



**Russian Robot
Olympiad 2019
Regional stage
Nizhny Novgorod region**

**ВСЕРОССИЙСКАЯ РОБОТОТЕХНИЧЕСКАЯ ОЛИМПИАДА 2019
РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЭТАП НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ**

Категория
ОСНОВНАЯ

Общие правила и регламент проведения состязаний

Версия от 01.12.2018















1. Введение

Робототехника – эта замечательная платформа для освоения навыков 21 века. Решение робототехнических задач пробуждает в учащихсЯ инновационный подход, а также развивает креативность и умение справляться со сложными задачами. В связи с тем, что робототехника находится на стыке нескольких предметных областей, учащиеся должны освоить и применить знания технических наук, механики, математики и программирования.

2. Материалы

- 2.1. Контроллер, двигатели и сенсоры, используемые при создании роботов должны быть модели LEGO® MINDSTORMS™ (блок NXT или EV3). Цветовой сенсор HiTechnic является единственной деталью от стороннего производителя, которая может быть добавлена в конфигурацию робота.
- 2.2. Для создания остальных частей робота могут быть использованы только компоненты марки LEGO. WRO рекомендует использовать образовательный набор LEGO MINDSTORMS
- 2.3. Команды должны подготовить и принести необходимое им для турнира оборудование, программное обеспечение и портативный компьютер.
- 2.4. Команды должны принести достаточное количество запасных деталей. В случае появления проблемы или отказа оборудования, организационный комитет не несет ответственность за его починку или замену.
- 2.5. Тренерам не разрешается проходить на площадку и давать инструкции во время состязания.
- 2.6. При начале сборки все детали робота должны быть в разобранном состоянии и в их первоначальной комплектации (**не собранные заранее**). Например, шина не может быть надета на колесо до того, как начнется время сборки.
- 2.7. Командам не разрешается использовать при сборке робота какие-либо письменные, иллюстрированные или графические инструкции и руководства в любом виде (в том числе в бумажном и электронном).
- 2.8. Командам разрешается заранее составить программу.
- 2.9. Не разрешается использовать шурупы, клей, скотч или иные виды материалов, произведенных не под маркой LEGO для скрепления каких-либо деталей в роботе. Нарушение этих правил ведет к дисквалификации.
- 2.10. В качестве программы управления контроллерами NXT / EV3 во всех возрастных группах (Elementary, Junior, Senior) могут быть использованы любые программное обеспечение и операционная система.
- 2.11. Команды не могут делиться ноутбуком и/или программой для робота в день соревнований.
- 2.12. Для международного финала WRO единственной допустимой батареей для NXT / EV3 должна быть официальная аккумуляторная батарея LEGO (№ 45501 для EV3, 9798 или 9693 для NXT).
- 2.13. Двигатели и сенсоры для робота поставляются компаниями LEGO® и HiTechnic. Использование любых иных изделий запрещено. Команды не могут изменять первоначальные детали (Например, блоки EV3, NXT, двигатели, сенсоры и т.д.).

Робот, сделанный из измененных деталей, будет дисквалифицирован в данной попытке. Разрешённые сенсоры и двигатели:

	9842 - NXT Двигатель с тахометром
	9843 - NXT Тактильный сенсор
	9844 - NXT Световой сенсор
	9845 - NXT Звуковой сенсор
	9846 - NXT Ультразвуковой датчик
	9694 - NXT Цветовой сенсор
	45502 – Большой электродвигатель
	45503 – Средний электродвигатель
	44504 – Ультразвуковой датчик
	44506 – Датчик цвета
	44507 – Тактильный сенсор
	44509 – Инфракрасный датчик
	45505 – Гироскопический датчик
	HiTechnic Датчик цвета для NXT V2

3. Требования к роботу

- 3.1. Максимальный размер робота перед началом выполнения задания должен быть в пределах 250мм×250мм×250 мм. После начала попытки размеры робота не ограничены.
- 3.2. Командам разрешено использовать только один контроллер (блок NXT or EV3). Команды могут приносить более одного контроллера (в случае повреждения одного контроллера), но они могут использовать только один контроллер во время тренировки или заездов робота. Команды должны оставить запасные контроллеры своему тренеру и сообщить судьям, в случае если они им понадобятся.
- 3.3. Количество используемых моторов и датчиков не ограничено. Однако допустимо использовать только официальные детали марки LEGO для подключения моторов и датчиков.
- 3.4. Командам не разрешается выполнять какие-либо действия или движения, чтобы помешать или помочь роботу после выполнения действий по его запуску (запущена программа или нажата центральная кнопка для запуска робота). Командам, нарушившим это правило, будет присвоено 0 баллов в текущем раунде.
- 3.5. Робот должен функционировать автономно и выполнить задание самостоятельно. Любая радиокommunikация, дистанционная и проводная система управления не могут быть использованы во время выполнения задания роботом. Команды, нарушившие это правило, будут дисквалифицированы и немедленно отстранены от состязания.
- 3.6. В случае необходимости робот имеет право оставлять на полигоне любые свои детали, не содержащие основные компоненты (контроллер, двигатели, сенсоры). Как только деталь касается полигона или его соревновательного объекта и больше не соприкасается с роботом, она перестает быть частью робота и считается отдельной деталью LEGO.
- 3.7. Bluetooth и Wi-Fi должны быть отключены на протяжении всего состязания.
Это означает, что вся программа должна выполняться полностью на контроллере.
- 3.8. Разрешается использование SD карты для хранения программ. SD карта должна быть установлена перед проверкой робота и не может быть извлечена после проверки на протяжении всего состязания.

4. Перед состязанием

- 4.1. Каждая команда должна провести подготовку к попытке в специально отведенном месте до наступления периода проверки. Во время периода проверки роботы должны быть помещены в заранее оговоренное место.
- 4.2. Команды не могут находиться на площадке для состязаний до объявления периода сборки.
- 4.3. Судьи должны проверить состояние деталей робота до объявления периода сборки. Команды должны продемонстрировать, что детали их робота находятся в разобранном виде. Участники не могут дотрагиваться до каких-либо деталей или компьютера во время периода проверки. Период сборки не может начаться до его официального объявления.

5. Состязание

- 5.1. Состязание состоит из серии раундов: периода сборки и периода отладки (120 минут).
- 5.2. Если иное не указано в правилах состязания для конкретной возрастной группы, то жеребьёвка реквизита состязания осуществляется после периода сборки (после сдачи командами роботов).
- 5.3. Участникам не разрешается собирать роботов вне периодов сборки и отладки.
- 5.4. Командам будет отведено время для сборки, отладки и калибровки их робота перед началом каждого раунда.
- 5.5. Как только период сборки официально объявлен, участники начинают сборку и отладку.
- 5.6. Если команды хотят провести тестовые запуски, им нужно занять место в очереди с роботами в руках. Не разрешается брать ноутбуки к столу соревнования.
- 5.7. Когда период сборки и отладки окончен, команды должны поместить робота в специально установленное место для их проверки. После этого судьи должны проверить роботов на соответствие правилам. По результатам успешной проверки роботы будут допущены к состязанию.
- 5.8. Если во время периода проверки обнаружено нарушение, судьи предоставят команде три (3) минуты для исправления нарушения. Если нарушение не исправлено за данные три минуты, дальнейшее участие в состязании невозможно.
- 5.9. Перед размещением робота в зону карантина для проверки, робот должен иметь только одну исполняемую программу под именем “run2019”. Если возможно создание папок проекта, то их имя должно быть “WRO2019”. Иные файлы (например, подпрограммы) могут располагаться в том же каталоге, но не могут быть приведены в действие. Если в роботе нет программ, то робот не может принять участие в текущей попытке.
- 5.10. Роботу будет дано две минуты на выполнение задания. Отсчет времени начинается тогда, когда судья дает сигнал старта. Робот должен быть помещен в зону старта так, чтобы его проекция находилась полностью внутри зоны старта. Блок EV3/NXT должен быть выключен. Участникам разрешается делать физические настройки робота в зоне старта. Тем не менее, им **не разрешено** вводить данные в программу путем изменения позиции или ориентации частей робота или **совершать калибровку датчиков**. Если судья заметит нарушение, команда может быть отстранена от участия в состязании.
- 5.11. Как только участники удовлетворены результатом физической настройки, судья дает команду для включения блока EV3/NXT и выбора программы (но не для ее запуска). После этого судьи уточняют у участников, какой из двух возможных вариантов запуска робота они используют:
 - a. Робот начинает двигаться сразу после запуска программы.
 - b. Робот начинает двигаться после нажатия центральной кнопки, **иные кнопки и датчики не могут быть использованы**.

Если выбран вариант а), судья дает сигнал на старт и участник команды запускает программу. Если выбран вариант б), участник команды запускает программу и ждет её начала. На этом этапе не разрешено вносить изменения в положение робота или его частей. После этого судья дает сигнал на старт, и участник команды запускает робота нажатием центральной кнопки.

- 5.12 В случае неопределенной ситуации во время решения задачи, судья принимает окончательное решение. Решение будет смещено в сторону худшего результата, возможного в данной ситуации.
- 5.13 Если команда по случайности начинает попытку слишком рано (без каких-либо тактических причин, например, из-за стрессовой ситуации), судья может принять решение о том, что команде разрешается начать попытку заново.
- 5.14 Попытка участников будет считаться завершенной если:
- а. Время, отведенное для задания (2 минуты) закончилось.
 - б. Кто-то из участников дотронулся до робота во время попытки.
 - в. Робот полностью вышел за пределы полигона.
 - г. Совершено нарушение какого-либо правила.
 - д. Робот закончил свою попытку. Член команды может сообщить судье, что робот принял конечное положение. Время попытки останавливается, если робот больше не двигается.
 - е. Робот прибывает в зону финиша и член команды сообщает судье, что это конечное положение робота.
- 5.15 Подсчет баллов производится судьями в конце каждой попытки. Если команда не имеет возражений, она должна проверить и подписать лист с баллами после каждой попытки.
- 5.16 Ранжирование команд происходит в зависимости от общего формата состязаний. **Например:** лучший балл за попытку или лучшая попытка за три раунда. Если соревнующиеся команды набирают одинаковое количество баллов, ранжирование проводится по лучшему времени (в случаях, когда время не является критерием оценивания). Если команды продолжают сохранять равный счет, ранжирование определяется в соответствии со следующим высшим количеством баллов, полученных в предыдущих попытках.
- 5.17 Балл не может быть отрицательным. Если балл становится отрицательным в случае присвоения штрафных очков, счет будет равен 0. Пример: если команда набирает 5 баллов за задание и получает 10 штрафных очков, то ее счет будет равняться 0. То же правило распространяется на команду с 10 баллами за задание и 10 штрафными очками.
- 5.18 Не разрешается изменять робота в любое другое время кроме периодов сборки и отладки. (Например, во время периода проверки командам не разрешается загружать программы на робота или менять батарейки). Тем не менее, батарейки могут заряжаться во время периода проверки. Командам не разрешается брать перерыв.

6. Зона состязания

- 6.1. Команды должны заниматься сборкой робота в специально отведенной организаторами состязания зоне (каждая команда имеет свою зону). Помимо

представителей организационного комитета WRO и специального персонала, доступ в зону состязаний разрешен только участвующим в состязании.

- 6.2. Стандарты материалов и зоны состязания будут представлены организационным комитетом во время проведения состязания.

7. Запрещенные действия

- 7.1. Повреждение зоны состязания, полигонов, материалов или роботов других команд.
- 7.2. Использование небезопасных предметов или демонстрация опасного поведения, которые способны помешать состязательному процессу.
- 7.3. Использование неподобающих слов или поведения по отношению к участникам из других команд, публике, судьям или персоналу.
- 7.4. Пронос мобильного телефона или проводных/беспроводных приборов связи в специально отведенную зону состязания.
- 7.5. Пронос еды и напитков в специально отведенную зону состязания.
- 7.6. Использование участниками каких-либо устройств или методов связи во время проведения состязания. Общение с участниками кого-либо, находящегося за пределами зоны состязания во время состязания также запрещено. Команды, нарушившие эти правила, будут отстранены от участия в состязании и должны незамедлительно покинуть зону. В случае если общение необходимо, организационный комитет может позволить участникам команды выйти с кем-либо на связь под наблюдением работников турнира или передать записку с разрешения судей.
- 7.7. Любые иные действия, расцененные судьями как нарушение правил или вмешательство в состязательный процесс.

8. Штрафы

- 8.1. Участвуя в WRO, команды и тренеры принимают Руководящие принципы WRO, которые можно найти на <https://wro-association.org/competition/wro-ethicscode/>
- 8.2. ДЛЯ МЕЖДУНАРОДНОГО ЭТАПА Каждая команда должна принести подписанную копию Этического кодекса WRO на соревнование и передать его судьям перед началом соревнования.
- 8.3. Если какое-либо указанное в документе правило нарушено, судьи могут принять следующие решения:
- Отстранение команды от участия в течение штрафного времени (максимум 15 мин.). В период штрафного времени командам запрещено вносить какие-либо изменения в работе или его программное обеспечение.
 - Отстранение команды от участия в одном или нескольких раундах
 - Сокращение баллов команды до 50% в одном или нескольких раундах.
 - Отказ в переходе в следующий раунд (в случае если команда входит в рейтинг ТОП 16, ТОП 8 и т.д.).
 - Отказ в участии на международном этапе.

f. Полное отстранение команды от состязаний

9. Решения из Интернета / Копирование моделей и программ

- 9.1. Если команда предоставляет неоригинальное решение задачи (включая аппаратное и / или программное обеспечение!), которое слишком схоже с проданным или опубликованным онлайн, или явно не принадлежит команде, это может послужить поводом для расследования и возможного отстранения участников команды от состязания.
- 9.2. Если команда на состязании предоставляет неоригинальное решение задачи, которое слишком схоже с решением другой команды (включая аппаратное и/или программное обеспечение!), или явно не принадлежит команде, это может послужить поводом для расследования или возможного отстранения участников команды от состязания. Это правило включает в себя также решения команд одного и того же учреждения.
- 9.3. Если команда определена как имеющая решение (включая аппаратное и/или программное обеспечение!), которое явно не является их собственным и может быть разработано не членом команды, команда будет подвергнута расследованию и возможной дисквалификации.