

## Регламент творческого состязания

### 1. Условия состязания

К участию в творческом состязании допускаются команды, реализовавшие проекты, собранные на основе любых конструкторов и микроконтроллеров. В их конструкции могут использоваться любые материалы.

### 2. Тема состязания – свободная.

Состязания включают:

- А) Выставку проектов.
- Б) Презентацию проектов (демонстрацию проектов): описание, технические характеристики проекта, его возможное применение в жизни, а также его отличительные особенности, в случае наличия аналогичных проектов.
- В) Защиту проектов (ответы на вопросы судей).

### 3. Параметры выставочного полигона

Параметры полигона определяются командой самостоятельно.

### 4. Требования к модели робота

Требования к модели робота определяются командой самостоятельно.

### 5. Правила отбора победителей

Победитель определяется в соответствии с представленными ниже критериями.

#### 1) Оригинальность и/или творческий подход

Проекты, в которых явно проявляются творческие способности и оригинальность участников соревнования, получат больше очков, чем проекты, показывающие обычную сценку. Например, при отображении темы робота-спортсмена это может быть: изобретение нового вида спорта, нахождение нового способа участия робота в известных видах спорта или нахождение нового способа лаконичного изображения известных видов спорта. Такие проекты получат больше очков, чем просто демонстрация робота, поднимающего штангу.

Максимальный балл за оригинальность – 50.

#### 2) Техническая сложность

Проекты, более сложные в техническом исполнении, получат больше очков, чем проект, который просто использует большое количество конструкционных материалов.

Максимальный балл за сложность – 50.

#### 3) Презентация (демонстрация)



Более интересные в художественном отношении проекты, презентация которых сопровождается активными действиями участников команды и/или вовлечением зрителей в некоторое действие, получат больше очков, чем те проекты, которые работают изолированно.

Максимальный балл презентацию – 30.

#### 4) Динамичность

Проекты с высоким уровнем исполнения, которые максимально используют предоставленное место и являются самыми динамичными, получат больше очков, чем статичные проекты.

Максимальный балл за динамичность – 20.