

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «УПРАВЛЕНИЕ
ОБРАЗОВАНИЯ
ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА
АЗНАКАЕВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА»



«ТАТАРСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
АЗНАКАЙ МУНИЦИПАЛЬ
РАЙОНЫ
БАШКАРМА КОМИТЕТЫ
МӘГАРИФ ИДАРӘСЕ»
МУНИЦИПАЛЬ КАЗНА
УЧРЕЖДЕНИЕСЕ

ул. Ленина, д.23, г. Азнакаево, 423330

Ленин ур.,23 нче йорт, Азнакай
шәһәре, 423330

Тел./факс(885592)7-50-77,7-50-63; E-mail: AznUO.Priemnaya@tatar.ru ,
<https://edu.tatar.ru/aznakaevo/akt/sch-int/roo>

ПРИКАЗ

БОЕРЫК

от 18.03 2019г.

№ 283

О проведении муниципальных соревнований
по робототехнике «Робофутбол»

На основании плана мероприятий Управления образования на весенние каникулы и годового плана МБОДО «Центр детского творчества г. Азнакаево» в целях активизации и развития технического творчества в области робототехники в рамках подготовки к республиканской робототехнической олимпиаде

п р и к а з ы в а ю:

1. Провести муниципальные соревнования по робототехнике «Робофутбол» 27 марта 2019 г. в 13.00 час. на базе МБОДО «ЦДТ г. Азнакаево» среди учащихся образовательных организаций Азнакаевского муниципального района.
2. Утвердить:
 - Состав Оргкомитета (Приложение №1),
 - Положение Соревнований (Приложение №2).
3. Ответственность за организацию и проведение соревнований возложить на директора МБОДО «Центр детского творчества г. Азнакаево».
4. Контроль за исполнением приказа возложить на заместителя начальника З.Р.Зарипову.

Начальник



А. М. Рахманов

УТВЕРЖДАЮ

Начальник МКУ «Управление образования
исполнительного комитета Азнакаевского
муниципального района»

_____ А. М. Рахманов



**Положение
о муниципальных соревнований
по робототехнике «Робофутбол»**

1. Общие положения.

Муниципальные соревнования «Робофутбол» (далее Соревнования) проводятся в рамках подготовки к участию в программах ВРО (Всемирная робототехническая олимпиада).

К участию в соревнованиях допускаются команды, чьи роботы построены с использованием конструкторов LEGO (NXT, EV3) или ARDUINO.

Цель – активизация и развитие детского технического творчества в области робототехники.

Задачи:

- предоставить возможность организовать высоко-мотивированную учебную деятельность по пространственному конструированию, моделированию и автоматическому управлению;
- вдохновить и стимулировать юных робототехников на создание роботов, способных работать в условиях экстремальной ситуации на сложном рельефе, полностью заменяя человека, либо же действуя в качестве помощника.
- в ходе выполнения проекта-задания при подготовке к состязаниям отработать систему межпредметного взаимодействия и межпредметных связей информатики, технологии, математики и физики;
- продемонстрировать возможность быстрого овладения предлагаемым инструментарием участниками разной начальной подготовки.
- выявление сильнейших команд.

2. Место и время проведения Соревнований.

Соревнования проводятся 27 марта 2019 г. в 13.00 час. на базе МБОДО «ЦДТ г. Азнакаево».

Заявки принимаются до 25 марта 2019 г. на электронный адрес: ruzilyagold79@mail.ru Оригинал заявки представляется в день проведения соревнований.

Контактный телефон: 89600803254, Рузиля Ильдусовна.

3. Организаторы.

МБОДО «Центр детского творчества г. Азнакаево», технический отдел.

4. Условия соревнований.

«ФУТБОЛ УПРАВЛЯЕМЫХ РОБОТОВ - 2X2»

4.1. Соревнования проводятся в два этапа: отборочный и финал.

4.2. В соревнованиях участвуют команды из двух игроков, каждый из которых управляет одним роботом. Команда может включить в свой состав дополнительного (третьего) игрока.

На отборочном этапе каждая команда проводит одну игру с двумя другими wybranными судьей на основе жеребьевки командами. Все набранные за игры очки суммируются.

4.3. В финал попадают 4 команды, набравшие максимальное количество очков. Если команд, набравших максимальное количество очков, будет больше, то они все попадают в финал. Если команд, набравших максимальное количество очков, будет меньше, то среди команд, набравших одинаковое меньшее количество очков проводятся игры по системе плей-офф, по результатам которых в финал отбирается недостающее количество команд.

4.4. Финал разыгрывается по системе плей-офф. Исходные пары определяются жребием. Каждая пара проводит одну игру, проигравшая в игре команда выбывает из соревнований. В случае ничьи по истечении времени игры, игра доигрывается до первого гола.

Требования к роботам

1. Робот может быть собран на основе любой платформы.
2. Возможно использование любых деталей, для крепления можно использовать в том числе клей, скотч, изолента, бумага, нитки и т. п.
3. Робот должен уместиться в вертикальный цилиндр диаметром 22 см и высотой 22 см и быть способным выполнить внутри этого цилиндра удар ударным механизмом (см. п. 2.5). Робот не может превышать указанные размеры в процессе игры.
4. Вес робота неограничен.
5. Робот должен иметь ударный механизм, расположенный спереди, который не должен при ударе отходить от корпуса робота на более чем 5 см. Ударная поверхность должна быть плоской.
6. Робот должен быть устойчивым и не опрокидываться при столкновении с другим роботом.
7. Робот не должен закрывать мяч своим корпусом больше чем на 50%. Робот не должен захватывать мяч в процессе игры. Захватом считается перекрытие более 50% мяча корпусом робота или использование любого вида механизмов для захвата.

8. Робот управляется дистанционно только одним из игроков команды в течение одного тайма. Допустимо использование любых устройств для беспроводного управления.
9. Детали, которые могут сломать или повредить поле, запрещены.
10. Детали, которые вредят роботу-сопернику, запрещены. Обычные толчки и удары не расцениваются как наносящие повреждения.

Порядок проведения игры

1. Цель игры – забить наибольшее количество голов в ворота команды-соперника.
2. Перед началом игры игроки передают роботов судье и занимают позицию за 50 см за своими воротами. Судья расставляет роботов друг напротив друга на расстоянии 50 см от своих ворот. Судья устанавливает мяч в центре поля. По свистку игра начинается.
3. Во втором тайме мяч передается проигрывающему роботу. В случае ничьи второй тайм начинается также, как и первый.
4. Судья по свистку приостанавливает игру, расставляет роботов и мяч по своему усмотрению и свистком дает команду к продолжению в следующих случаях: – когда роботы не перемещаются или, сцепившись, кружатся на месте (спорный мяч); – когда один из роботов захватил мяч (захватом считается перекрытие более 50% мяча корпусом робота); – когда один из роботов упал; – в случае поломки робота.
5. Гол засчитывается, когда мяч полностью пересекает линию ворот.
6. За выигрыш в игре робот получает 2 очка, за проигрыш – 0 очков; за ничью – 1 очко.
7. На протяжении всей игры игроки не имеют права выходить на поле.
8. В случае поломки робота, судья передает робота игроку для его восстановления. На восстановление отводится 1 мин. После восстановления робот передается судье для установки его на поле, и игра продолжается. Если в течение этого времени робот не восстанавливается, то команде засчитывается технический проигрыш.
9. Если в процессе игры один из роботов команды упал более, чем 10 раз, то игра прекращается, команде засчитывается технический проигрыш.

5. Подведение итогов.

Победители Соревнований награждаются дипломами МКУ «Управление образования исполнительного комитета Азнакаевского муниципального района».

Итоги соревнований размещаются на сайте МБОДО «Центр детского творчества г. Азнакаево».

**Форма заявки на участие
в муниципальных соревнованиях по робототехнике
«Робофутбол»**

Объединение _____
МБОУ _____

| № | ФИО участника | число, месяц год рождения | класс | школа |
|---|---------------|---------------------------|-------|-------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |

ФИО педагога _____

Контактные данные _____

Подпись руководителя

Печать