

ПОЛОЖЕНИЕ

оботкрытом окружном компьютерном фестивале «КомпФест»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение устанавливает порядок организации, проведения, подведения итогов, определяет организационно-методическое обеспечение, статус, цели и задачи Фестиваля.

1.2. Учредитель Фестиваля: Северное управление министерства образования и науки Самарской области.

1.3. Организация проведения Фестиваля возлагается на ГБУ ДПО СО «Сергиевский РЦ».

1.4. Материалы Фестиваля освещаются в средствах массовой информации, публикуются на сайте Северного управления министерства образования и науки Самарской области (далее – Северное управление) (<http://sever-okrug.minobr63.ru/>) и на сайте ГБУ ДПО СО «Сергиевский РЦ»(<http://sergrc.minobr63.ru/>).

2. Цели и задачи

2.1. Основными целями и задачами Фестиваля являются:

- выявление и развитие у обучающихся творческих способностей и интереса к научной деятельности;
- создание условий для интеллектуального развития школьников;
- поддержка одаренных детей(в том числе содействия им в профессиональной ориентации и продолжении образования);
- развитие основ конструктивного мышления и творческого потенциала у детей дошкольного возраста;
- пропаганда научных знаний;

- повышение педагогической квалификации учителей, принимающих участие в проведении Фестиваля;
- укрепление творческих связей преподавателей и специалистов учреждений дополнительного образования и других учебных заведений.

3. Порядок проведения

3.1. Работа Фестиваля осуществляется по следующим номинациям:

3.1.1. **«Умка».** Соревнования для детей дошкольного возраста. В данном соревновании принимают участие команды: педагог и воспитанники (два воспитанника старшего дошкольного возраста 5–7 лет) дошкольных образовательных организаций подведомственных Северному управлению министерства образования и науки Самарской области. Для участия необходимо представить заявку (Таблица 1) и электронный вариант «Инженерной книги» в срок до **08.12.2017г.** на адрес nordrcentr@gmail.com. Условия проведения соревнования указаны в Приложении №1.

Таблица 1

№	Ф.И.О. педагога	ОУ по Уставу (e-mail, тел. для связи)	Ф.И.О воспитанников, возраст	Название творческого проекта
1				

В день подведения итогов в Оргкомитет необходимо сдать:

- оригинал «Инженерной книги»;
- оригинал заявки на участие;
- оригинал согласия на обработку персональных данных руководителя (педагога) и участников (Приложение 6).

3.1.2. **«Компьютерный марафон».** В данном соревновании принимают участие обучающиеся образовательных организаций подведомственных Северному управлению министерства образования и науки Самарской области в возрасте от 14 до 18 лет. Для участия в соревновании необходимо представить заявку (Таблица 2) в срок до **08.01.2018г.** на адрес

nordrcentr@gmail.com. Условия проведения соревнования указаны в Приложении №2.

Таблица 2

№	ФИО участника	Секция	Возраст	Класс	Наименование ОО	ФИО педагога, контакт
1						
2						
3						

В день проведения соревнования в Оргкомитет необходимо сдать:

- оригинал заявки на участие;
- оригинал согласия на обработку персональных данных руководителя (педагога) и участников(Приложение 6).

3.1.3. «3D моделирование в среде ArtCam for Educational». В данном соревновании принимают участие команды (не более 2х человек) обучающихся 7 – 11 классов образовательных организаций подведомственных Северному управлению министерства образования и науки Самарской области. Для участия в соревновании необходимо представить заявку (Таблица 3) в срок до **08.01.2018г.** на адрес nordrcentr@gmail.com. Условия проведения соревнования указаны в Приложении №3.

Таблица 3

№	ФИО педагога	Наименование ОО	ФИ участников	Класс	Название творческого проекта (изделия)
1					
2					

В день проведения соревнования в Оргкомитет необходимо сдать:

- оригинал «Творческого 3Dпроекта»;
- готовое изделие;
- оригинал заявки на участие;
- оригинал согласия на обработку персональных данных руководителя (педагога) и участников (Приложение 6).

3.1.4. **«Турнир роботов».**В данном соревновании принимают участие команды (не менее трёх и не более семичеловек) образовательных организаций подведомственных Северному управлению министерства образования и науки Самарской области под руководством руководителя команды (преподаватель школы или клуба) и в возрастной категории: 7-9 класс и 10-11 класс. Вид участия: командный.Для участия в соревновании необходимо представить заявку (Таблица 4) в срок **до 28.11.2017г.** на адрес nordrcentr@gmail.com. Условия проведения соревнования указаны в Приложении №4.

Таблица 4

№	ФИО педагога	Наименование ОО	ФИ участников	Возраст	Класс	Название команды
1						
2						
3						
4						
5						
6						

В день проведения соревнования в Оргкомитет необходимо сдать:

- заявки на участие;
- оригинал согласия на обработку персональных данных руководителя (педагога) и участников (Приложение 6).

3.1.5. **«Робототехническая олимпиада».**В данном соревновании принимают участие команды (не более двух человек) образовательных организаций подведомственных Северному управлению министерства образования и науки Самарской области под руководством руководителя команды (преподаватель школы или клуба). Возраст участников от 9 до 17 лет. Вид участия: командный, личный.Для участия в соревновании необходимо представить заявку (Таблица 5) в срок **до 26.01.2018г.** на адрес nordrcentr@gmail.com.

Таблица 5

№	ФИО педагога	Наименование ОО	ФИ участников	Класс	Название команды
1					
2					

Условия проведения соревнования указаны в Приложении №5.

В день проведения Олимпиады в Оргкомитет необходимо сдать:

- оригинал заявки на участие;
- оригинал согласия на обработку персональных данных руководителя (педагога) и участников (Приложение 6).

3.2. В целях организационно-методического обеспечения проведения Фестиваля формируется оргкомитет. К полномочиям оргкомитета Фестиваля относятся:

- приём заявок и материалов кандидатов на участие в Фестивале;
- утверждение состава участников Фестиваля;
- разработка программы Фестиваля;
- распространение информации о проведении Фестиваля;
- формирование жюри Фестиваля;
- организация работы членов жюри по оценке заданий;
- рассмотрение конфликтных ситуаций в ходе подготовки и проведения Фестиваля.

3.3. Функции Жюри Фестиваля:

- судейство во время проведения Фестиваля;
- определение победителей и призёров.

4. Подведение итогов

4.1. Победители и призёры Фестиваля (одно первое, одно второе и одно третье место) в каждой номинации, секции и возрастной группе награждаются дипломами Северного управления министерства образования и науки Самарской области.

4.2. Участники Фестиваля, не занявшие призовые места, награждаются сертификатами участника Северного управления министерства образования и науки Самарской области.

Регламент проведения соревнования «Умка»

Тематика соревнования – «Моя Россия. Моя семья». Тема творческого проекта: «Робо-помощники в семье» (изобретения, готовые помогать человеку в повседневной жизни).

В создании конструкций проекта можно использовать различные образовательные конструкторы (приветствуются движущиеся механизмы, использование различных передач, датчиков), дополнительный и бросовый материал. Обязательно сопровождение детей родителями (законными представителями).

У каждой команды должны быть: название, эмблема и девиз.

Подведение итогов состоится в период с **11.12.2017г. по 22.12.2017г.** и включает в себя оценивание участников в рамках заданий «Защита творческого проекта», «Инженерная книга», «Командное выполнение заданий (импровизация)».

Конкурсные испытания «Моя семья» проходят в очно-заочной форме:

- представление и защита творческого проекта «Робо-помощники в семье» – очно-заочно;
- командное выполнение заданий «Если все Мы вместе – не стоят дела на месте»; – очно;
- «Инженерная книга» – заочно.

Определение победителей будет производиться исходя из критериев оценки по трем конкурсным испытаниям:

1) Представление и защита проекта «Робо-помощники в семье» в соответствии с тематикой конкурса. На конкурс могут быть представлены модели технических устройств, облегчающие работу членов семьи в быту или при организации семейного отдыха и досуга. Видео защиты творческого проекта высылается в оргкомитет за 1 неделю до начала соревнований и оценивается заочно. Продолжительность видео не должно превышать 5

минут. Очно на соревнование команды выставляют творческие проекты и отвечают на вопросы судей и гостей.

Критерии оценки творческой презентации проекта:

Заочное оценивание:

- соответствие тематике соревнования;
- оригинальность идеи;
- целостность художественного образа;
- качество и эстетика выполнения работы;
- применение нестандартных техник выполнения;
- соотношение работы и возраста автора;
- наличие различных механических и электронных устройств;
- творческий подход;
- техническая сложность (сложные конструкции, движущиеся механизмы, различные соединения деталей и т.д.).

Очное оценивание:

- умение отвечать на вопросы оппонентов;
- характер взаимоотношений в работе, взаимовыручка и поддержка (между участниками и руководителем).

2) «Если все Мы вместе – не стоят дела на месте» - командное выполнение заданий, направленных на развитие конструктивных навыков, внимания, памяти, логического мышления, творческого воображения, умения работать в команде.

Командное выполнение заданий состоит из трех конкурсных испытаний:

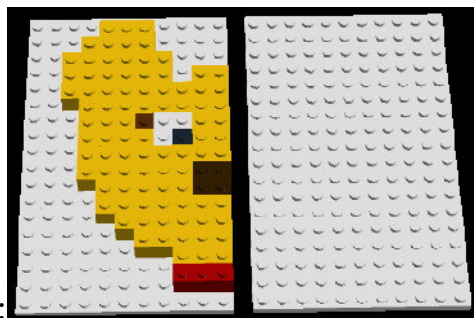
Конкурсное испытание №1 «Половинка моя». Выполнение симметричной мозаики относительно вертикальной оси.

Состав команды: 2 воспитанника.

Цель: формирование математического мышления, понимание принципа отражения и осевой симметрии в мозаике.

Оборудование (на команду): пластина 11x18 (9x16, 32x32), кирпичики Lego system, образец.

Задание: команде необходимо выложить на пластине из кирпичиков узор в соответствии с уже имеющимся на другой половине, чтобы получилась симметричная картинка.



Пример образца:

Таблица оценивания испытания №1 «Половинка моя»

№	Критерии	Параметры оценивания	Балл
1	Точность выполнения	Количество ошибок (1 штрафной балл за каждую деталь, по размеру, месту и цвету не совпадающей со схемой)	
2	Скорость выполнения	Баллы за скорость выполнения начисляются по занятому месту: 1 место-1 балл, 2 место-2 балла, и т.д. Фиксируется время (сек.)	
3	Работа в команде	0 – работу выполняли совместно, слажено; 1 – несогласованность действий в команде; 2 – работу выполнял один участник.	
Результат*(общий балл)			общий балл

* Победитель определяется по наименьшему результату.

Конкурсное испытание №2 «Путь домой». Составление алгоритма маршрута движения исполнителя.

Состав команды: 2 воспитанника.

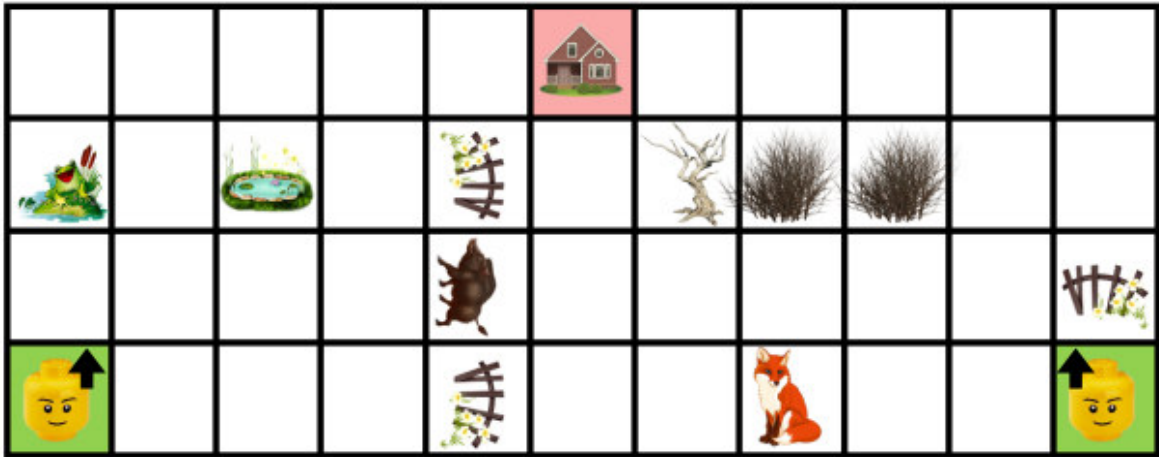
Цель: развитие логического мышления и пространственного воображения.

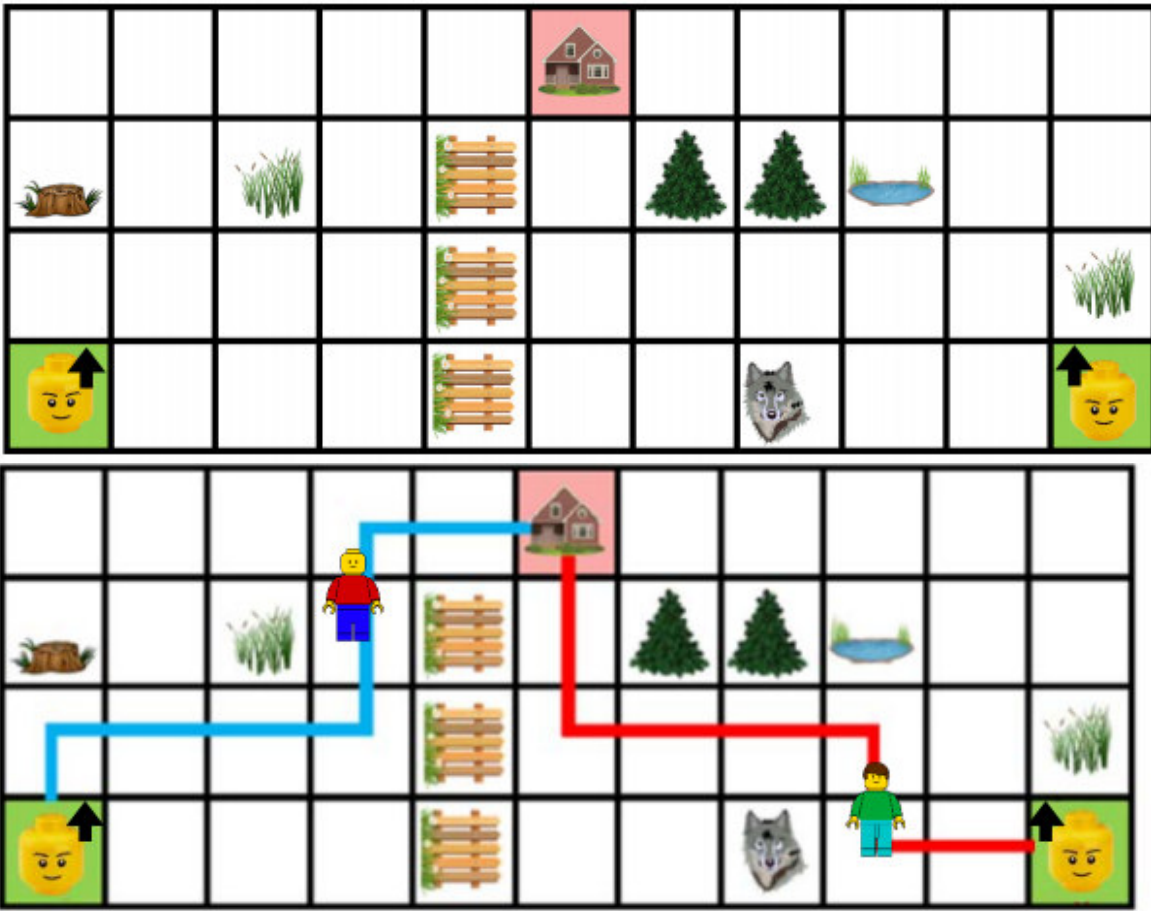
Оборудование (на каждого участника): таблица – программа, карточки – пиктограммы, схема – маршрут.

Задание: необходимо в таблице выложить из пиктограмм программу маршрута движения исполнителя согласно полученной индивидуальной схеме.

Для обыгрывания задания участники получают фигурки лего-человечков. Участники размещают на схеме маршрута исполнителя (фигурку лего-человечка), устанавливая его в зону старта на клетку зеленого цвета в исходное положение – лицом вперед по направлению стрелки. Исполнитель может двигаться только по белым пустым клеткам.

Пример образца:

1)	таблица – программа, состоящая из 12 шагов (шаг - ячейка 5см. х 5см.) для каждого участника команды. 
2)	карточки – пиктограммы, обозначающие движение вперед, направо, налево и количество шагов от 1 до 5. Каждый участник получает комплект карточек:    1 2 3 4 5 1 2 3 4 5 1 2 3 4 5
3)	варианты схемы – маршрута для команд (на одной схеме работает 1 команда, одновременно выполняют 2 участника, зона старта с ячейки зеленого цвета, зона финиша - розового с изображением дома): 



Пример составления алгоритма – программы маршрута движения исполнителя согласно полученной индивидуальной схеме:



↑

1

↶

↑

3

↶

↑

2

↶

↑

2



↑

2

↶

↑

1

↶

↑

3

↶

↑

2

При выкладывании программы карточки, обозначающие направление движения,переворачивать нельзя.

Таблица оценивания испытания №2 «Путь домой»

№	Критерии	Параметры оценивания	Балл
1	Точность выполнения	Количество ошибок 1 участник	
		Количество ошибок 2 участник	
2	Скорость выполнения	Баллы за скорость выполнения начисляются по занятому месту: 1 место-1 балл, 2 место-2 балла, и т.д. Фиксируется время, затраченное командой на выполнение (сек.)	
Результат*			общий балл

* Победитель определяется по наименьшему результату.

Во время выполнения испытания №1, 2 руководитель команды находится позади своей команды на расстоянии не менее двух шагов. Руководитель имеет право наблюдать за выполнением участниками задания. Руководитель не имеет права вмешиваться в процесс выполнения (ни словесно, ни движениями). За соблюдением правил оргкомитетом назначаются ответственные лица. При обнаружении не соблюдения правил и их нарушении со стороны руководителя, ответственным лицом поднимается красная карточка, после чего руководитель обязан покинуть зону соревнований до окончания испытания.

По окончании выполнения задания команда произносит слово **«Готово»**, и судья фиксирует время. По окончании всеми участниками каждого испытания №1 и 2, тренеры команд расписываются в протоколах судьи за результаты своей команды.

Конкурсное испытание №3 «Семейный автомобиль». Творческое конструирование.

Состав команды: 2 воспитанника и 2 родителя.

Оборудование (на каждую команду): бросовый материал (упаковочный картон, небольшая коробка), деревянные или бамбуковые палочки - шпажки для творчества, клей-карандаш, ножницы, цветной картон и др. материалы для творчества, пластиковые крышки с отверстиями по центру.



Задание: сконструировать из заготовленного подручного материала модель семейного автомобиля для участия в соревновании на движение по наклонной плоскости.

Для проведения соревнования используется горка. Горка имеет следующие размеры: доска – 1200мм х 1200мм, высота ската – 300мм, угол наклона ската – 14,48°.

Каждая команда имеет одну попытку на спуск модели. На горке одновременно соревнуются 2 - 3 команды.

Критерии оценивания испытания №3 «Семейный автомобиль»:

- техническая сложность;
- творческий подход к созданию конструкции, оригинальность решения, дизайн;
- время прохождения дистанции;
- оценка производится по 5-ти бальной шкале.

* Победитель определяется по наименьшему результату.

3) «Инженерная книга» – этапы работы, подробность, содержательность описания проекта. Оценивается заочно.

Структура инженерной книги (общий объём от 7 до 20 листов):

- идея и общее содержание проекта;
- история вопроса и существующие способы решения проблемы;
- комплексное исследование и решения на основе исследования;
- описание процесса подготовки проекта;
- технологическая часть проекта (описание структуры, состава, назначения и свойств каждого модуля проекта);
- описание конструкций (основные механизмы сопровождаются схемами, фотографиями, указывается какой дополнительный материал, и детали каких конструкторов использовались);
- программирование (описание программы при наличии);
- взаимодействие с предприятиями/социальными партнерами (описание мероприятий при взаимодействии с предприятиями).

На титульном листе указывается полное наименование образовательной организации, Ф.И.О. разработчиков (должность педагога), наименование проекта.

Критерии оценки «Инженерной книги»:

- оформление и оригинальность представленной информации;
- соответствие тематике соревнований «Моя Россия. Моя семья»;
- разнообразие форм организации и методов обучения;
- взаимодействие с социальными партнерами;
- содержание мероприятий, разнообразие форм взаимодействия;
- обоснование значимости данной конструкции, актуальности и востребованности, учет специфики региона;
- подробность описания, содержательность работы по проекту;
- описание проблем, встретившихся в ходе работы над проектом, описание решения этих проблем;
- взаимодействие в команде;
- наличие фотографий этапов с комментариями, качество представленной графической и текстовой информации (удобочитаемость);
- выводы по проекту;
- наличие списка использованной литературы;
- оценка производится по 5-ти бальной шкале.

* Победитель определяется по наименьшему результату.

Правила проведения конкурсных испытаний:

- в зоне проведения конкурсных испытаний №1, 2 разрешается находиться только участникам команд, членам оргкомитета, судьям и руководителям команд, при условии соблюдения определённых требований;
- руководители во время выполнения участниками конкурсных испытаний №1, 2 находятся на расстоянии не менее двух шагов позади своей команды и не имеют права вмешиваться в процесс выполнения (ни словесно, ни движениями);
- за соблюдением регламента соревнования и правил проведения испытаний оргкомитетом назначаются ответственные лица;
- при обнаружении ответственным лицом не соблюдения руководителем

правил и их нарушении в конкурсных испытаниях № 1, 2 поднимается красная карточка, после чего руководитель обязан покинуть зону соревнований до окончания испытания;

- по окончании всеми участниками испытаний №1, 2 тренеры команд расписываются в протоколах судьи за результаты своей команды;
- время окончания выполнения задания конкурсного испытания фиксируется судьями по сигналу участника: произносится слово «*готов*»;
- после сигнала участнику запрещено вносить изменения и дополнения в модель;
- штрафные баллы начисляются в соответствии с правилами соревнований;
- судья вправе дисквалифицировать участника за оскорбительное поведение по отношению к другим участникам или за неаккуратное отношение к деталям конструктора участников других команд.

Требования к проектам, представленным на конкурс:

- проекты, представленные на конкурс, могут быть собраны из любого конструктора с использованием дополнительных материалов;
- конструкция, представленная на конкурс не должна превышать размеров 1 квадратный метр;
- не допускаются проекты, заявленные ранее.

Система подсчета баллов:

- баллы за скорость выполнения каждого этапа начисляются по занятому месту: 1 место-1 балл, 2 место-2 балла, и т.д.;
- в случае ошибки начисляется 1 штрафной балл за каждую деталь, по размеру, месту и цвету не совпадающей со схемой;
- каждая ошибка в программе – 1 штрафной балл;
- результаты заносятся судьями в протокол;
- выставленные баллы заносятся в экспертный лист оценки.

Правила определения победителей:

- победителями и призёрами соревнования считаются первые три

команды(одно первое, одно второе и одно третье место) набравшие наименьшее число баллов по трем конкурсным испытаниям.

Регламент проведения соревнования «Компьютерный марафон»

1. Общие положения

Тема марафона:

- 2017 год — год экологии в России;
- ЧМ по футболу 2018;
- Виртуальная и дополненная реальность.

Подготовку и проведение Соревнований осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет), который:

- принимает документы и материалы кандидатов на участие;
- организует работу членов жюри по оценке заданий;
- рассматривает конфликтные ситуации в ходе подготовки и проведения Соревнований.

Возраст участников от 14 до 18 лет. В Марафоне участвуют команды, состоящие из 3 человек. **Каждый участник команды выступает только в одной (своей) секции Марафона.**

Марафон проводится в двух возрастных категориях:

- I возрастная категория – 14-16 лет;
- II возрастная категория – 17-18 лет.

Марафон проводится по следующим секциям:

- ***компьютерная графика;***
- ***программирование;***
- ***Web-дизайн.***

Требования секций Марафона:

Компьютерная графика.

Каждый из участников должен будет выполнить самостоятельное задание на заданную тему, в любом из программных средств (по желанию):

- GIMP 2.8.10;

– Paint.

Самостоятельное задание подразумевает обработку предложенных графических изображений с использованием инструментов, эффектов выбранного графического редактора.

Время на работу отводится не более 2 часов. Для участников, завершивших работу раньше окончания срока, прибавляется 0,1 балл за каждую минуту. Результаты включаются в общий рейтинг при подведении итогов команды, а также при подведении итогов в персональном первенстве среди участников. Максимальное количество баллов – 70.

Критерии оценки секции:

Оригинальность идеи – от 1 до 15 баллов;

Композиционное и художественное решение - от 1 до 15 баллов;

Оптимальность использования среды - от 1 до 15 баллов;

Мастерство владения графическим пакетом - от 1 до 15 баллов;

Творческий подход - от 1 до 10 баллов.

Программирование.

Каждый из участников должен будет выполнить тестовые задания и несколько задач по программированию. Количество и уровень сложности заданий определяет оргкомитет. Для выполнения задания участники могут использовать любые из представленных языков программирования и соответствующие им средства инструментальной разработки:

– Pascal, среда разработки FreePascal;

– Object Pascal, среда разработки Lazarus.

Критерии оценки секции:

Результат участника данной секции рассчитывается из максимальной оценки 100 баллов и состоит из следующих показателей:

– *Тестовое задание* – от 0 до 30 баллов;

– *Работоспособность программы* – от 0 до 35 баллов;

– *Достижение поставленных задач* – от 0 до 35 баллов.

Время на выполнение работы отводится не более 2 часов. Для участников, завершивших работу раньше окончания срока, прибавляется 0,1 балл за каждую минуту при выполнении всех заданий.

Результаты включаются в общий рейтинг при подведении итогов команды, а также при подведении итогов в персональном первенстве среди участников.

WEB-дизайн.

Каждый из участников должен будет представить созданные заранее сайты на одну из трех тем:

- 2017 год — год экологии в России;
- ЧМ по футболу 2018;
- Виртуальная и дополненная реальность.

Проекты должны быть сделаны специально для данного конкурса самим участником с максимальным авторским вкладом.

Проекты представляются в виде сайта, размещенного в сети Интернет, или в виде исходных текстов на флеш-накопителе. Наличие исходных текстов в любом случае обязательно.

Представляемые сайты могут содержать как статичные (HTML, CSS), так и интерактивные (с применением JavaScript, Flash и т.д.) страницы. Интерактивные элементы, относящиеся к теме, повышают итоговый балл. Допускается использование CMS и скриптов, выполняемых на сервере (PHP, MySQL).

Критерии оценки секции:

Структура сайта (перечень основных разделов, организация меню доступа к разделам, навигация) – от 0 до 10 баллов;

Содержание разделов – от 0 до 10 баллов;

Информационное наполнение – от 0 до 10 баллов;

Трудоемкость работы – от 0 до 10 баллов;

Используемые технологии – от 0 до 10 баллов;

Художественное оформление – от 0 до 10 баллов;

Техника исполнения – от 0 до 10 баллов;

Максимальное количество баллов – 70.

Результаты включаются в общий рейтинг при подведении итогов команды, а также при подведении итогов в персональном первенстве среди участников.

Время презентации и защиты работы: 5-10 минут. Защита состоит из серии вопросов по проекту.

Подведение итогов состоится в период с **09.01.2018г. по 19.01.2018г.**

Правила определение победителей и подведение итогов марафона:

Победителями и призёрами марафона считаются команды, набравшие наибольшее количество баллов по всем трём секциям, в каждой возрастной группе (1 – 1-е место, 1 – 2-е место, 1 – 3-е место).

Победителями и призерами в личном зачете считаются участники, набравшие наибольшее количество баллов в каждой из секций (Web-дизайн, Программирование или Компьютерная графика), в каждой возрастной группе (1 – 1-е место, 1 – 2-е место, 1 – 3-е место).

Регламент проведения соревнования «3D моделирование в среде ArtCam for Educational»

В соревновании «3D моделирование в среде ArtCam for Educational» (далее – Соревнование) принимают участие команды (не более двух человек) 7-11 классов образовательных организаций подведомственных Северному управлению министерства образования и науки Самарской области.

Подведение итогов состоится в период с **09.01.2018г. по 19.01.2018г.** Соревнование включает в себя задание и оценивание участников в рамках заданий «Готовое изделие» и «Творческий 3D проект».

В задании «Готовое изделие» могут быть представлены фотографии готовых изделий или же сами готовые изделия, выполненные на станке с ЧПУ с пояснительной запиской.

В задании «Творческий 3D проект» могут быть представлены разработки проектов учащихся с пояснительной запиской.

К участию в Соревновании допускаются работы, ранее не представленные на конкурсы (конференции) различного уровня и нигде не опубликованные.

Критерии оценки и требования к работам:

Критерии:

- оригинальность идеи;
- эстетичность работы;
- технический уровень представляемых материалов;
- культура исполнения;
- компетентность докладчика (включая умение ответить на вопросы).

Требования к конкурсным работам:

- Рассматриваются только авторские материалы;
- Все конкурсные материалы представляются в день проведения фестиваля;

- Работы должны сопровождаться презентационным материалом (рисунки, схемы, таблицы, фотографии, скриншоты и т.п.);
- Время презентации и защиты работы: не более 10 минут;
- Защита состоит из серии вопросов по проекту.

Оценка производится по 10-ти бальной шкале.

Подведение итогов:

Победителями и призерами (одно - первое, одно - второе, одно - третье место) Соревнования считаются участники, набравшие наибольшее количество баллов за два задания.

Условия проведения соревнования «Турнир роботов»

Направление турнира: «РобоКарусель» (далее – Турнир). Подведение итогов состоится в период с **08.12.2017г. по 22.12.2017г.** «РобоКарусель» - это соревнования мобильных робототехнических систем для решения поставленных задач на поле. В соревновании принимают участие любые команды, участники которых осваивают общеобразовательные программы среднего (полного) общего образования в двух возрастных группах:

- 7-9 класс;
- 10-11 класс.

Руководителем команды может быть любой гражданин не моложе 18 лет, который несет ответственность за участников команды (преподаватель, аспирант или студент, а также штатный сотрудник учебного заведения, родитель).

Команда состоит максимум из 7 и минимум из 4 человек, включая руководителя.

Состав команды: руководитель, капитан, операторы. Руководитель в заездах не участвует. Количество роботов, которое может использовать одна команда, не ограничено. Участники одной команды не могут быть одновременно участниками другой команды.

Соревнование предлагает командам теоретически обосновать, разработать и описать робототехническую систему, которая способна в полностью автономном режиме выполнить задания указанные в описании секций.

Соревнования делятся на 3 этапа:

- Описательный - описание конструкции робота в инженерном листе;
- Теоретический - теоретическое обоснование выполнения задания;
- Практический - выполнение задания на соревновательном поле.

Выполнение заданий на соревновательном поле могут включать в себя следующие элементы:

- Езда по линии;
- Преодоление препятствий (горок, лестниц и т.п.) на поле;
- Захват, перемещение и взаимодействие с предметами;
- Определение расстояния, освещенности, цвета;
- Подсчет различных предметов.

Способ управления и требования к роботу:

Один робот может участвовать только в одном виде соревнований. Робот должен быть полностью автономным, то есть не допускается дистанционное управление роботом. За любые попытки дистанционного управления роботом команда будет дисквалифицирована. Во время выполнения задания робот не может покидать пределы поля. Команда является на соревнование с готовым роботом. Для возрастной группы 7 -9 класс разрешается использование только робототехнических наборов LEGO Mindstorms. Для возрастной группы 10-11 класс ограничений на использование робототехнической платформы нет.

Процедура проведения Соревнований:

Описательный этап выполняется в процессе предварительной подготовки к соревнованиям. Сдача Инженерного листа (в печатном виде) осуществляется во время регистрации команды на соревнованиях. Подавая заявку и принимая участие в Соревнованиях, гости и участники, тем самым соглашаются с регламентами и положениями о проведении Соревнований «РобоКарусель» и обязуются им следовать. На Теоретическом этапе каждая команда либо в устной, либо в письменной форме отвечает на вопросы экспертов, где обосновывает выполнение задания. На Практическом этапе робот каждой команды выполняет задания на соревновательных полях. Каждая команда выполняет по два заезда на каждом или одном из соревновательных полей. По согласованному решению судей и команд количество заездов может быть увеличено до трех. Операторы могут

настраивать робота только во время подготовки и отладки, после окончания этого времени нельзя модифицировать или менять робота (например: поменять батарейки) или изменять программу. Также команды не могут просить дополнительного времени. После окончания времени отладки, перед заездом, команды должны поместить робота в инспекционную область. После подтверждения судьи, что роботы соответствуют всем требованиям, соревнования могут быть начаты, если при осмотре будет найдено нарушение конструкции робота, то судья даст 3 минуты на устранение нарушения. Однако если нарушение не будет устранено в течение этого времени, команда не сможет участвовать в попытке.

В день соревнований команда должна иметь портативный компьютер и все необходимые материалы: готовые роботы, программу для роботов, пилот, запас необходимых деталей и компонентов, запасные батарейки или аккумуляторы и т.д.

Определение победителя:

По результатам заездов (сумме набранных баллов) строится рейтинговая таблица по убыванию. При равных суммах баллов оцениваются дополнительные критерии, например, время выполнения задания. Победители и призёры определяются по сумме баллов за описательный, теоретический и практический этапы.

Безопасность:

Роботы должны быть безопасными как во время, так и вне соревновательных и тренировочных заездов (для участников, зрителей, персонала и соревновательных полей).

Требования к Инженерному листу:

Инженерный лист должен содержать информацию описательного характера, схемы и изображения, дающие четкое представление о конструкции робота. Инженерный лист оформляется в любом текстовом редакторе, позволяющий вставлять изображения в текст. Формат бумаги: А4 (210x297) книжной ориентации. Поля: верхнее – 2 см., нижнее – 2 см., левое

–2,5 см., правое 1 см. Количество страниц - 2 (две), количество листов - 1 (один). Используется двусторонняя печать документа. Для каждого робота готовится отдельный Инженерный лист.

Содержание Инженерного листа:

1. Название команды. Организация;
2. Состав команды;
3. Название соревнования;
4. Описание конструкции робота. Для каждого из основных механизмов: схема, фотография и перечень деталей;
5. Изображения робота в целом;
6. Блок-схема алгоритма управления роботом.

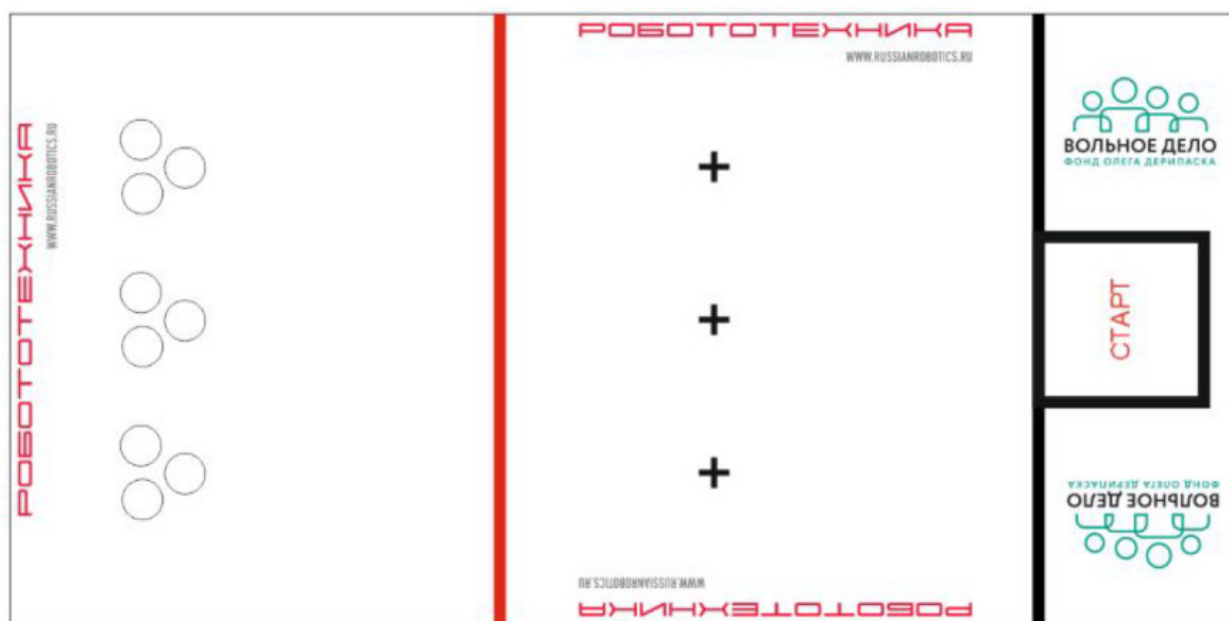
РобоБоулинг.

Условия состязания:

За отведенное время робот должен сбить шарами максимальное количество цилиндров.

Игровое поле:

1. Размеры игрового поля 2000x1000 мм.
2. Поле представляет собой белое основание с нанесенными на него отметками.
3. На поле располагаются 3 отметки для постановки шаров, и 9 отметок для постановки цилиндров.
4. Цилиндр – диаметр 66 мм, высота не более 125 мм, вес не более 20 грамм.
5. Шар – диаметр не более 65 мм, масса не более 55 гр. (шар для большого тенниса).



Поле для соревнования "РобоБоулинг"

Робот:

1. Робот должен быть автономным.
2. Максимальный размер робота 250x250x250 мм. Во время выполнения задания робот не может изменять свои размеры.
3. Робот не должен иметь подвижных ударных элементов.
4. Робот не должен иметь съемных частей, в том числе для позиционирования на старте. Все детали робота должны быть жестко закреплены.

Правила проведения состязаний:

1. Команда совершает по одной попытке в каждом заезде.
2. Движение робота начинается после команды судьи.
3. Робот стартует из зоны старта-финиша. До старта никакая часть робота не может выступать из зоны старта-финиша.
4. Максимальная продолжительность одной попытки составляет 1 минуту (60 секунд).
5. Время выполнения задания фиксируется только после заезда робота в зону старта-финиша.
6. Робот корпусом должен сдвинуть шар с места и отправить его в сторону цилиндров.

7. Задача робота сбить максимальное количество цилиндров, при этом он может задействовать все шары, которые находятся в зоне удара.
8. Робот выехал из зоны удара, т.е. пересек любым колесом красную или черную линию – досрочное завершение попытки с максимальным временем и баллами, заработанными до момента пересечения линии.
9. Если во время попытки робот выезжает за боковые пределы поля (тонкая черная линия), т.е. оказывается хотя бы одним колесом за линией, то он завершает свою попытку с максимальным временем и баллами, заработанными до момента выезда.
10. По просьбе участника, судья убирает упавший цилиндр из зоны размещения.

Баллы:

Существуют баллы за задания, а также штрафные баллы, которые в сумме дают итоговые баллы.

1. Баллы за задания:

- сдвиг шара, размещенного на метке – 10 баллов;
- робот покинул зону старта-финиша и вернулся обратно – 10 баллов;
- сбит цилиндр – по 10 баллов за каждый. Цилиндр считается сбитым,

если он упал или сдвинут с отметки на 20 мм и более.

2. Штрафные баллы:

Следующие действия считаются нарушениями:

- робот не дотронулся ни до одного шара – 10 баллов.

3. Правила отбора победителя:

- В зачет принимаются суммарные результаты попыток: сумма баллов.

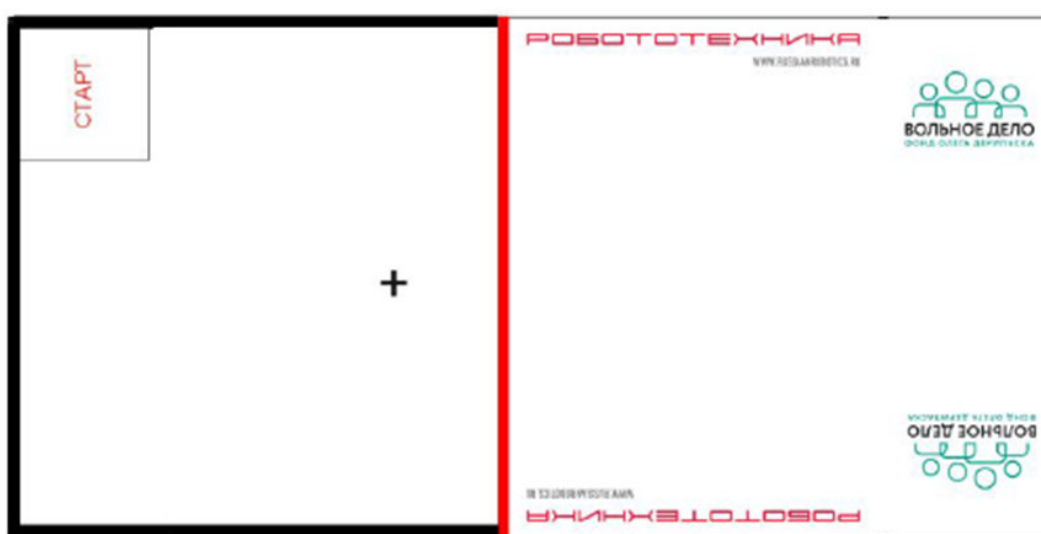
РобоСквиш.

Условия состязания:

За отведенное время робот должен совершить максимальное количество поочередных ударов «ракеткой» по мячу, который должен ударяясь о стену возвращаться обратно к роботу.

Игровое поле:

1. Размеры игрового поля 2000x1000 мм.
2. Поле представляет собой белое основание, посередине разделенное красной линией и тремя стенками (высотой 200 мм), ограничивающие пространство за красной линией по периметру поля.
3. Зона перемещения робота ограничена по периметру тремя черными и одной красной линиями шириной 16-20 мм.
5. Специальная отметка, для обозначения начального положения мяча.
6. Мяч – диаметр не более 45 мм, масса не более 40 гр., материал – пластик, полиуретан.



Поле для соревнования "РобоСквиш"



Поле для соревнования "РобоСквиш" (вид на стенки)

Робот:

1. Робот должен быть автономным.

2. Размер робота на старте не превышает 250х250х250 мм.
3. Робот должен иметь приспособление, осуществляющее удар по мячу аналогично удару ракеткой.

Правила проведения состязаний:

4. Команда совершает по одной попытке в каждом заезде.
5. Движение робота начинается после команды судьи.
6. Максимальная продолжительность одной попытки составляет 1 минуту (60 секунд).
7. Время выполнения задания не фиксируется.
7. Робот стартует из зоны старта. До старта никакая часть робота не может выступать из зоны старта-финиша.
8. В момент нанесения удара по мячу «ракеткой» робот может быть подвижным, но только двигаясь в направлении параллельном красной линии.
9. Цель робота совершить как можно больше ударов мячом о стенки, осуществляя поочередные удары по мячу в зоне перемещения.
10. Если мяч вылетел за пределы зоны перемещения, то происходит досрочное завершение попытки с баллами, заработанными до момента потери мяча.
11. Если мяч неподвижен в течение 15 секунд в зоне со стенками и он недотягивает для удара роботом, то происходит досрочное завершение попытки с баллами, заработанными до момента остановки мяча.
12. Робот выехал из зоны перемещения, т.е. пересек любым колесом красную или черную линию – досрочное завершение попытки с баллами, заработанными до момента пересечения линии.

Баллы:

Существуют баллы за задания, а также штрафные баллы, которые в сумме дают итоговые баллы.

1. Баллы за задания

- робот из зоны доехал до мяча и ударил его – 10 баллов;

- мяч ударился о фронтальную стенку – 5 баллов;
- мяч ударился о боковую стенку – 2 балла.

2. Штрафные баллы

Следующие действия считаются нарушениями:

- робот ударил мяч корпусом – 10 баллов.

Подсчет итоговых баллов за задание:

1. В зачет принимаются суммарные результаты попыток: сумма баллов.

РобоСчётчик.

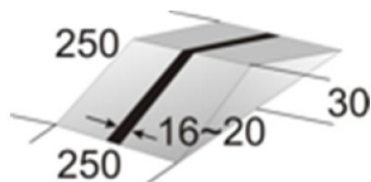
Условия состязания:

За отведенное время робот должен преодолеть трассу, подсчитав количество цилиндров определенных цветов, расставленных вдоль трассы.

Игровое поле:

1. Размеры игрового поля 2000x1000 мм.
2. Поле – белое основание с черной линией траектории шириной 16-20 мм.
3. На линии (в зоне после СТАРТА) размещается препятствие – горка (размер: 250 мм шириной, 250 мм длиной и 30-50 мм высотой; основной цвет поверхности белый).

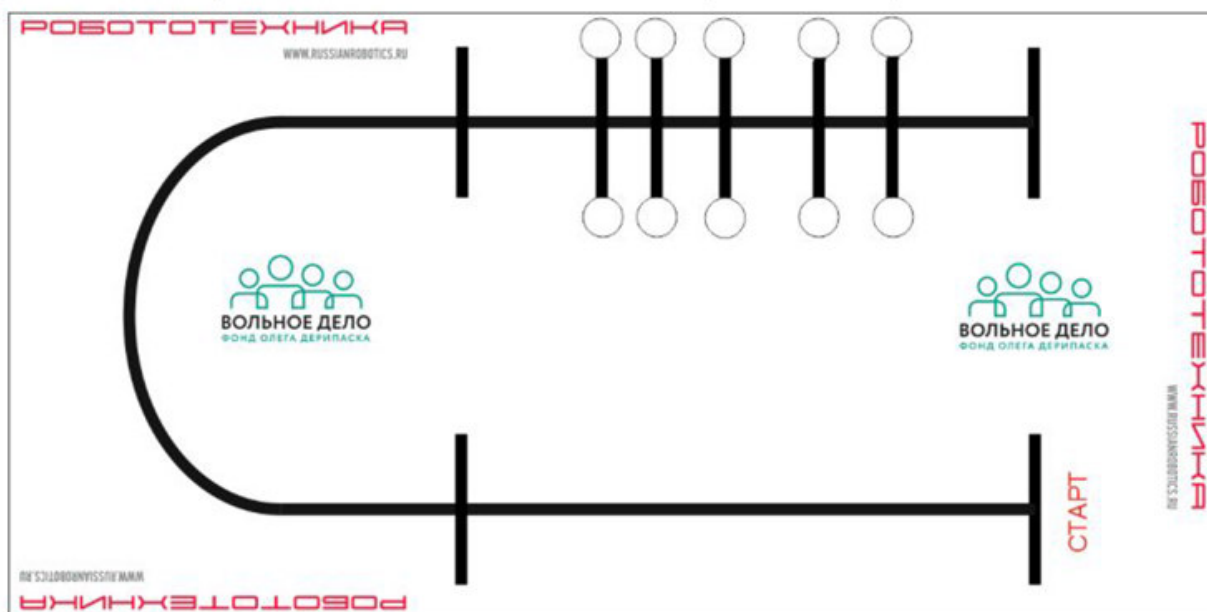
Препятствие жестко закреплено на поверхности поля, линия трассы на препятствии не прерывается. Место расположения препятствия объявляется в день соревнований. На момент соревнований организаторы оставляют за собой право изменить размеры препятствий, предусмотренных данным регламентом.



Горка для соревнования "Счетчик-траектория"

4. Цилиндр – диаметр 66 мм, высота не более 125 мм, вес не более 20 грамм.
Цвета цилиндров определяются в день соревнований. Возможные цвета: белый, черный, красный, синий, желтый, зеленый.
5. Количество цилиндров, а также их расстановка на отметках определяется

Главным судьей соревнований перед началом заезда, после сдачи роботов в карантин.



Поле для соревнования "РобоСчётчик"

Робот:

1. Робот должен быть автономным.
2. Размер робота на старте не превышает 250x250x250 мм.
3. В конструкции робота ограничивается количество следующих элементов:
 - а. Моторы – не более 3 (трех);
 - б. Датчик освещенности/цвета – не более 3 (трех);
 - с. Датчик расстояния – не более 2 (двух).
4. В микрокомпьютер должна быть загружена только одна исполняемая программа под названием «Kompfest2017».

Правила проведения состязаний:

1. Команда совершает по одной попытке в каждом заезде.
2. Робот стартует из зоны старта. До старта никакая часть робота не может выступать за линию старта.
3. Движение робота начинается после команды судьи.
4. Максимальная продолжительность одной попытки составляет 1 минуту (60 секунд).
5. Время выполнения задания фиксируется только после пересечения

роботом (его проекции) финишной черты.

6. После пересечения финишной линии робот должен остановиться и продемонстрировать на экране в течение 10 секунд количество цилиндров, которое он сосчитал (цилиндров может быть от 3 до 10).
7. Если во время попытки робот съезжает с черной линии, т.е. оказывается всеми колесами содной стороны линии, то он завершает свою попытку с максимальным временем и баллами, заработанными до момента схода с линии.

Баллы:

Существуют баллы за задания, а также штрафные баллы, которые в сумме дают итоговые баллы.

1. Баллы за задания

- преодоление горки на пути следования – 10 баллов;
- въезд в зону подсчета цилиндров – 10 баллов;
- пересечение финишной черты и остановка – 10 баллов;
- правильный подсчет количества цилиндров – 100 баллов.

2. Штрафные баллы

Следующие действия считаются нарушениями:

- сбивание цилиндра с отметки – по 5 баллов за каждый. Цилиндр считается «сбитым», если он сдвинут с отметки на 20 мм и более.

3. Подсчет итоговых баллов за задание

- В зачет принимаются суммарные результаты попыток: сумма баллов и сумма времени.

Регламент проведения соревнования «Робототехническая олимпиада»

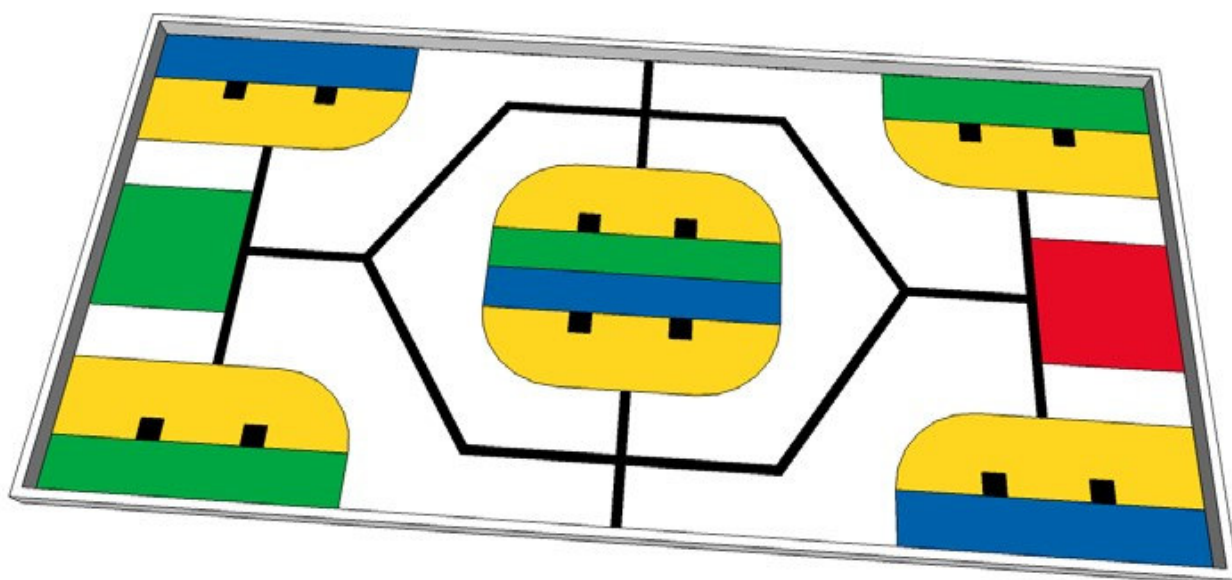
Подведение итогов «Робототехнической олимпиады» (далее - Олимпиада) состоится в период с **29.01.2018г. по 09.02.2018г.**

В Олимпиаде принимают участие команды (не более двух человек) под руководством руководителя команды (преподаватель школы или клуба) и в возрасте от 9 до 17 лет. Вид участия: командный, личный. Руководителем команды может быть любой гражданин не моложе 18 лет, который несет ответственность за участников команды (преподаватель, аспирант или студент, а также штатный сотрудник учебного заведения, родитель).

Команда состоит максимум из 3 человек, включая руководителя.

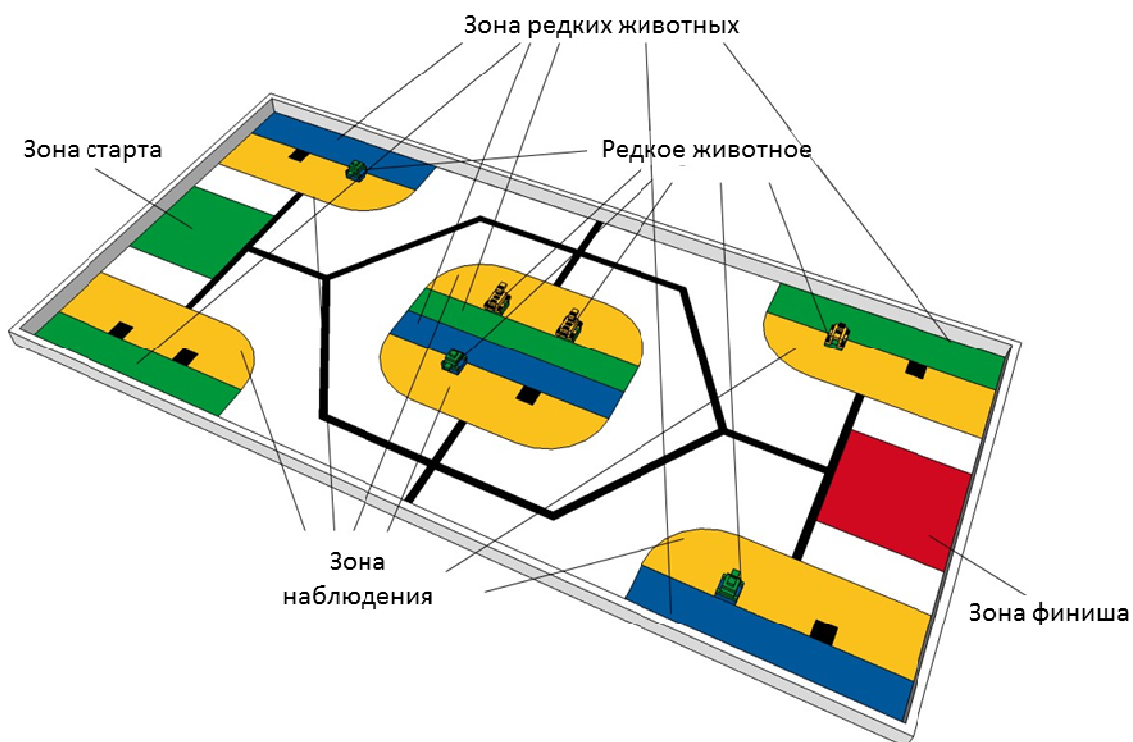
Состав команды: руководитель и 1 или 2 участника. Руководитель в заездах не участвует. Участники одной команды не могут быть одновременно участниками другой команды.

В данном состязании необходимо сделать робота, который может способствовать развитию природно-ориентированного туризма и помочь Ученым и Посетителям в наблюдении и изучении чудес природы без ущерба им. Робот переносит Ученых и Посетителей в зоны, разрешенные для их посещения. Маршрут зависит от количества редких животных, обнаруженных в различных зонах. Во время путешествия робот также должен вернуть редких животных, которые забрели в туристические зоны, в свои собственные ареалы обитания: тропический лес или океан.

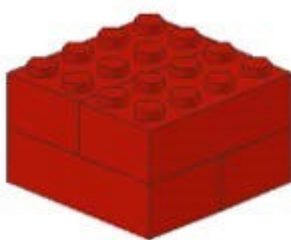
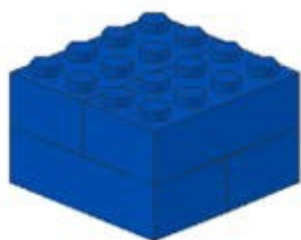


1. Описание задания

Задача робота заключается в том, чтобы перенести Ученых и Посетителей из Зоны старта в Зоны наблюдения. Робот также должен переместить редкое животное, обнаруженное в Зоне наблюдения, в прилегающий тропический лес (зеленые Зоны редких животных) или в прилегающий океан (синие Зоны редких животных). Задание полностью выполнено, когда робот находится внутри Зоны финиша.



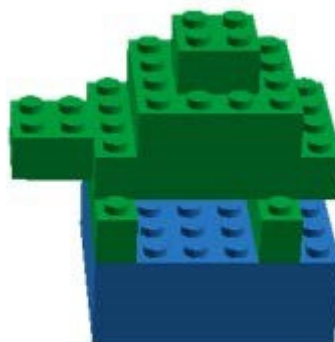
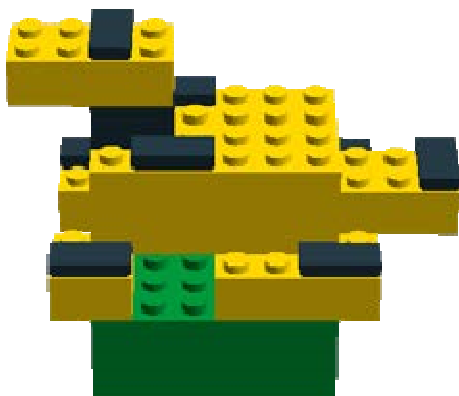
Робот стартует, находясь в Зоне старта (зеленый квадрат), транспортируя 4 синих LEGO-блока, обозначающих 4 Посетителей, и 4 красных LEGO-блока, обозначающих 4 Ученых.



Синий блок: Посетитель

Красный блок: Ученый

Имеются два вида редких животных: ягуары и черепахи.



Ягуар

Черепаха

В задании используются 3 ягуара и 3 черепахи. Перед каждым раундом 3 ягуара случайным образом размещаются на 6 черных квадратах, расположенных в 3 Зонах наблюдения, которые прилегают к Зонам тропического леса (3 зеленые Зоны редких животных). Перед каждым раундом 3 черепахи случайным образом размещаются на 6 черных квадратах, расположенных в 3 Зонах наблюдения, которые прилегают к Зонам океана (3 синие Зоны редких животных). Остальные 6 черных квадратов остаются пустыми.

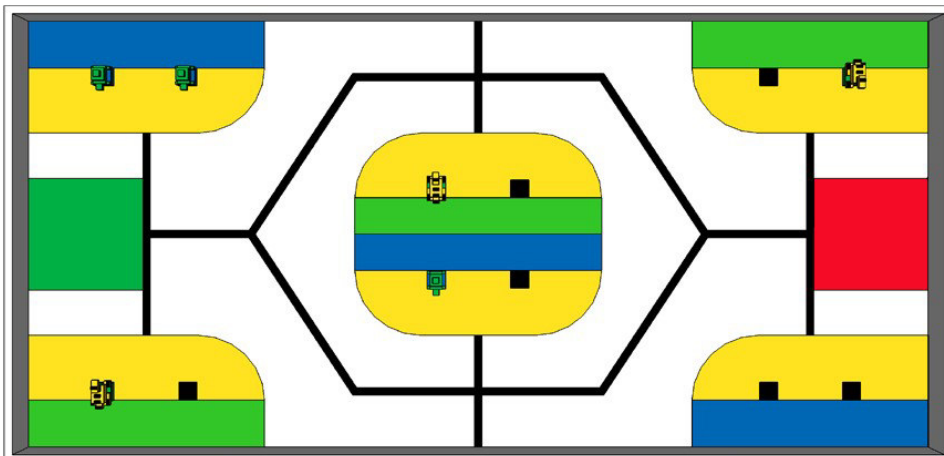
В каждой Зоне наблюдения могут находиться 0, 1 или 2 редких животных. Задача робота – переместить этих животных из черных квадратов Зоны наблюдения в прилегающий тропический лес или океан. Перед роботом также стоит задача позволить Посетителю (синий блок), Ученому (красный

блок) или обоим оказаться в Зоне наблюдения в зависимости от количества редких животных в данной зоне.

- Если в Зоне наблюдения нет фигурок редких животных, то в данную Зону может войти Посетитель (синий блок). Робот может разместить 1 синий блок полностью внутри этой зоны.
- Если в Зоне наблюдения присутствует одна фигурка редкого животного, то оба, Посетитель (синий блок) и Ученый (красный блок), могут войти. Робот может оставить 1 синий и/или 1 красный блок полностью внутри этой зоны.
- Если в Зоне наблюдения присутствуют две фигурки редких животных, то только Ученый может войти. Робот может разместить 1 красный блок полностью внутри этой зоны.

2. Правила состязания

1. Прежде чем поместить робота в зону карантина команда может разместить в роботе максимум 4 синих и 4 красных блока так, что робот не превышает допустимых размеров. Как часть проверки во время карантина, робот будет проверен на отсутствие элементов, схожих с реквизитом состязания, за исключением 4 синих и 4 красных блоков. После периода карантина изменения в конструкции робота не допускаются. Каждая команда должна принести свои синие и красные блоки с собой на соревнования.
2. Перед каждым раундом 3 фигурки ягуаров и 3 фигурки черепах случайным образом размещаются на 6 из 12 черных квадратах в Зонах наблюдения так, что их головы направлены к соответствующей желтой зоне, как показано на рисунке ниже.



Случайное размещение ягуаров следует провести вручную следующим образом:

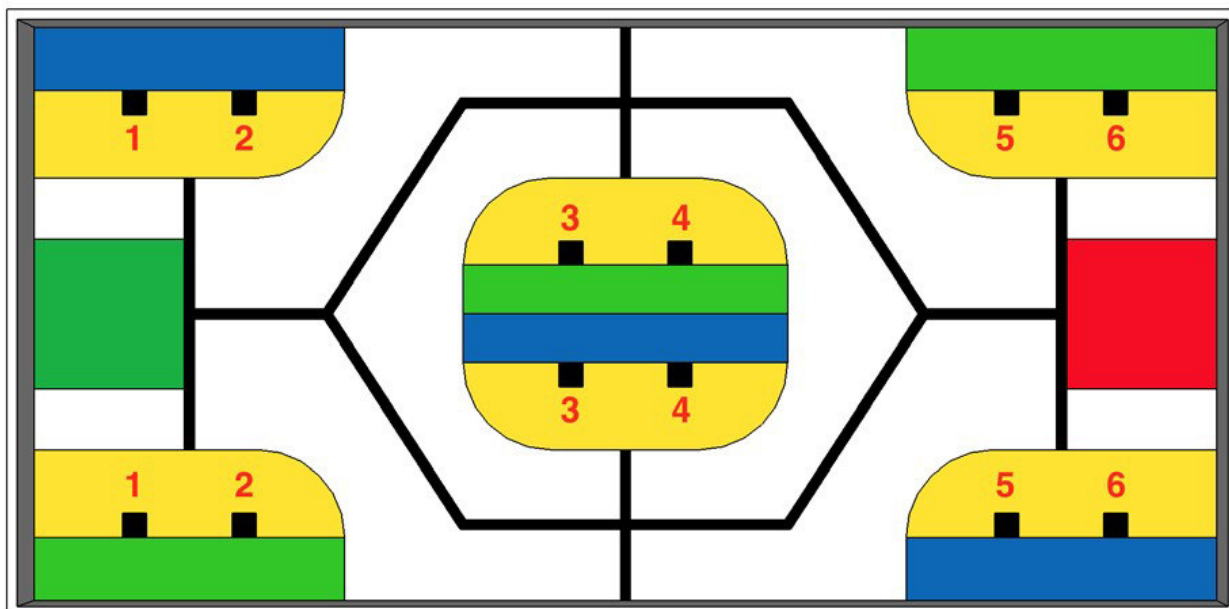
а. Пронумеровать 6 позиций для ягуаров (6 черных квадратов в трех Зонах наблюдения, прилегающих к зеленым зонам тропического леса) от 1 до 6. Написать номера 1-6 на маленьких листках бумаги, сложить единой и поместить их в непрозрачный мешок.

б. Потрясти мешок, чтобы перемешать сложенные листки.

с. Вытащить 3 листка бумаги из мешка и разместить фигурки ягуаров на позициях для ягуаров под этими номерами. Случайное размещение может привести к двум возможным ситуациям:

- Каждая из трех Зон наблюдения содержит одну фигурку ягуара;
- Одна Зона наблюдения содержит две фигурки ягуара, и одна Зона наблюдения содержит одну фигурку ягуара.

Случайное размещение 3 черепах следует выполнить аналогичным образом. Выбранные местоположения фигурок редких животных остаются неизменными в течение одного раунда. Нумерация черных квадратов для каждой жеребьевки, например, может выглядеть следующим образом:

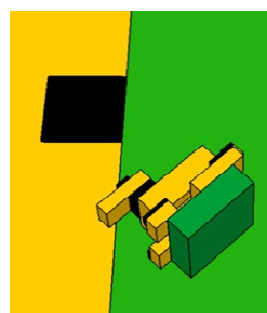
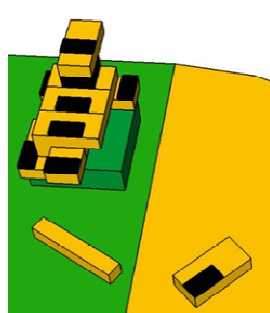
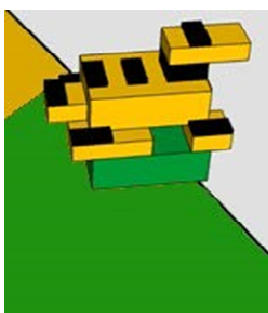
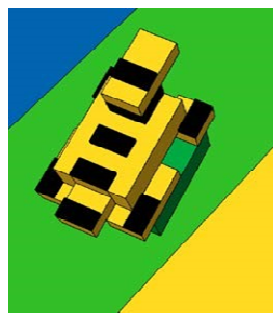
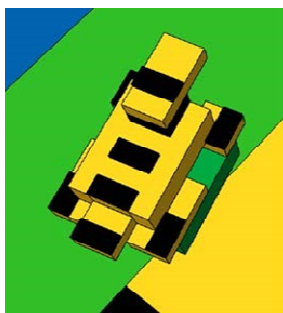
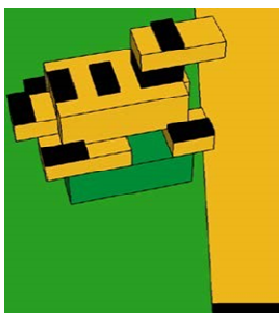


3. Фигурки редких животных, расположенные на черных квадратах в Зонах наблюдения, должны быть перемещены роботом так, чтобы они находились полностью внутри прилегающей зоны тропического леса или океана.

Фигурка черепахи считается размещенной верно, если она стоит вертикально, не сломана и находится полностью внутри прилегающей зоны океана. Это значит, что все части синего основания фигурки, соприкасавшиеся с покрытием полигона на начало попытки, находятся внутри этой зоны (эти части должны касаться покрытия поля только внутри этой зоны). Зеленые детали, изображающие черепаху, не считаются частью фигурки черепахи, когда положение фигурки расценено как «внутри зоны океана», и поэтому могут «нависать» над линией границы зоны. Фигурка ягуара размещена, верно, если она стоит вертикально, не сломана и находится полностью внутри прилегающего тропического леса. Это значит, что все части зеленого основания фигурки, соприкасавшиеся с покрытием полигона на начало попытки, находятся внутри этой зоны (эти части должны касаться покрытия поля только внутри этой зоны). Черные/желтые детали, изображающие ягуара, не считаются частью фигурки ягуара, когда положение фигурки расценено как «внутри зоны тропического леса», и поэтому могут «нависать» над линией границы зоны.

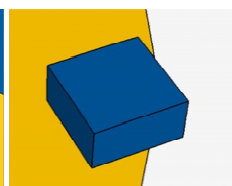
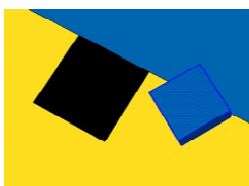
Определение состояния «сломан» для данного документа: реквизит состязания считается сломанным, если хотя бы одна деталь полностью отсоединена от места первоначального крепления.

4. Фигурки ягуаров должны быть размещены в соответствующие зоны тропического леса, прилегающих к Зонам наблюдения, где ягуар располагался изначально, до старта робота. За фигурку ягуара не начисляются баллы, если она не размещена в зоне, прилегающей к изначальной Зоне наблюдения, даже если она расположена внутри другой зоны тропического леса. Аналогично, не начисляются баллы за фигурку черепахи, которая не размещена в зоне океана, прилегающей к соответствующей Зоне наблюдения, где черепаха была расположена изначально, до старта робота.



5. 4 блока Посетителей и 4 блока Ученых должны быть размещены, не будучи сломанными, полностью внутри Зон наблюдения согласно количеству редких животных, которые были расположены на черных квадратах в этих зонах до старта робота:

- Если нет редких животных, то может быть размещен один блок Посетителя;
- Если присутствует одно редкое животное, то может быть размещен один блок Посетителя, один блок Ученого или по одному каждого типа;
- Если присутствуют два редких животных, то может быть размещен один блок Ученого.



Случайное размещение 6 фигурок редких животных может привести к ситуациям, когда существует более одного способа верного размещения блоков Посетителя и Ученого в 6 Зонах наблюдения.

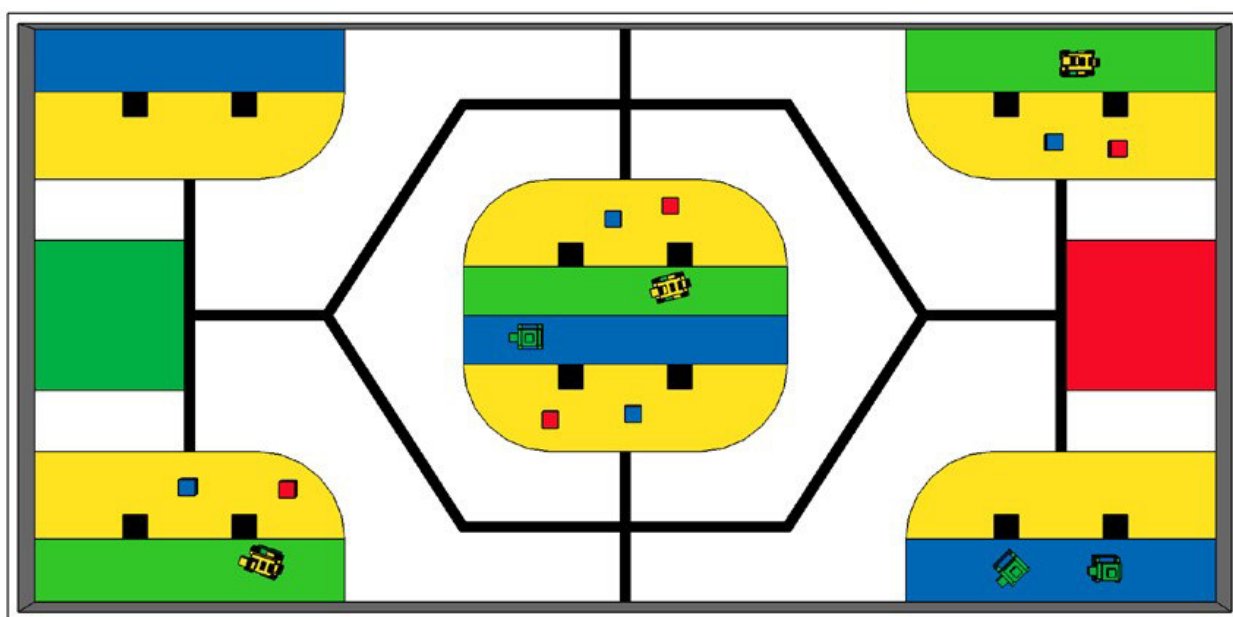
ПРИМЕР:

Каждая из трех Зон наблюдения содержит одну фигурку ягуара;

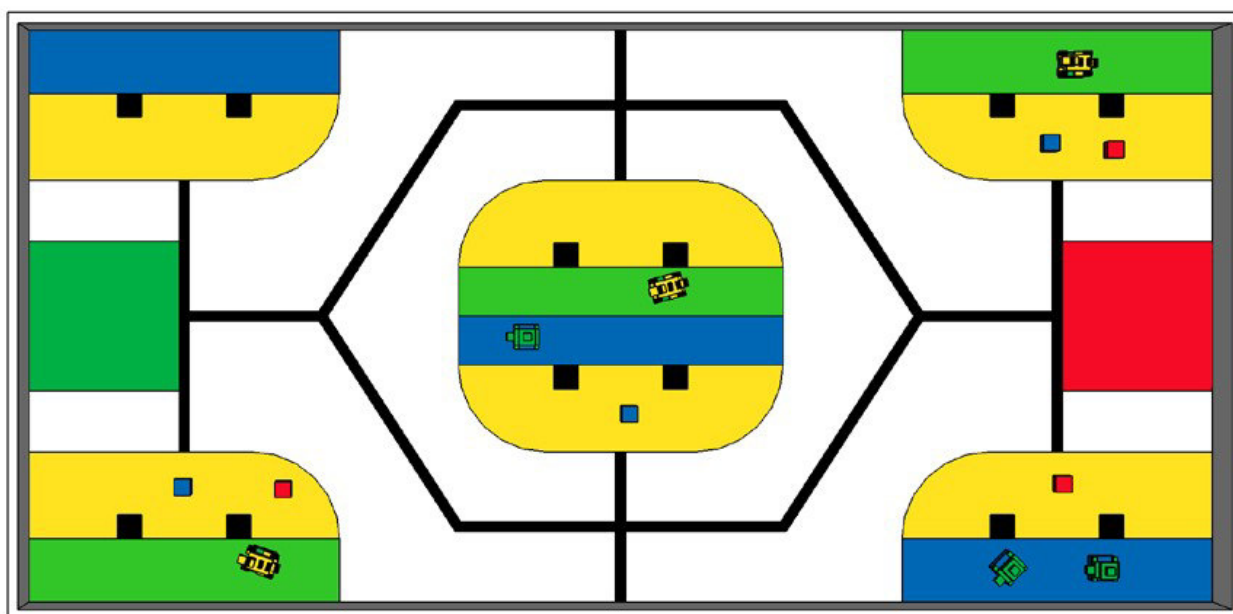
Одна Зона наблюдения содержит 2 фигурки черепахи;

Одна Зона наблюдения содержит 1 фигурку черепахи;

Существуют по меньшей мере два возможных способа верного размещения блоков Посетителя и Ученого:



Способ 1



Способ 2

6. По крайней мере, один Посетитель и один Ученый может быть размещен в каждой Зоне наблюдения. Если в какой-либо зоне более одного блока Посетителя или более одного блока Ученого, то за лишние блоки баллы не начисляются.

7. Выполнение задания считается завершенным, когда робот остановился и всеми своими частями полностью находится внутри Зоны финиша (нахождение кабелей за пределами Зоны финиша допускается).

3. Подсчет баллов

а. Подсчет баллов производится по завершении попытки.

б. Максимальный балл = 160

с. Баллы начисляются по каждому критерию при соблюдении всех требований (например, к расположению), описанных в правилах выше.

Таблица подсчета баллов:

Задачи	Баллов за каждую	Всего
Ученый (красный блок) размещен верно и находится полностью внутри Зоны наблюдения, которая содержала по меньшей мере 1 редкое животное до старта робота.	15	60
Посетитель (синий блок) размещен верно и находится полностью внутри Зоны наблюдения, которая содержала по крайней мере 1 редкое животное до старта робота.	15	60
Фигурка черепахи размещена верно и находится полностью внутри синей зоны, прилегающей к Зоне наблюдения, где она была до старта робота.	5	15
Фигурка ягуара размещена верно и находится полностью внутри зеленой зоны, прилегающей к Зоне наблюдения, где она была до старта робота.	5	15
Робот финиширует полностью внутри Зоны финиша		10
Максимальный балл		160

Определение победителя:

По результатам суммы набранных баллов строится рейтинговая таблица по убыванию. При равных суммах баллов оцениваются дополнительные критерии, например, время выполнения задания.

Состав оргкомитета Фестиваля

1. Евтушенко И.Н., главный специалист отдела организации образовательных ресурсов и реализации образовательных программ Северного управления министерства образования и науки Самарской области;
2. Терешина И.Е., директор ГБУ ДПО СО «Сергиевский РЦ»;
3. Аргунова Е.В., методист ГБУ ДПО СО «Сергиевский РЦ»;
4. Мельникова О.В., методист ГБУ ДПО СО «Сергиевский РЦ»;
5. Феокистова Г.Р., методист ГБУ ДПО СО «Сергиевский РЦ».

Состав жюри.

1. Макрушен А.А., заместитель директора по инновационной работе МБДО ЦДТ «Радуга успеха» г.о. Самара, председатель жюри(по согласованию).
2. Родионов Н.С., педагог дополнительного образования МБУ ДО ЦДТ «Радуга успеха» г.о. Самара (по согласованию).
3. Исаев А.С., учитель математики и информатики ГБОУ СОШ №1 «ОЦ» ж.-д.ст. Шентала.
4. Комардина Т.В., руководитель СП д/с «Сказка» ГБОУ СОШ №1 п.г.т. Суходол.
5. Ивакаев Е.В., учитель технологии, информатики и химии ГБОУ СОШ «ОЦ» с. Ст. Шентала.
6. Набережнева Е.В., учитель информатики ГБОУ СОШ №1 п.г.т. Суходол.
7. Аргунова Е.В., методист ГБУ ДПО СО «Сергиевский РЦ».
8. Куликов Д.В., методист ГБУ ДПО СО «Сергиевский РЦ».
9. Максимов Е.В., учитель информатики ГБОУ СОШ «ОЦ» с. Челно-Вершины.

**СОГЛАСИЕ ЗАКОННОГО ПРЕДСТАВИТЕЛЯ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ
ДАННЫХ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНЕГО**

Я, _____ (ФИО),
Проживающий (-ая) по адресу: _____,
_____ № _____ выдан (кем и когда) _____,

_____ ,
являюсь законным представителем несовершеннолетнего _____ (ФИО).

Настоящим даю свое согласие на обработку в ГБУ ДПО СО «Сергиевский РЦ»
персональных данных моего несовершеннолетнего ребенка

_____ ,
относящихся **исключительно** к перечисленным ниже категориям персональных данных:

- ☐ фамилия, имя;
- ☐ наименование образовательного учреждения, посещаемого ребенком;
- ☐ необходимые материалы для участия в конкурсе.

Я даю согласие на использование персональных данных моего ребенка, участника
открытого окружного компьютерного фестиваля «КомпФест», **исключительно** в
следующих целях:

- ☐ информирование всех заинтересованных лиц о результатах конкурса через сайт ГБУ
ДПО СО «Сергиевский РЦ» и в средствах массовой информации.

Настоящее согласие предоставляется на осуществление сотрудниками ГБУ ДПО СО
«Сергиевский РЦ» следующих действий в отношении персональных данных ребенка:
сбор, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование (только в указанных
выше целях), уничтожение.

Данное Согласие действует до 31 мая 2018 года.

Я подтверждаю, что, давая настоящее согласие, я действую по своей воле и в интересах
ребенка, законным представителем которого являюсь.

«__» _____ 201__ г.

Подпись: _____ / _____ / (расшифровка)

СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

Я _____ (ФИО),
проживающий (-ая) по адресу: _____

_____, паспорт
№ _____ выдан _____ (кем и когда)

_____,
настоящим даю свое согласие на обработку в ГБУ ДПО СО «Сергиевский РЦ» моих
персональных данных, относящихся **исключительно** к перечисленным ниже категориям
персональных данных:

- ☐ фамилия, имя;
- ☐ наименование образовательного учреждения, посещаемого ребенком;
- ☐ необходимые материалы для участия в конкурсе.

Я даю согласие на использование моих персональных данных **исключительно** в
следующих целях:

- ☐ информирование всех заинтересованных лиц о результатах конкурса через сайт ГБУ
ДПО СО «Сергиевский РЦ» и в средствах массовой информации.

Настоящее согласие предоставляется на осуществление сотрудниками ГБУ ДПО СО
«Сергиевский РЦ» следующих действий в отношении персональных данных: сбор,
хранение, уточнение (обновление, изменение), использование (только в указанных выше
целях), уничтожение.

Данное Согласие действует до 31 мая 2018 года.

«___» _____ 201__ г.

Подпись: _____ / _____ / (расшифровка)