

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении VIII межрегиональных открытых соревнований
по робототехнике и легоконструированию «Робобитва- Ртищево-2026»,
приуроченных ко Дню российской науки

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. VIII Межрегиональные открытые соревнования по робототехнике и легоконструированию «Робобитва – Ртищево - 2026» (далее - Соревнования) проводятся в соответствии с планом работы Управления общего образования администрации Ртищевского муниципального района на 2025-2026 учебный год.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

2.1. *Целью соревнований является* создание условий для развития творческого потенциала обучающихся в области робототехники.

2.2. *Задачи соревнований*

- вовлечение детей и молодежи в научно – техническое творчество, ранняя профориентация;
- обеспечение равного доступа детей и молодежи к освоению передовых технологий, получению практических навыков их применения;
- выявление, обучение, отбор, сопровождение талантливых детей и молодежи;
- привлечение учащихся к инновационному, научно – техническому творчеству в области робототехники.

3. ОРГАНИЗАТОРЫ

3.1. Организаторами соревнований являются:

- Управление общего образования администрации Ртищевского муниципального района;
- Муниципальное учреждение дополнительного образования «Станция юных техников г. Ртищево Саратовской области».

3.2. Для организации подготовки и проведения соревнований утверждается организационный комитет (далее Оргкомитет) из представителей УОО, МУДО «СЮТ г. Ртищево Саратовской области»

3.3. Функции Оргкомитета:

- осуществляет организационно-методическое обеспечение и проведение Соревнований;
- определяет порядок проведения Соревнований;
- осуществляет прием и регистрацию заявок и конкурсных материалов, отправленных на электронную почту konkursut@yandex.ru;
- определяет критерии оценки материалов, представленных на Соревнования;
- организует экспертную оценку конкурсных материалов;
- формирует пакет документов и материалов для рассмотрения на заседании жюри;
- подводит итоги соревнований.

3.4. Оргкомитет имеет право вносить изменения в данное Положение.

4. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

4.1. В Соревновании могут принять участие учащиеся образовательных организаций городов и районов Саратовской области и других областей, использующие для изучения робототехники наборы LEGO WeDo, LEGO Mindstorms NXT / EV3, наборы «Амперка» (или другие наборы на базе Arduino-совместимых плат) и другие конструкторы.

4.2. К участию в Соревнованиях допускаются как индивидуальные участники, так и творческие коллективы (до 2-х человек).

4.3. Возраст участников соревнований 7-17 лет

5. СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

5.1. До 29 января 2026 года включительно - приём и регистрация заявок отправленных на электронную почту konkyrssut@yandex.ru, с пометкой в теме письма (Робобитва) Изменения в заявку подаются не позднее 03.02.2026г.

5.2. Соревнования проводятся 6 февраля 2026 года в очном формате на базе МУДО «СЮТ г. Ртищево Саратовской области» по адресу 412031, г. Ртищево, Саратовская область, ул. Победы, дом 6.

Время начала соревнований 10:00. (по местному времени)

5.3. Подведение итогов и награждение победителей – 06.02.2026

5.4 Размещение результатов на официальном сайте Организаторов - 06.02.2026

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ.

6.1. Для участия в Соревнованиях необходимо до 29 января 2026 года отправить заявку (Приложение №1) на электронную почту konkyrssut@yandex.ru, с пометкой в теме письма (Робобитва). Изменения в заявку подаются не позднее 03.02.2026г.

6.2. Соревнования являются многопрофильными и включают в себя следующие категории:

- **РобоТРИЗ** (Приложение № 2 к Положению)
- **Интеллектуальное сумо** (Приложение № 3 к положению)
- **Выставка технического творчества** (Приложение № 4 к Положению)
- **Программирование игр на Scratch** (Приложение №5 к Положению)

6.3. Участники соревнований могут выбрать только ОДНУ номинацию.

6.4. Участники предоставляют следующие документы:

- заявка (приложение №1 к положению)

7. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РАБОТ.

Критерии оценивания работ в каждой номинации находятся в приложениях к Положению.

8. НАГРАЖДЕНИЕ

8.1. Итоги Соревнований подводятся **06.02.2026г.**

8.2. Победители награждаются дипломами I, II, III степени и всем командам, участникам выдаются сертификаты. Все руководители получают благодарственные письма.

9. Информационное обеспечение Соревнований

9.1. Информационное обеспечение Соревнований проводится путем размещения Положения о Соревновании и итогов на официальном сайте МУДО «СЮТ г. Ртищево Саратовской области»: <http://moudodsyut.mou.su>

9.2. Контактная информация: 412031, Саратовская область, г. Ртищево, ул. 60 лет Октября д.3, МУДО «СЮТ г. Ртищево Саратовской области»

Электронная почта: konkyrssut@yandex.ru

Тел. 8(84540)4-23-09, 8(84540)49105

Координаторы конкурса:

Заместитель директора МУДО «СЮТ г. Ртищево» - Татьяна Сергеевна Потапова (9170281831)

Педагог дополнительного образования МУДО «СЮТ г. Ртищево» – Чернов Максим Михайлович (9053871345)

ЗАЯВКА

№	Номинация	Полное название образовательной организации	название команды Ф.И. О. Участников (полностью) ,	Номер сертификата (только для участников Ртищевского района)	Возраст, класс, (объединение)	Руководитель Ф.И.О. полностью, место работы, должность, телефон, адрес электронной почты

Директор _____

МП

Приложение № 2 к Положению

Регламент РобоТРИЗ

Правила игры: необходимо поставить во все клетки цифры от 1 до 3, таким образом, чтобы в каждой строке и в каждом столбце каждая цифра встречалась один раз.

3		
	1	3

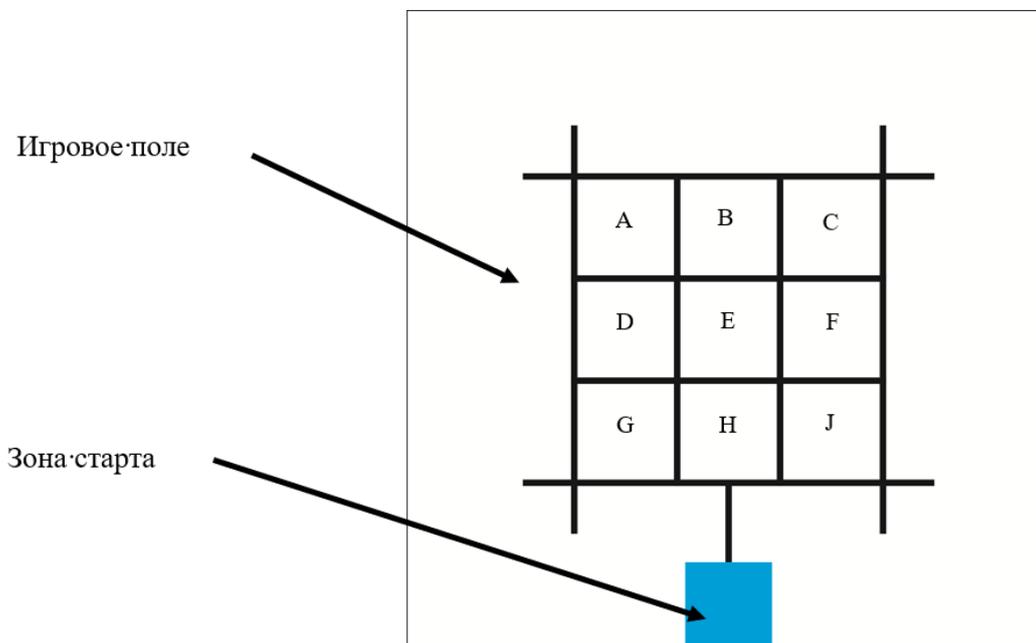
Задание

3	2	1
2	1	3
1	3	2

Решение

Робот играет в «Судоку» на поле 3x3. Ему необходимо развести в неизвестные клетки от 1 до 3 кубиков. Количество кубиков в клетке соответствует цифре в данной клетке. Кубики выгружаются согласно правилам игры «Судоку».

1. Игровое поле



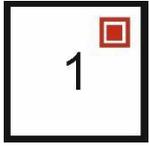
Пример пустого игрового поля.

- 1.1. Поле состоит из 9 клеток, размер каждой клетки 300 мм на 300 мм.
- 1.2. На поле всегда известно положение трех клеток:
 - 1.2.1. центральной клетки
 - 1.2.2. клетка, расположенная в левом верхнем углу относительно старта
 - 1.2.3. клетка, расположенная справа от центра относительно старта

1.3. Существует два вида клетки:

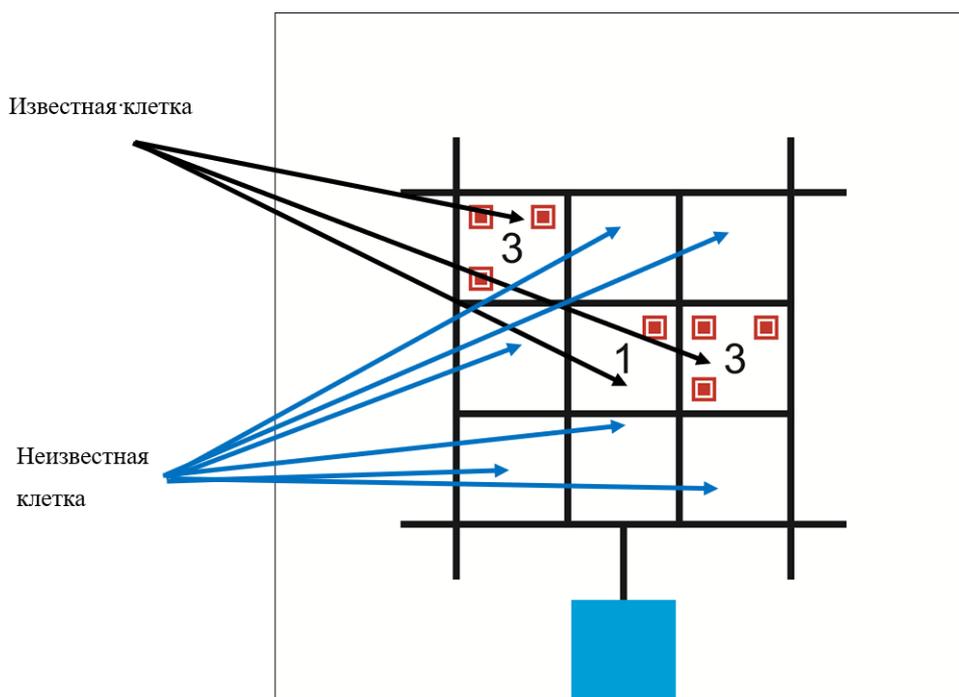
1.3.1. Неизвестная клетка - пустая. Цифру в ней требуется вычислить.

1.3.2. Известная клетка, в такой клетке изображена цифра от 1 до 3. А также квадраты красного цвета в количестве, соответствующего значению цифры. Примеры клеток указаны в таблице.

Для цифры 1	Для цифры 2	Для цифры 3
		

1.4. Стартовая зона синего цвета, размер 300 мм на 300 мм.

1.5. Кубиком является кубик лего размера 2*4 пина любого цвета. Кубики загружаются в робота до начала выполнения задания.



Пример поля для решения задания.

2. Задания для робота

2.1. Время выполнения попытки: 120 секунд.

2.2. Выехать с зоны старта. Робот считается стартовавшим, если все опоры робота полностью покинул зону старта.

2.3. Распознать **известные** клетки.

2.4. Определить значения остальных клеток согласно правилам игры в «Судоку».

2.5. Выгрузить в **неизвестные** клетки соответствующее количество кубиков. Полные

баллы начисляются, если количество кубиков совпадает с расчетным значением **неизвестной ячейки** согласно правилам игры «Судоку». Черная линия не является частью клетки. Кубик, касающийся черной линии, не участвует в расчете. Кубик, касающийся проекции робота, также не учитывается.

2.6. Выгрузить кубики в **неизвестной клетке**. Баллы начисляются за каждый выгруженный кубик независимо от цифрового значения клетки. До начала попытки в робота загружается не более 15 кубиков. **Оценивается независимо от пункта 3.5.**

2.7. Роботу необходимо финишировать в зоне старта до истечения 120 сек.

2.7.1. Полный финиш: все опоры робота полностью касаются зоны старта.

2.7.2. Частичный финиш: если хотя бы одна опора робота касается зоны старта.

3. Робот

3.1. Каждая команда создает одного робота для решения задач на игровом поле. Максимальные размеры робота перед запуском составляют 250 мм x 250 мм с учетом элементов необходимых для выполнения задач на поле. Кабели робота так же входят в эти размеры. Максимальная высота робота не ограничена. После того, как робот начнет выполнение задания, его габариты не ограничиваются.

3.2. Сборка робота не предусмотрена.

3.3. Для выполнения задания рекомендуется оснастить робота камерой.

3.4. В конструкции робота допускается использование нескольких микроконтроллеров (микропроцессоров), при условии, что ведущим устройством является только один микроконтроллер. Остальные должны работать в ведомом режиме и управлять однотипными элементами.

3.5. Количество используемых моторов и датчиков не ограничено.

3.6. Модули беспроводной связи (IR, Bluetooth, WiFi, GSM и т.п.) должны оставаться в выключенном состоянии в течение всего состязания. Если в устройстве данные функции являются встроенными, то устройство должно быть переведено в авиарежим (flight mode).

3.7. Нет ограничений по используемым робототехническим платформам. Рекомендуется конструировать роботов из любых деталей, входящих в состав оригинального **«коробочного» робототехнического конструктора, имеющего сертификат соответствия.**
Допускается использование деталей:

3.7.1. Входящих в состав любого оригинального «коробочного» конструктора, имеющего сертификат соответствия.

3.7.2. Других оригинальных, изготовленных промышленным способом.

3.7.3. Изготовленных самостоятельно (например: 3D-печать) с соблюдением норм безопасности в эксплуатации.

3.7.4. Комплекующие роботов не должны нарушать авторские, исключительные и смежные права третьих лиц (законных правообладателей), в том числе права на торговые знаки, их графические и текстовые обозначения.

3.8. Конструкция робота должна исключать повреждение поля и игровых элементов, возгорание, задымление, ослепление и иное воздействие на людей и других роботов.

3.9. Робот должен быть полностью автономным, то есть не допускается дистанционное управление роботом. За любые попытки дистанционного управления роботом команда будет дисквалифицирована.

3.10. Во время выполнения задания робот не может покидать пределы поля.

4. Правила проведения соревнований

4.1. Тур **обязан** состоять из следующих элементов:

4.1.1. Несколько периодов тренировки. Каждый тур должен начинаться с тренировочного времени, чтобы участники успели подготовиться к текущим обстоятельствам (например, условиям освещения на месте проведения).

4.1.2. Несколько соревновательных попыток, не менее двух.

4.2. Тренерам не разрешается входить в командные зоны для предоставления каких-либо инструкций и указаний во время соревнований.

4.3. До того, как время тренировки закончится, команды должны поместить своих роботов в зону карантина. Робот, который не был помещен в зону карантина вовремя, не сможет участвовать в соответствующем раунде.

4.4. По окончании периода тренировки судьи готовят порядок участников для следующей (включая возможную жеребьевку игровых роботов), и начинается время проверки роботов.

4.5. Во время проверки судьи будут осматривать робота и *специальное устройство* и проверять его соответствие всем правилам. Если при осмотре обнаружится нарушение, судья даст команде 3 (три) минуты на то, чтобы исправить нарушение.

4.6. Судьи имеют право изучить исходный код любого микропроцессора / микроконтроллера, при условии, что он не является компонентом готового заводского изделия.

5. Попытка робота

5.1. Каждая попытка робота длится 120 секунд. Время начинается, когда судья дает сигнал к старту.

5.2. В период карантина Команда ставит робота в зону карантина,

5.3. Во время карантина и попытки не допускается использование компьютеров командой.

5.4. Робот должен быть размещен в стартовой зоне таким образом, чтобы проекция робота, включая провода, полностью находилась в стартовой зоне. Не разрешается вводить данные в программу путем изменения положения или ориентации частей робота или выполнять какую-либо калибровку датчиков.

5.5. В случае выявления ввода данных в программу команда будет дисквалифицирована.

5.6. В случае если запуск программы сразу приводит робота в движение, команде необходимо дождаться сигнала старта судьи перед запуском программы. В случае фальстарта (запуска робота до команды судьи) результат текущей попытки будет аннулирован, перезапуск запрещён.

5.7. В случае если запуск программы не сразу приводит робота в движение, участникам разрешается запускать программу до сигнала запуска. После этого разрешается привести робота в движение, *нажав кнопку запуска, участники должны заранее обозначить судье данную кнопку*.

5.8. Если во время попытки робота возникает неопределенность в каком-либо вопросе, то окончательное решение принимает судья. Судья должен принять решение в пользу команды, если однозначное решение невозможно.

5.9. Попытка робота закончится, если...

5.9.1. время попытки робота (120 секунд) закончилось.

5.9.2. любой член команды коснулся робота или любых объектов на столе во время попытки.

5.9.3. робот полностью покинул игровое поле.

5.9.4. робот или команда нарушили правила или нормы соревнования.

5.9.5. член команды говорит «СТОП» И робот больше не двигается. Если робот все еще движется, попытка робота закончится только после того, как робот остановится сам или будет остановлен командой или судьей.

5.10. Как только попытка робота закончилась, время останавливается, и судья оценивает попытку. Очки заносятся в оценочный лист (на бумаге или в электронном виде), команда должна поставить свою подпись (на бумаге или цифровой подписью / флажком).

После того, как результат попытки подписан командой, дальнейшее обжалование результатов попытки невозможно.

5.11. Если команда не хочет ставить подпись по прошествии определенного периода времени, судья, ответственный за данную возрастную группу или старший судья может принять решение о дисквалификации команды в этом раунде. Не допускается, чтобы тренер команды присоединился к обсуждению с судьями оценки попытки. Видео- или фотодоказательства не принимаются. Решение о дисквалификации принимается главным судьей.

5.12. Если член команды коснется или изменит объекты на игровом поле после окончания попытки, то данный элемент не будет учитываться в положительном начислении баллов, а в отрицательном будут начислены минимально возможные баллы.

5.13. Дисквалификация команды в раунде означает, что попытке робота будет присужден максимальный отрицательный балл и максимальное время (120 секунд).

5.14. Если команда завершает попытку, не решив (даже частично) ни одну задачу, которая приносит положительные баллы, кроме бонусных (дополнительных) баллов, время этого этой попытки будет засчитано как 120 секунд, даже если робот завершит работу раньше.

6. Подсчет баллов

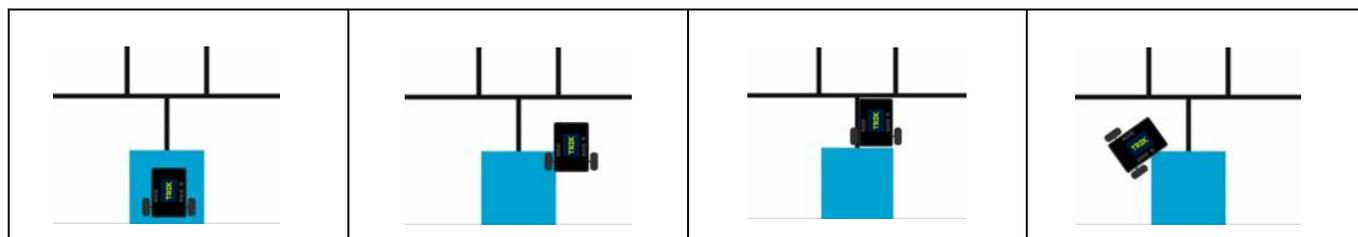
6.1. Понятие «Полностью» означает, что кубик касается только соответствующей области, не поврежден и опирается только на игровое поле (не включая черные линии).

6.2. Подсчет баллов

Задания и критерии	Баллы за 1 действие/ элемент	Кол-во случаев	Баллы за все действия/ элементы
<i>Старт</i>			
Робот покинул зону старта	5	1	5
<i>Выгрузка кубиков</i>			
Кубики выгружены в неизвестную зону, кубики полностью находятся в неизвестной зоне, <i>оценивается независимо от пункта ниже</i>	1	15	15
Кубики выгружены в неизвестную зону в соответствующем количестве, кубики полностью находятся в соответствующей неизвестной зоне	15	6	90
<i>Финиш</i>			
Робот финишировал частично	5	1	5
Робот финишировал полностью	10	1	10
Итого			120

7. Пример оценивания

7.1. Робот покинул зону старта



Робот полностью находится в стартовой зоне, то есть робот не стартовал, 0 баллов	Опора робота касается стартовой зоны, то есть робот не стартовал, 0 баллов	Робот полностью покинул стартовую зону, то есть робот стартовал, 5 баллов	Опоры робота не касаются стартовой зоны, то есть робот стартовал, 5 баллов
--	--	---	--

7.2. Кубики выгружены в **неизвестную зону**, кубики полностью находятся в неизвестной зоне, **оценивается независимо от пункта 8.3.**

<p>4 кубика выгружены в неизвестную зону, кубики полностью находятся в неизвестной зоне, 1 кубик находится на черной линии и не оценивается, итого 4 балла</p>	<p>6 кубиков выгружены в неизвестную зону, кубики полностью находятся в неизвестной зоне, 2 кубика находятся на черной линии и не оцениваются, 1 кубик находится известной зоне и не оценивается, итого 6 баллов</p>	<p>11 кубиков выгружены в неизвестную зону, кубики полностью находятся в неизвестной зоне, 2 кубика находятся на черной линии и не оцениваются, 3 кубика находятся известной зоне и не оцениваются итого 11 баллов</p>

7.3. Кубики выгружены в **неизвестную зону** в **соответствующем** количестве, кубики полностью находятся в соответствующей **неизвестной зоне**

--	--	--

<p>В неизвестную зону В выгружен 1 кубик, некорректное количество, оценивается как 0 баллов.</p> <p>В неизвестную зону С выгружено 0 кубиков, некорректное количество, оценивается как 0 баллов.</p> <p>В неизвестную зону D выгружены 2 кубика, корректное количество, оценивается как 15 баллов</p> <p>В неизвестную зону G выгружен 1 кубик, корректное количество, оценивается как 15 баллов</p> <p>В неизвестную зону H выгружены 2 кубика, некорректное количество, оценивается как 0 баллов</p> <p>В неизвестную зону J выгружен 1 кубик, некорректное количество, оценивается как 0 баллов.</p> <p>Итого 30 баллов</p>	<p>В неизвестную зону В выгружен 1 кубик, некорректное количество, оценивается как 0 баллов.</p> <p>В неизвестную зону С выгружен 1 кубик, корректное количество, оценивается как 15 баллов</p> <p>В неизвестную зону D выгружен 1 кубик(кубик на черной линии не учитывается), некорректное количество, оценивается как 0 баллов.</p> <p>В неизвестную зону G, H, J не выгружены кубики, оценивается как 0 баллов.</p> <p>Итого 15 баллов</p>	<p>В каждую из 6 неизвестных зон выгружено верное количество кубиков, итого 90 баллов</p>
--	--	--

8. Определение победителя соревнования.

По завершении соревнования у каждой команды определяется рейтинг её попыток на основании суммы баллов за два контрольных заезда (от наибольшего к наименьшему), однако если количество баллов в попытках одинаковое, то эти попытки ранжируются по времени выполнения испытания (от наименьшего к наибольшему). Лучшей попыткой каждой команды считается попытка с наибольшим количеством баллов и наименьшим временем выполнения.

Победителем будет объявлена команда, получившая наибольшее количество баллов по результатам суммы баллов. Если таких команд несколько, то победителем объявляется команда, затратившая наименьшее время на подготовку испытания.

Приложение № 3 к Положению Регламент категории Интеллектуальное сумо 25x25

1. Задание:

Роботу необходимо вытолкнуть противника за пределы ринга.

2. Описание полигона:

Полигон состоит из плоской поверхности, в центре которой размещен ринг и внешнего пространства вокруг него. Ринг представляет собой диск белого или черного цвета с границей в виде черной или белой линии по периметру соответственно.

Граница является частью ринга.

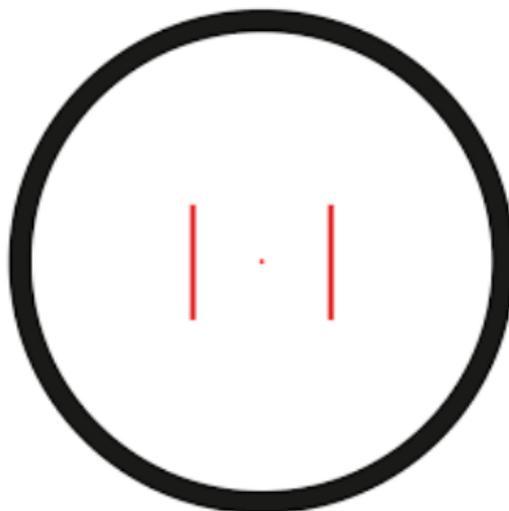
Вокруг ринга обеспечено свободное внешнее пространство.

Характеристики ринга:

- диаметр – 110 мм

- ширина границы – 50 мм

Пример:



3. Требования к роботу:

Робот должен удовлетворять следующим требованиям:

- ширина – не более 250 мм;

- длина – не более 250 мм;

- масса – не более 750 г.

Измерение робота производится в начале Соревнований.

Робот должен быть изготовлен из отдельных деталей одного из робототехнического набора LEGO (NXT, EV3, Spike, Inventor), VEX, TRIK.

Робот должен быть полностью автономным; телеуправление в любом виде запрещено.

Программа, управляющая движением робота, должна быть создана непосредственно участником соревнований.

Робот может увеличиваться в размерах после начала матча, но не должен физически разделяться на части и должен оставаться единым цельным роботом в течении всего раунда.

Если от робота в результате поломки отделяются детали, не позволяющие исправно функционировать роботу, то раунд завершается победой соперника.

Шины и другие компоненты робота, контактирующие с рингом, не должны быть способны поднять и удерживать лист А4 плотностью 80 г/м² более, чем 2 секунды.

Роботы не должны быть способными каким-либо образом повредить ринг, других роботов или нанести травмы игрокам.

В отведенное время между раундами и матчами участники имеют право на оперативное конструктивное и программное изменение робота (в том числе ремонт, замена элементов

питания и проч.), если внесенные изменения не противоречат требованиям, предъявляемым к конструкции робота, и не нарушают регламентов соревнований.

В конструкции робота запрещено использовать:

- источники помех, способные ослеплять сенсоры робота соперника, (например, ИК-светодиоды)
- устройства, отключающие или выводящие из строя электронику робота соперника
- устройства для хранения жидкости, порошка, газа или других веществ для выпуска в сторону соперника
- устройства, бросающие предметы в соперника
- липкие вещества для улучшения сцепления робота с рингом
- устройства для увеличения прижимной силы, например, вакуумные насосы и магниты

3.1 Расстановка роботов

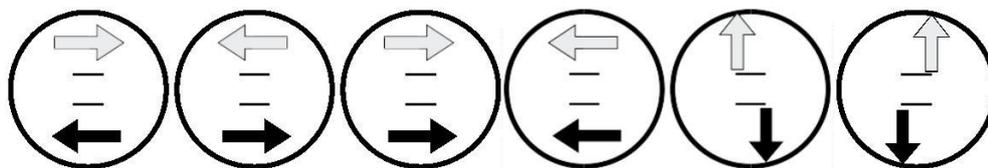
Перед началом раунда роботы устанавливаются на ринге, каждый в своей зоне.

Разграничение зон определяют линии.

Робот или часть робота не должны выходить за пределы линии на сторону противника.

Взаимное расположение роботов определяется путём жеребьёвки. Всего определено 6 начальных (стартовых) позиций. Карточку с указанием позиции в первом раунде выбирает участник, указанный первым в турнирной таблице.

Варианты начальной расстановки:



4. Порядок проведения:

Перед началом соревнований все роботы, заявленные к участию, проходят проверку на соответствие требованиям.

Раунд длится до 30 секунд или пока один из роботов не вытолкнет соперника (большая часть робота оказалась за пределами черной линии).

Если по окончании раунда ни один робот не будет вытолкнут за пределы круга, то выигравшим раунд считается робот, находящийся ближе всего к центру круга.

Если роботы не успевают столкнуться за 15 секунд, то робот, находящийся дальше от центра поля, считается проигравшим в поединке.

Если победитель не может быть определен способами, описанными выше, решение о победе или переигровке принимает судья состязания.

Матч длится 2 раунда. В случае ничейного результата назначается третий дополнительный раунд.

Роботы могут быть установлены на любом участке линии атаки от куба (красной линии) до края поля.

По команде судьи участники включают роботов, после чего они должны оставаться неподвижным в течение 5 секунд.

Организаторы оставляют за собой право проведения состязаний по правилам «Каждый с каждым» или «На выбывание»:

- По правилам «Каждый с каждым» все участники сражаются друг с другом, набирая баллы за победу.

- По правилам «На выбывание» участник сражается на вылет – участник проигравший бой вылетает из соревнований, участник одержавший победу проходит дальше.

- Допускается проведение смешанного типа проведения состязаний.

5. Определение победителя:

В раунде побеждает робот, одержавший победу над соперником. За победу в раунде участникам начисляется 1 балл. Побеждает команда, участник набравший наибольшее количество баллов.

При необходимости определить победителя при равенстве баллов проводится дополнительный раунд. Команда, участник победивший в дополнительном раунде, объявляется победителем

Приложение №4 к Положению

К участию в творческой категории допускаются участники, команды, реализовавшие проекты, собранные на основе любых конструкторов, но, в отличие от основной категории, в их конструкции могут использоваться не только детали конструктора, но и любые другие материалы. Тема проекта на свободную тему.

1. Требования

1.1. Соревнование проводится в трех возрастных группах:

- Младшая (7-8 лет);
- Средняя (9-12 лет);
- Старшая (13+).

1.2. В команду проекта может входить не более двух участников и одного руководителя.

1.3. В творческой категории могут участвовать операторы команд, участвующие в других соревнованиях.

2. Условия проведения

2.1. Подготовительный этап

2.2. Презентация проектов проводится в форме выставки..

2.3. Командам будет отведено примерно 10 минут на презентацию проекта судейской коллегии:

- представление и демонстрацию работы проекта, проводимые командой (5 минут);
- вопросно-ответный блок, проводимый судейской коллегией (2-5 минут).

3. Требования к месту презентации проекта

3.1. Каждой команде будет отведено место для презентации проекта 60x50 см.

3.3. Командам необходимо предусмотреть возможность подключения проекта к электрической розетки (Переноска - напряжение: 220 В если это необходимо).

4. Определение победителя соревнования

На основании баллов, заработанных командой, выстраивается общий рейтинг. Победитель определяется по наибольшему количеству баллов за проект.

Критерии оценивания работ в номинации «Выставка технического творчества»

Критерий	Количество баллов (0-7)
познавательная ценность	
актуальность	
конструкторское решение	
сложность исполнения;	
оригинальность замысла и конструкций;	
техничность выполнения работы;	
аккуратность, эстетическая привлекательность	

Приложение №5 к Положению

Для участия в категории «Программирование игр на Scratch» участникам, командам необходимо подготовить проект в среде программирования Scratch.

1. Требования

1.1. Соревнование проводится в трех возрастных группах:

- Младшая (7-8 лет);
- Средняя (9-12 лет);
- Старшая (13+).

1.2. В команду проекта может входить не более двух участников и одного руководителя.

2. Условия проведения

2.1. Подготовительный этап – участникам будет дано время для выполнения задания по модификации игры. Время для выполнения задания будет определено в день проведения соревнований.

2.2. Презентация проекта и демонстрации его работоспособности

2.3. Командам будет отведено до 10 минут на презентацию и демонстрацию работоспособности проекта судейской коллегии:

- представление и демонстрацию работы проекта, проводимые командой (7 минут);
- вопросно-ответный блок, проводимый судейской коллегией (3 минуты).

2.4. Материалы проекта (файл игры и презентацию) нужно отправить на электронную почту konkurssut@yandex.ru не позднее 29.01.2026.

3. Требования к месту презентации проекта

3.1. Для демонстрации проекта участник использует личный ноутбук, либо производит защиту на ноутбуке, предоставленном организаторами конкурса с установленным Scratch3, Microsoft PowerPoint и LibreOffice Impress. Если для работы проекта нужно дополнительное программное обеспечение, то команда заранее должна согласовать с организаторами возможность его установки.

3.2. Участникам, командам необходимо предусмотреть возможность подключения оборудования для демонстрации к электрической розетке (Переноска - напряжение: 220 В если это необходимо).

4. Определение победителя соревнования

На основании баллов, заработанных участником, командой, выстраивается общий рейтинг. Победитель определяется по наибольшему количеству баллов за проект.

Критерии оценивания работ в номинации «Разработка игр на Scratch»

Критерий	Количество баллов (0-5)
читаемость кода (понятные имена переменных, сообщения и т. п.)	
корректная работа проекта	
оформление проекта и его подача	
ответы на вопросы судей	