

РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ «СВОБОДНАЯ ТВОРЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ»

1. Общие положения

1.1. Описание задания

Робот - это автоматическое устройство с обратной связью, действующее по заложенной в него программе. Робот способен самостоятельно взаимодействовать с окружающей средой и обладает искусственным интеллектом или его зачатками. Робот обладает тремя основными составляющими: механической, электронной, программной, - каждая из которых играет существенную роль в его работе. В творческой категории может быть представлен любой робототехнический проект, соответствующий определению и характеристикам Робота. Проект, не соответствующий данным критериям, может быть отклонен на этапе регистрации или получить ноль баллов при оценке судьями. Оценка проекта производится по критериям, приведенным ниже. В ходе состязания будут выявлены наиболее эффективные решения команд, представивших творческие проекты.

1.2. Категории соревнований

Соревнования «Свободная творческая категория» проводятся в следующих возрастных категориях:

- «Младшая категория»;
- «Средняя категория»;
- «Старшая категория»;
- «Взрослая категория».

1.3. Особые требования при регистрации

При регистрации каждая команда должна предоставить:

- описание проекта;
- фотографию проекта;
- видеоролик, демонстрирующий работу проекта, длительностью не более двух минут.

1.4. Общие требования

Обязательный либо ограничивающий список используемых деталей данными соревнованиями не предусмотрен. Проект должен отвечать требованиям пожарной и электробезопасности, соответствовать санитарным правилам, нормам и гигиеническим нормативам, установленным на день проведения соревнований. Проект может быть выполнен группой участников при помощи сторонних лиц. Однако участники фестиваля обязаны указать свою часть работы, а также ту часть работы, которая выполнена при помощи сторонних лиц.

1.5. Выставочный стенд

Для демонстрации проекта будет предоставлено следующее оборудование:

- Стол размером 1,2×0,6 м.
- Стул.
- Электрическая розетка (220 В).

Участники могут заранее запросить у организаторов дополнительное оборудование.

2. Порядок проведения состязания

В ходе состязания каждая команда должна представить свой проект.

Состязания состоят из следующих этапов:

- защита проекта (первый день соревнований);
- демонстрация проекта зрителям и другим участникам (второй день соревнований).

2.1. Защита проекта

Команда-докладчик производит защиту своего проекта в форме презентации. При защите команде-докладчику дается 2-3 минуты на устную презентацию и 3-5 минут на ответы на вопросы судей.

2.2 Демонстрация проекта

Проект должен быть представлен для судей, зрителей и других участников на выделенном организаторами стенде на протяжении второго дня соревнований.

3. Правила определения победителя

3.1. Судейская оценка проектов

Работа каждой команды оценивается судьями по критериям, приведенным в таблице 1. Каждый судья оценивает проект отдельно. Оргкомитет оставляет за собой право не разглашать баллы, выставленные проекту каждым судьей в отдельности. По каждому критерию команда может получить от каждого судьи количество баллов, не превосходящее количество, указанное в Таблице 1.

Таблица 1. Критерии оценивания творческих проектов

№ п/п	Критерий	Максимальный балл
1.	Актуальность	3
2.	Новизна	3
3.	Алгоритмическая сложность	3
4.	Сложность и эффективность использованных механизмов	3
5.	Работоспособность	6
6.	Презентация	6
7.	Эстетика	3
8.	Качество выложенных на сайт фотографий	1
9.	Качество выложенного на сайт описания	2
10.	Качество выложенных на сайт видеоматериалов	2
11.	Особое мнение судьи	3
Максимальное количество баллов		35

Для каждого судьи составляется ранжированный список просмотренных им проектов. Если несколько проектов получили одинаковое количество баллов, таким проектам присваиваются места с одинаковым номером. После этого для каждого проекта складываются места, которые проект занял в каждом таком ранжированном списке. Полученная сумма составляет судейскую оценку проекта.

3.2. Итоговый результат

Итоговым результатом команды является сумма судейской оценки. Для публикации итоговый результат может быть округлен до второго знака или умножен на 100 и выведен в целочисленном виде. Проекты ранжируются по величине итогового результата. Команда с меньшим итоговым результатом занимает более высокое место. При равенстве итоговых результатов решение о том, какому проекту отдать преимущество, принимается судейской коллегией.