


Утверждаю  
Директор МАОУ ДО ЦОиПО  
 О.В. Плотникова  
«11» мая 2022 год

## ПОЛОЖЕНИЕ о состязаниях по легоконструированию «Леголига»

### 1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок и регламент проведения состязаний по легоконструированию «Леголига» (далее - Состязания).

1.2. Состязания учреждены МКУ «Управление образования ГО Верхняя Пышма» и МАОУ ДО «Центр образования и профессиональной ориентации».

1.3. В Состязаниях могут принимать участие команды (далее – Участники), обучающиеся «Инженерно-технической школы» «Центра образования и профессиональной ориентации» в возрасте до 11 лет (включительно).

1.4. Каждый участник должен соответствовать требованиям, предъявляемым к возрасту в номинации.

1.5. Официальным Интернет-ресурсом и источником информации о Состязаниях является сайт: [www.центр-образования.com](http://www.центр-образования.com).

1.6. Организатор вправе вносить изменения в настоящее Положение, при этом в течение трех рабочих дней Организатор обеспечивает размещение изменений на Официальном Интернет-ресурсе и доведение информации до Участников посредством электронной почты.

### 2. Порядок приема заявок на участие в Состязаниях

2.1. Заявка на участие в состязаниях предоставляется до 22 мая 2022 года (включительно) через «Навигатор дополнительного образования Свердловской области».

Ссылки на регистрацию:

Состязание «Волчок» <https://p66.навигатор.дети/activity/615/?date=2022-05-28>



Состязание «Вертушка» <https://p66.навигатор.дети/activity/647/?date=2022-05-28>



Состязание «Мини-сумо» <https://p66.навигатор.дети/activity/650/?date=2022-05-28>



### 3. Порядок проведения Состязания

3.1. Состязание проводится 28 мая 2022 года. Место проведения: Свердловская область, г. Верхняя Пышма, ул. Щорса, д.1а, МАОУ ДО «ЦОиПО». Регистрация с 09:00, начало состязаний с 09:30.

3.2. Порядок проведения Состязаний, система оценки определяются Регламентами состязаний «Волчок», «Вертушка», «Мини-сумо» (Приложения 1, 2, 3).

3.3. Наставники и тренеры команд-участниц не допускаются в зону подготовки.

3.4. По результатам прошедших Состязаний судейская коллегия определяет участника, занявшие второе и третье места в каждой в каждой номинации.

3.5. Победители и призеры Состязаний награждаются дипломами трех степеней и призами.

#### **4. Финансовые условия**

4.1. МКУ «УО ГО Верхняя Пышма» предоставляет дипломы победителям и призерам.

4.2. Трансфер Участников Состязаний до места его проведения и обратно, питание осуществляются за счет направляющей стороны.

#### **5. Координаторы Состязаний:**

5.1. Координатор состязаний и ответственный за регистрацию: Семенова Анна Валерьевна, тел: 8 (343-68)-5-42-95.



# РЕГЛАМЕНТ СОСТЯЗАНИЙ «Волчок»

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Цель состязания: выявление лучшего времени вращения волчка. Каждому участнику предоставляется две попытки.
- 1.2. Ограничения по возрасту с 6 до 7 лет (включительно).

## 2.1. Волчок:

- 2.1. Пусковая установка для запуска волчка собирается согласно инструкции набора Lego «Первые механизмы» из предоставляемого организаторами набора.
- 2.2. Конструкция волчка определяется участниками самостоятельно. Не допускается использование каких-либо дополнительных деталей, кроме деталей из набора.

## 3. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ:

- 3.1. На сбор конструкции пусковой установки и волчка участнику отводится 20 минут.
- 3.2. Если участник не успевает доделать модель, судья назначает дополнительное время - 5 минут.
- 3.3. После готовности всех участников пусковая установка и волчок помещаются в зону «карантина». После подтверждения судьи, что волчки и пусковые установки соответствуют всем требованиям, состязания будут начаты.
- 3.4. Если при осмотре найдены нарушения, тог судья даёт 3 минуты на их устранение. Однако, если нарушение не будет устранено в течение этого времени, участник не сможет участвовать в состязании.
- 3.5. После помещения пусковой установки и волчка в «карантин» нельзя модифицировать и изменять волчок, пусковую установку до конца попытки.
- 3.6. Непосредственно в состязании участвует судья и участник.
- 3.7. Запуск волчка производится только с помощью пусковой установки.
- 3.8. После запуска волчка участник вместе с пусковой установкой должен отойти от поля более чем на 1 метр в течение 5 секунд.
- 3.9. Попытка считается завершённой, когда волчок полностью остановился.
- 3.10. Между попытками участники не могут изменять конструкцию волчка и пусковой установки.

## 4. СУДЕЙСТВО:

- 4.1. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с регламентом состязаний.
- 4.2. Все спорные моменты, возникающие в период состязаний, разрешаются судьями соревнований; все участники должны подчиняться их решениям.

## 5. ПРАВИЛА ОТБОРА ПОБЕДИТЕЛЯ:

- 5.1. Основным критерием отбора победителя является наилучшее время (из двух попыток) вращения волчка.
- 5.2. Побеждает участник, чьей волчок вращался дольше остальных.
- 5.3. Если во время испытания пусковая установка или волчок ломается – попытка заканчивается.
- 5.4. В случае, если время одинаково у двух и более участников, то судейской коллегией вводится дополнительное испытание.



# РЕГЛАМЕНТ СОСТЯЗАНИЙ «Вертушка»

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ:

- 1.1. Цель состязания: выявление лучшего времени вращения вертушки. Каждому участнику предоставляется две попытки.
- 1.2. Ограничения по возрасту с 7 до 9 лет (включительно).

## 2. ВЕРТУШКА:

- 2.1. Пусковая установка и вертушка собирается согласно инструкции набора Lego Education WeDo из предоставляемого организаторами набора.
- 2.2. Не допускается использование каких-либо дополнительных деталей, кроме деталей из набора.

## 3. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ:

- 3.1. На сбор конструкции пусковой установки и вертушки, а также написание программы запуска участнику отводится 20 минут.
- 3.2. Если участник не успевает доделать модель, судья назначает дополнительное время - 5 минут.
- 3.3. После готовности всех участников пусковая установка и вертушка помещаются в зону «карантина». После подтверждения судьи, что конструкции соответствуют всем требованиям. Состязания будут начаты.
- 3.4. Если при осмотре найдены нарушения, то судья даёт 3 минуты на их устранение. Если участник в течение указанного времени не устраняет нарушение, то он дисквалифицируется.
- 3.5. После помещения пусковой установки и вертушки в «карантин» - конструкцию нельзя изменять или модифицировать.
- 3.6. Непосредственно в состязании участвуют судья и участник.
- 3.7. Запуск вертушки осуществляется только с помощью пусковой установки.
- 3.8. После запуска вертушки участник вместе с пусковой установкой должен отойти от поля более чем на 1 метр в течение 5 секунд.
- 3.9. Попытка считается завершённой, когда вертушка полностью остановилась.
- 3.10. Между попытками участники не могут изменять конструкцию вертушки и пусковой установки.

## 4. СУДЕЙСТВО:

- 4.1. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с регламентом состязаний.
- 4.2. Все спорные моменты, возникающие в период состязаний, разрешаются судьями соревнований; все участники должны подчиняться их решениям.

## 5. ПРАВИЛА ОТБОРА ПОБЕДИТЕЛЯ:

- 5.1. Основным критерием отбора победителя является наилучшее время (из двух попыток) вращения вертушки.
- 5.2. Побеждает участник, чья вертушка вращалась дольше остальных.
- 5.3. Если во время испытания пусковая установка или вертушка ломается – попытка заканчивается.
- 5.4. В случае, если время одинаково у двух и более участников, то судейской коллегией вводится дополнительное испытание.



# РЕГЛАМЕНТ СОСТЯЗАНИЙ «Мини-сумо»

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ:

- 1.1. Цель состязания: вытолкнуть робота - противника за пределы ринга.
- 1.2. Возрастные ограничения: с 9 до 11 лет (включительно).

## 2. РОБОТ-СУМОИСТ:

- 2.1. Робот-сумоист выполняется из предоставляемого организаторами набора Lego Education WeDo 2.0. Конструкция робота определяется участниками самостоятельно. Не допускается использование каких-либо дополнительных деталей, кроме деталей из набора.
- 2.2. Робот-сумоист должен быть автономным.

## 3. ИГРОВОЕ ПОЛЕ:

- 3.1. Белый круг, ограниченный черной линией. В центре круга расположена черная точка. Линии расположения роботов обозначены красным цветом.
- 3.2. Диаметр круга 70-100 см.

## 4. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ:

- 4.1. На сбор конструкции робота-сумоиста и написание программы участнику отводится 30 минут.
- 4.2. Если участник не успевает доделать модель, судья назначает дополнительное время - 5 минут.
- 4.3. Соревнование состоит из серий матчей по олимпийской системе. Очередность выступлений участников определяется жеребьевкой. Матч определяет из двух участвующих в нем роботов наиболее сильного. Матч состоит из 3-х раундов по 30 секунд.
- 4.4. Перед началом матча роботы-сумоисты помещаются в зону «карантина». После подтверждения судьи, что робот-сумоист соответствует всем требованиям, матч будет начат.
- 4.5. Если при осмотре найдены нарушения, то судья даёт 3 минуты на их устранение. Однако, если нарушение не будет устранено в течение этого времени, участник не сможет участвовать в матче.
- 4.6. После помещения робота-сумоиста в «карантин» нельзя модифицировать и изменять конструкцию до конца матча.
- 4.7. Непосредственно в состязании участвуют судья и операторы роботов.
- 4.8. После запуска роботов операторы должны отойти от поля более чем на 1 метр в течение 5 секунд.
- 4.9. Матч считается завершённым по истечении всех 3-х раундов.
- 4.10. Если во время раунда конструкция какого-либо робота была ненамеренно повреждена, и требует больше 50 секунд на починку, то матч может прерваться и оператору разрешается починить конструкцию робота, в это время могут проходить матчи с другими командами, после починки робота и завершения текущего матча, прерванный матч продолжается.
- 4.11. Если любая часть робота касается поля за пределами черной линии, роботу засчитывается проигрыш в раунде.
- 4.12. Если, по окончании раунда ни один робот не будет вытолкнут за пределы круга, то выигравшем раунд считается робот, находившийся ближе к центру круга.

## 5. СУДЕЙСТВО:

- 5.1. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с регламентом состязаний.
- 5.2. Все спорные моменты, возникающие в период состязаний, разрешаются судьями соревнований; все участники должны подчиняться их решениям.

## 6. ПРАВИЛА ОТБОРА ПОБЕДИТЕЛЯ:

- 6.1. Победителем состязаний становится робот, выигравший наибольшее количество раундов.
- 6.2. Победители матчей соревнуются между собой в итоговом матче на определение абсолютного победителя состязаний.