

Регламент состязаний «Решение задач Arduino (5-8 класс, 9-11 класс)»

1 Общие положения

1.1 Участники олимпиады получают задание только на соревнованиях. Задание должно быть выполнено участниками самостоятельно за 3 часа. При участии онлайн обязательным условием является постоянно включенная камера и микрофон.

1.2 Команда использует один компьютер. Ограничения на используемые детали и программное обеспечение отсутствуют.

1.3 Можно использовать любую дополнительную информацию, кроме прямых консультаций по выполняемому заданию.

1.4 В состязании могут принять участие команды учащихся в двух возрастных категориях 5-8 класс и 9-11 класс. Любые другие команды могут участвовать в состязании, но их результат не будет учтен при выборе победителей.

1.5 Состязание проходит в рамках Практической олимпиады по робототехнике "TechnoRoboCom", https://vk.com/trc_petrus.

2 Требования к оборудованию

2.1 Каждая команда самостоятельно обеспечивает оборудование для участия в состязании. Часть оборудования при очном участии может быть предоставлена организаторами, требуется предварительное резервирование.

2.2 Комплект оборудования должен включать:

- плату линейки Arduino;
- датчики света;
- датчик касания (кнопка);
- дальномеры;
- светодиоды;
- резисторы;
- макетная плата;
- провода.

2.3 Возможно решение части задач в виртуальной среде tinkercad.

3 Порядок проведения состязаний

3.1 Команда получает текст задания и должна выполнить его в течение 3-х часов. Правила получения и сдачи заданий объясняются перед началом состязаний.

3.2 Команда дисквалифицируется за консультации по полученному заданию с людьми, в том числе и с использованием интернета.

3.3 За выполненные задания начисляются баллы. Количество баллов определяется в задании.

3.4 Проверка заданий, выполняемых на физическом оборудовании, осуществляется судьями в процессе соревнований, а в виртуальных средах – после окончания соревнований. В случае онлайн-участия может потребоваться дополнительная демонстрация с камеры телефона.

4 Правила определения победителя

4.1 Команды упорядочиваются по набранным баллам. Победитель получает самый высокий рейтинг.