

## Регламент состязаний «Решение задач Lego MindStorms (4-9 класс)»

### 1 Общие положения

1.1 Участники олимпиады получают задание только на соревнованиях. Задание должно быть выполнено участниками самостоятельно за 2 часа. Защита проходит в режиме онлайн.

1.2 Команда использует один компьютер. Ограничения на используемые детали и программное обеспечение отсутствуют.

1.3 Можно использовать дополнительную информацию, кроме прямых консультаций по выполняемому заданию, в том числе с использованием интернета.

1.4 В состязании могут принять участие команды учащихся 4-9 класса. Любые другие команды могут участвовать в состязании, но их результат не будет учтен при выборе победителей.

### 2 Требования к оборудованию

2.1 Каждая команда самостоятельно обеспечивает оборудование для участия в состязании.

2.2 Комплект оборудования должен включать:

- 4 мотора (для организации движения устройства по полю и выполнения захвата предметов);
- 2-4 колеса (для организации движения устройства по полю);
- датчик света;
- датчик цвета;
- датчик касания (кнопка);
- 2 дальномера;
- гироскоп.

2.3 Комплект для подготовки соревновательного поля:

- черная изоленга (ширина 19 мм), красная изоленга или бумага;
- светлая поверхность (стол, бумага, баннер);
- белая бумага, клей, ножницы.

2.4 В случае отсутствия оборудования у участника, возможен вариант участия, при котором участник сможет протестировать свою задачу удаленно на стандартной тележке, предоставив программу, о такой форме участия необходимо договориться с организаторами заранее.

### 3 Порядок проведения состязаний

3.1 Команда получает текст задания и должна выполнить его в течение 2-х часов. Желательно использование видеотрансляции процесса работы над заданием.

3.2 Команда дисквалифицируется за консультации по полученному заданию с людьми, в том числе и с использованием интернета.

3.3 Готовое задание демонстрируется судьям по видеотрансляции, которые начисляют баллы. Количество баллов определяется в задании.

3.4 Предоставляются две попытки для демонстрации задания. Выбирается попытка с наибольшим количеством баллов и меньшим временем выполнения.

#### **4 Правила определения победителя**

4.1 Команды упорядочиваются по результату лучшей попытки. Победитель получает самый высокий рейтинг.

#### **5 История изменений регламента**

нет