

Соревновательный день

Категория WeDo (24-26.06)

Общая трансляция мероприятия будет проходить в youtube. Ссылка будет распространена позднее.

Внимание! Участникам необходимо подготовить заранее **лист - ответов для тестирования, ручку или карандаш, линейку длиной 25 см** и выше.

Лист- ответов должен соответствовать своему дню участия в состязании. Его можно распечатать или начертить.

Участники основной категории должны расположить на поле в зоне парковки номер команды (по разрешению судей номер команды может размещаться и в другом месте)

Пример:



Если на поле выступает несколько участников, номер должен соответствовать номеру выступающей команды.

1) Участники подключаются к каналу и переходят в открытую для них комнату с номером стола. Начало захода в соревновательную комнату 9:50 у основной категории, 12:40 - творческой. Самостоятельно проверяют изображение с камер и звук, настраивают их при необходимости.

3) В 10:00 начало соревновательного дня у основной категории, в 12:50 начало – творческой категории.

10.00 - 10.10 (12:50 – 13:00) судьи приветствуют команды и происходит техническая подготовка к состязанию. Тренер находится рядом с командой и помогает команде.

4) Вопросы можно задавать в текстовом общем чате категории. Старший судья категории вам на них ответит.

5) **Обратите внимание!** Обязательно включена камера общего вида. Включен микрофон на максимальной чувствительности.

Тренер (помощник тренера) находятся в соревновательной зоне команды.

Тренеру разрешается оказывать команде только техническую помощь. При несоблюдении этого требования, первый раз команде делается замечание, второй и третий раз начисляются **по 5 штрафных баллов.** При последующих замечаниях команда лишается попытки.

Не забывайте! В творческой категории есть критерии, которые оценивают самостоятельную работу команд.

- 6) После завершения отладочного времени, участники устанавливают робота в карантин и по расписанию приглашаются на попытку.
- 7) Тренер команды в порядке очереди подключает камеру крупного плана, и показывает, что робот входит в размер 25 x 25 x 25 см..(пример измерения робота линейкой можно посмотреть [тут](#)) Если робот не подходит по размерам, то участникам на исправление дается 3 минуты.
- 8) По команде судьи начинается попытка. Судья транслирует свой экран, с запущенным секундомером онлайн (<http://secundomer.ru/secundomer>). Желательно засечь время совместно судьёй (В случае спорной ситуации будет зачтено время судьи). Также, рекомендуем записывать крупный план камеры, на случай потери интернет соединения.
- 9) После окончания попытки. **РОБОТ С ПОЛЯ НЕ УБИРАЕТСЯ ДО РАЗРЕШЕНИЯ СУДЬИ**
- 10) Участник показывает камерой крупного плана расположение элементов, робота на поле. По запросу судьи делает 4 фотографии поля, с 4 сторон и отправляет в чат стола.
- 11) Судья заполняет бумажный протокол.
- 12) Команда проверяет заполнение протокола судьей. В случае согласия команда пишет в чат стола “Согласен” на этом попытка считается завершенной. В случае, если участник не согласен, он задает вопрос по спорным пунктам в голосовом канале. Участникам могут помогать взрослые для заполнения чата.
- 13) Очередь переходит к следующему участнику.
- 14) В творческой категории команда один раз заходят в чат категории и полтора часа находятся там. За это время они три раза демонстрируют проекты судьям согласно расписанию, которое будет известно в день соревнований. В чате команды будут иметь возможность посмотреть выступление других участников, согласно расписанию у них пройдет тестирование.
- 14) Проведение тестирования.
Педагог помогает команде подготовиться к тестированию. Проверяет, что команда видит открытое судьей приложение. После настройки тренер должен максимально удалиться от работающей команды. Судья, начинает проводить тестирование. Время, отведенное на тест 10 минут.
Участники команды дают ответы на вопросы теста фиксируя их на своем листе ответов.
По истечению 10 минут показ теста судьей останавливается. Судья попросит подойти педагога, который должен сделать фото листа ответов и отправить его в текстовый чат стола.
- 15) Результаты соревнования будут известны 27 июня.

Приглашаем всех на торжественное закрытие олимпиады. Трансляция будет происходить в ютубе. Ссылка на трансляцию появиться в дискорде. Все результаты заездов и итоги тестирования будут опубликованы на сайте <https://sportrobotics.ru/>

Общение:

- Общение между участниками и судьями происходит в голосовом канале. У команды должен быть включён хотя бы один динамик на одной из камер.
- Фото спорных моментов команды кидают в текстовый чат данного стола по запросу судьи.
- Вопросы, по разъяснению правил, команды задают в письменном виде в общий чат категории - Только участник имеет право подавать апелляции (не позднее, чем до конца раунда), запрашивать помощь тренера при неполадках с оборудованием
- Список порядка заездов по полям отправляется старшим судьей в общий чат категории

Образец листа-ответов по тестированию

День 2

КОМАНДА _____

НАЗВАНИЕ

НОМЕР

ТЕСТИРОВАНИЕ КАТЕГОРИЯ WEDO (2)

1	МЕХАНИКА	А	<input type="checkbox"/>	Б	<input type="checkbox"/>	В	<input type="checkbox"/>	Г	<input type="checkbox"/>
2	АЛГОРИТМИКА	ПОЛЕ 1	<input type="checkbox"/>	ПОЛЕ 2	<input type="checkbox"/>	ПОЛЕ 3	<input type="checkbox"/>		
3	ПЕРЕДАЧИ	А	<input type="checkbox"/>	Б	<input type="checkbox"/>	В	<input type="checkbox"/>	Г	<input type="checkbox"/>
4	ПРОГРАММИРОВАНИЕ WEDO 1	А	<input type="checkbox"/>	Б	<input type="checkbox"/>	В	<input type="checkbox"/>	Г	<input type="checkbox"/>
5	ПРОГРАММИРОВАНИЕ WEDO 2	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
6	НАЗВАНИЕ ДЕТАЛЕЙ	А	<input type="checkbox"/>	Б	<input type="checkbox"/>	В	<input type="checkbox"/>	Г	<input type="checkbox"/>

Образец листа-ответов по тестированию

День 3

КОМАНДА _____
НАЗВАНИЕ _____ НОМЕР _____

ТЕСТИРОВАНИЕ КАТЕГОРИЯ WEDO (3)

1	МЕХАНИКА А <input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> В <input type="checkbox"/> Г <input type="checkbox"/>
2	АЛГОРИТМИКА ПОЛЕ 1 <input type="checkbox"/> ПОЛЕ 2 <input type="checkbox"/> ПОЛЕ 3 <input type="checkbox"/>
3	ПЕРЕДАЧИ А <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> В <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	ПРОГРАММИРОВАНИЕ WEDO 1 А <input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> В <input type="checkbox"/> Г <input type="checkbox"/>
5	ПРОГРАММИРОВАНИЕ WEDO 2 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	НАЗВАНИЕ ДЕТАЛЕЙ А <input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> В <input type="checkbox"/> Г <input type="checkbox"/> Д <input type="checkbox"/> Е <input type="checkbox"/>