,
- умение разбираться в принципах работы примеров программ из сторонних библиотек,
- работа с прерываниями.

Указанные навыки косвенным образом характеризуют сложность заданий, однако не являются ни обязательными, ни исчерпывающими.

#### 8.2.4. Критерии к техническому решению

Решение должно соответствовать указанным в задании критериям. Конструкция должна состоять исключительно из материалов, предоставляемых организаторами. Никакие дополнительные материалы использовать не разрешается. Размеры конструкции никак не ограничены.

#### 8.2.5. Использование инструментов и оборудования

Единовременно у команды может находиться комплект оборудования только на одну задачу. При смене задачи комплект необходимо сдать и получить новый. Никаких инструментов с собой приносить не требуется, но и не запрещается. Во время соревнования разрешен неограниченный доступ в интернет (обеспечивается участниками самостоятельно). После завершения второй соревновательной попытки команды должны привести свое рабочее место в порядок.

#### 8.2.6. Критерии оценки заданий

Все задания имеют несколько уровней сложности и свою стоимость каждого уровня в баллах. Стоимость каждого уровня указана в листе с заданиями. Команда вправе менять выбранную задачу в любой момент, но на первой и второй оценках команда демонстрирует только одну задачу одного уровня сложности. Команда не может сдать два задания за одну процедуру оценки. Полный балл начисляется за предоставление судьям полностью работающей конструкции, выполняющей поставленную задачу. Если судьи не считают решение полным, то они могут начислить некоторое число баллов, не превышающее максимальный балл предыдущего уровня сложности для данного задания. Таким образом, полностью выполнить задачу на меньший уровень сложности выгоднее, чем частично выполнить задачу на больший уровень сложности.

Если команда на первой и второй оценках успешно предъявила решения разных задач любого уровня сложности, то при финальном подсчете очков учитывается сумма двух оценок. Если команда на первой и второй оценках успешно предъявила решения одной и той же задачи

разных уровней сложности, то при финальном подсчете очков учитывается количество очков за наилучшую попытку.

Все команды ранжируются по финальному количеству набранных очков.

Видеозаписи ни в каком виде не могут являться основанием для выставления или пересмотра результатов попыток.

### **8.3. Категория Схемотехника**

#### 8.3.1. Описание

Листы с заданиями выдаются участникам утром в день Соревнований непосредственно перед началом периода подготовки. Заданий может быть несколько на выбор.

Задание включает в себя описание функционала и требований к устройству, выполняющему определенный набор задач. Задание состоит из четырех модулей:

- проектирование,
- прототипирование,
- разводка платы,
- сборка готового устройства.

В течение соревновательного дня будет организовано две процедуры судейской оценки: первая (ориентировочно через 1,5 часа после начала подготовки) и вторая (ориентировочно через 3,5 часа подготовки после окончания первой). На первой оценке участники представляют результаты проектирования: принципиальную электрическую схему устройства/его отдельных узлов, результаты расчетов и/или моделирования цепей в симуляторах, необходимые для подтверждения выбора компонентов. Если задание не готово, его можно не представлять на первую оценку. После первой оценки участники могут продолжить работу над заданием. На вторую оценку участники предоставляют законченное устройство, выполняющее поставленную задачу.

#### 8.3.2. Карантин

На время выполнения каждой судейской оценки участники помещают все результаты выполненных заданий в карантин (специально отведенную зону) и забирают обратно только после того, как судейская оценка для всех заканчивается.

#### 8.3.3. Необходимые участникам навыки

Участникам пригодятся следующие навыки:

- знание что такое электрический ток, напряжение, сопротивление, мощность, последовательное/параллельное соединения, закон Ома,
- подключение светодиода и светодиодных сборок,
- подключение делителя напряжения, потенциометра, кнопок, переключателей, диодов, полевых и биполярных транзисторов,
- знания законов зарядки и разрядки RC цепочек, подбор необходимых параметров конденсатора и резистора,
- знание двоичной системы счисления, базовых логических элементов: НЕ, И, ИЛИ и др., таблиц истинности, проектирования логических схем по заданной таблице истинности, упрощения их по картам Карно,
- знание временных диаграмм, RS и D триггеров, сдвиговых регистров, 555 таймера и основных режимов его работы,
- проектирование цифровых и аналоговых схем, обоснование выбора тех или иных характеристик компонентов,
- умение аккуратно и безопасно собирать электрические схемы на макетной плате,
- изготовление печатных плат различными методами,
- умение аккуратно и безопасно осуществлять пайку методом монтажа в отверстия,
- умение проводить измерения в ходе испытаний, установки и отладки, при помощи мультиметра и осциллографа,
- понимание прочности, надежности и эстетической красоты конструкции,



- умение выявлять неисправности на уровне компонентов, проводить отладку/заменять/обновлять неисправные или неправильно функционирующие компоненты электронных систем с использованием ручных инструментов, метода монтажа в отверстия,
- поиск информации о неизвестных ранее компонентах в интернете, их подключение и тестирование работоспособности.

Указанные навыки косвенным образом характеризуют сложность заданий, однако не являются ни обязательными, ни исчерпывающими.

#### 8.3.4. Критерии к техническому решению

Решение должно соответствовать указанным в задании критериям. Конструкция должна состоять исключительно из материалов, предоставляемых организаторами. Никакие дополнительные материалы использовать не разрешается.

#### 8.3.5. Использование инструментов и оборудования

Никаких инструментов с собой приносить не требуется, но и не запрещается. Во время Соревнований разрешен неограниченный доступ в интернет (обеспечивается участниками самостоятельно). После завершения второй судейской оценки команды должны привести свое рабочее место в порядок.

#### 8.3.6. Критерии оценки заданий

Каждый модуль в рамках одного задания имеет свою стоимость в баллах и оценивается независимо. При оценке устройства, выполняющего только часть задач, баллы выставляются отдельно за каждый модуль с весами, соответствующими выполненным задачам. Веса отдельных задач указаны в листе с заданиями.

Полный балл за задание начисляется за демонстрацию судьям полностью работающей конструкции, выполняющей все поставленные задачи, при успешном выполнении всех модулей. Баллы за все задания и модули суммируются. Все команды ранжируются по финальному количеству набранных очков.

Видеозаписи ни в каком виде не могут являться основанием для выставления или пересмотра результатов попыток.

### 8.4. Категория Машины Голдберга

#### 8.4.1. Описание

Листы с заданием выдаются участникам утром в день Соревнований непосредственно перед началом периода подготовки. Задание включает в себя описание функций (задач), которые должны быть реализованы в рамках одной Машины.

Задание состоит из двух модулей:

- разработка детального алгоритма и текстового описания работы Машины Голдберга,
- проектирование, сборка и испытания Машины Голдберга.

В течение дня Соревнований будет организовано две процедуры судейской оценки. На обеих оценках участники представляют разработанный детальный алгоритм и текстовое описание работы Машины, а также демонстрируют Машину в действии. После первой оценки участники могут продолжить работу над заданием, совершенствуя уже реализованные функции (задачи) или реализовывая новые.

#### 8.4.2. Необходимые участникам навыки

Участникам пригодятся следующие навыки:

- составление алгоритма работы устройства в графическом виде,
- формирование краткого и ясного текстового описания работы устройства,
- умение безопасно использовать ручной инструмент,
- знание основных узлов для работы с нитями,
- знание типовых механизмов, которые используются в Машинах Голдберга.

Указанные навыки косвенным образом характеризуют сложность заданий, однако не являются ни обязательными, ни исчерпывающими.

#### 8.4.3. Критерии к техническому решению

Решение должно соответствовать указанным в задании критериям. Конструкция должна состоять исключительно из материалов, предоставляемых организаторами. Никакие дополнительные материалы использовать не разрешается.

#### 8.4.4. Использование инструментов и оборудования

Никаких инструментов с собой приносить не требуется, но и не запрещается. После завершения второй судейской оценки команды должны привести свое рабочее место в порядок.

#### 8.4.5. Критерии оценки заданий

Каждый модуль имеет свою стоимость в баллах и оценивается независимо. При оценке Машины, реализующей только часть функций (задач), баллы выставляются отдельно за каждый модуль с весами, соответствующими реализованным функциям (задачам). Веса отдельных функций (задач) указаны в листе с заданием.

Полный балл начисляется за демонстрацию судьям полностью работающей Машины, выполняющей все функции (задачи), при наличии полной и подробной документации.

Баллы за модули суммируются. Все команды ранжируются по финальному количеству набранных очков.

Видеозаписи ни в каком виде не могут являться основанием для выставления или пересмотра результатов попыток.

## 9. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

### 9.1. Победители

Победителями (первое, второе и третье место) считаются участники, занимающие первые 3 строчки рейтинга в своей категории по итогам дня Соревнований. Количество очков должно быть строго положительным. Победители Соревнований во всех номинациях награждаются почетными дипломами и поощрительными призами. Номинации:

- 1, 2, 3 место в категории Lego Mindstorms Start
- 1, 2, 3 место в категории Lego Mindstorms Profi
- 1, 2, 3 место в категории Arduino Start
- 1, 2, 3 место в категории Arduino Profi
- 1, 2, 3 место в категории Схемотехника
- 1, 2, 3 место в категории Машины Голдберга

По решению Оргкомитета могут быть выделены дополнительные номинации.

### 9.2. Участники

Все участники соревнований получают диплом участника (в электронном виде).

## 10. КОНТАКТЫ ДЛЯ СВЯЗИ

Сайт: <https://www.robot30.ru/>

e-mail: [robot@pml30.ru](mailto:robot@pml30.ru)

тел.: +7 931 235 11 21

группа ВК: <https://vk.com/pml30robotics>

группа FB: <https://www.facebook.com/pml30robotics>

## 11. ФИНАНСИРОВАНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ.

Финансирование открытых региональных соревнований по робототехнике «Полигон ФМЛ № 30» производится за счет субсидии на выполнение государственного задания, выделенной лицейю в текущем году.

## **12. ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

Составы оргкомитета и рабочей группы

### ***12.1. Состав Оргкомитета***

- Комитет по образованию Санкт-Петербурга
- ГБОУ «СПб губернаторский ФМЛ № 30»
- Благотворительный фонд Темура Аминджанова и Сергея Вильского «Финист»

### ***12.2. Состав рабочей группы Оргкомитета***

- Губкова Наталия Владимировна, главный специалист отдела развития образования Комитета по образованию Санкт-Петербурга
- Третьяков Алексей Андреевич, директор ГБОУ «СПб губернаторский ФМЛ № 30»
- Аминджанов Темур Асрорович, учредитель Благотворительного фонда «Финист»
- Лузин Дмитрий Валерьевич, преподаватель робототехнического центра ГБОУ «СПб губернаторский ФМЛ № 30»
- Лузина Екатерина Павловна, преподаватель робототехнического центра ГБОУ «СПб губернаторский ФМЛ № 30»
- Самсонова Валерия Михайловна, преподаватель робототехнического центра ГБОУ «СПб губернаторский ФМЛ № 30»



КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГУБЕРНАТОРСКИЙ ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ № 30»

199406, г. Санкт-Петербург, улица Шевченко, дом 23, корпус 2  
ИНН 7801136447, КПП 780101001, ОГРН 1027800551130, E-mail: [fml3000@mail.ru](mailto:fml3000@mail.ru)

**ПРИКАЗ**

01.02.2022

№ 04-01-ДО

В целях предупреждения распространения коронавирусной инфекции (COVID-19), а также с учетом действующих нормативно-правовых актов.

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Внести изменения в положение «об открытых региональных соревнованиях по инженерному 3-D моделированию с международным участием» в части сроков проведения мероприятий (раздел 6), перенести соревнования с 06 февраля 2022 года на 02 апреля 2022 года.
2. Внести изменения в положение «об открытых региональных соревнованиях по робототехнике «Полигон ФМЛ № 30», в части сроков проведения мероприятий (раздел 6), перенести соревнования с 06 февраля 2022 года на 10 апреля 2022 года.

Директор



А.А. Третьяков