

## РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ «СВОБОДНАЯ ТВОРЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ»

Версия 0.1 от 22 мая 2017 г.

### 1. Требования к материалам, оборудованию и программному обеспечению

1.1.1. Требования к материалам, оборудованию и программному обеспечению указаны в правилах соответствующего состязания.

### 2. Требования к проектам

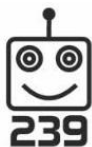
2.1.1. Каждой команде будет отведено место для презентации проекта размером 2м x 2м x 2м. Все части проекта должны находиться внутри отведенной зоны размером 2м x 2м x 2м.

2.1.2. Каждый проект должен сопровождаться презентационным плакатом, предназначенным для ознакомления зрителей с проектом. Макет презентационного плаката предоставляется командой в соответствии со следующими требованиями:

- Макет в электронном виде должен быть выслан в оргкомитет за две недели до начала состязания, в случае невыполнения данного условия оргкомитет не гарантирует изготовление презентационного плаката для команды.
- Плакат проекта должен быть выполнен на белом фоне без узоров.
- Минимальный размер шрифта, который можно использовать для текста на плакате проекта, составляет 32 пт.
- Массив текста, кроме заголовков, должен быть набран шрифтом Arial или Calibri. Заголовки могут быть набраны другим шрифтом.
- Тип файла в порядке предпочтения .tiff, .eps, .cdr, .ai, .pub, jpg.
- Максимальный размер файла составляет 75 Mb.
- Печатный размер плаката 120x90 см (3402x2551 px при разрешении 72 px/inch), книжная ориентация. [[Скачать архив с шаблонами плакатов](#)]
- Плакат должен содержать фотографии проекта, описание проекта, технические характеристики проекта и т. п.
- На плакате не должно быть названия команды, проекта, школы и категории, так как эти данные будут указаны в заголовке баннера.

2.1.3. Команда должна предоставить также подробное описание проекта в печатном виде, которое должно отражать следующую информацию:

- Описание возможностей проекта;



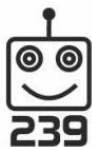
- Объяснение уникальности проекта и соответствия теме состязания (не менее 500 печатных знаков);
- Иллюстрации (картинки, диаграммы и/или фотографии этапов разработки проекта, в разных ракурсах);
- Пример программы (скриншот и/или блок-схема).

### 3. Схема проведения состязаний

- 3.1.1. Во время состязаний командам предстоит пройти через следующие этапы:
- Финальная сборка и тестирование проектов;
  - Подготовка выставочного павильона (размещение постеров и т.п.);
  - Инспектирование до начала оценки проектов на предмет соблюдения правил;
  - Заключительный период подготовки (проверка соблюдения правил);
  - Демонстрация и презентация судьям (включая вопросно-ответный блок от жюри), демонстрация и презентация зрителям.
- 3.1.2. Схема проведения каждого состязания выглядит следующим образом:
- Квалификационный тур (отбор участников для финала);
  - Финальный тур.
- 3.1.3. Каждая команда выполняет однократную презентацию проекта в течение одного тура, в котором используются одинаковые для всех команд схема оценки проектов. Однако жюри вправе попросить команду о повторной презентации.
- 3.1.4. Презентация проектов проводится в форме стендовой конференции.
- 3.1.5. Командам будет отведено примерно 10 минут на презентацию проекта жюри:
- представление и демонстрацию работы проекта, проводимые командой (5 минут);
  - вопросно-ответный блок, проводимый жюри (2-5 минут).
- 3.1.6. Команды могут заниматься конструированием, программированием и тестированием проекта в любой период состязания вне презентационного времени.

### 4. Оценка проектов в Квалификационном туре

- 4.1.1. В каждом туре производится оценка творческих проектов жюри, состоящему из нескольких представителей, согласно критериям, которые указаны в правилах соответствующего состязания. Защита проекта проводится для каждого представителя жюри отдельно.
- 4.1.2. Жюри оценивает всю работу по созданию и защите творческого проекта по каждому критерию, используя трехбалльную шкалу: «0» - не выполнено, «1» - выполнено не полностью, «2» - полностью выполнено.



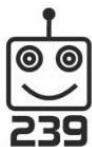
- 4.1.3. По итогам квалификационного тура команды ранжируются по количеству баллов. Каждой команде присваивается рейтинг, где значение рейтинга равно месту команды в списке члена жюри. Если команда две или более команд получили одинаковое количество баллов, то команда получает рейтинг равный среднему арифметическому от номеров мест этих команд (например, если команды заняли 2ое, 3ье и 4ое место с одинаковыми баллами, то у всех трех команд рейтинг будет равен 3).
- 4.1.4. ТОП лучших команд (с наименьшей суммой рейтингов) Квалификационного тура проходят в Финальный тур. Квота для Финального тура определяется оргкомитетом и объявляется по завершении регистрации на мероприятие.
- 4.1.5. Председатель жюри имеет право по окончании квалификационного тура состязаний, добавить к отобранным судейской коллегией командам не более 2 команд по своему усмотрению.

## 5. Оценка проектов в Финальном туре

- 5.1.1. В финальном туре защиту проектов финалистов принимает жюри, проводившее в квалификационном туре оценку проектов в состязании другой возрастной группы. Защита проекта проводится для каждого представителя жюри отдельно.
- 5.1.2. Члены жюри творческой категории имеют право обсуждать творческие проекты, но не имеют право влиять на чужую отметку этих проектов. Не допускается также и выстраивание коллегиального рейтинга.
- 5.1.3. По итогам финального тура также строится рейтинг каждого члена жюри.
- 5.1.4. Для каждой команды, вышедшей в финал, рассматриваются рейтинги от всех членов жюри, которые ознакомились с проектом этой команды в течение двух туров. Наименьшее и наибольшее значение отбрасывается, сумма оставшихся формируют итоговый рейтинг команды. Результаты сортируются по убыванию.
- 5.1.5. В случае если две команды или более команд получили одинаковый результат проводится обсуждение в составе всех членов жюри, ознакомившихся с проектами, и председатель жюри. По итогам обсуждения проводится голосование, в каком порядке расставить эти команды.
- 5.1.6. Команда, занимающая наивысшую позицию рейтинга Финального тура, считается победителем состязания.

## 6. Период до состязания

- 6.1.1. Для подготовки презентации проекта командам необходимо отправить в оргкомитет макет презентационного плаката проекта в электронном виде до состязания.
- 6.1.2. Для подготовки презентации проекта командам необходимо заполнить страницу своего проекта на официальном сайте состязания за неделю до состязания, которая содержит следующую информацию:
  - Название проекта
  - Фотография команды с проектом



- Краткое описание проекта
- Ссылка на видеоролик проекта
- Файл с подробным описанием проекта
- Ссылка на презентационный плакат проекта

## 7. Подготовка проекта к презентации

- 7.1.1. Каждая команда готовится к началу состязания на рабочем месте, отведенном организаторами специально для этой команды. Каждой команде будет отведено свой выставочный павильон в зоне состязания.
- 7.1.2. Командам также предоставляется возможность использовать стол. Для всех команд будут предоставлены 1 стол. Столы должны находиться на отведенном для команд участке размером 1,5м x 1,5м. Командам также будут предоставлены два стула и минимум 1 электрическая розетка (напряжение: 220 В, мощность: не более 0,5 кВт). Нанесение ущерба столу не допустимо.
- 7.1.3. В месте презентации проекта команды будет размещен презентационный плакат.
- 7.1.4. Участники команды могут находиться за пределами выставочного павильона во время презентации проекта, однако, по требованию судей, роботы и другие части проекта должны находиться внутри отведенного выставочного павильона.

## 8. По завершении презентации проекта

- 8.1.1. По завершении презентации жюри фиксирует в протоколе результат оценки проекта.

## 9. По завершении Квалификационного тура

- 9.1.1. По результатам Квалификационного тура судейская коллегия определяет ТОП лучших команд, которые проходят в Финальный тур.
- 9.1.2. Список команд, прошедших в Финальный тур, объявляется непосредственно перед началом Финального тура.
- 9.1.3. Для финального тура состав членов жюри изменяется таким образом, чтобы каждый из членов жюри, по возможности, не оценивал проекты, которые он оценивал в Квалификационном туре.
- 9.1.4. Вне зависимости от результатов отбора все команды продолжают презентацию проектов зрителям.



## 10. История изменений регламента

### 10.1. Версия 0.1

10.1.1. Версия 0.1 настоящего регламента создана на основе регламента WRO творческой категории 2017 года.