

# CUBORO

**Возраст участников:** 2-4 (младшая возрастная группа)  
5-8 (средняя возрастная группа)

**Цель состязаний:** создать работоспособные конструкции из элементов конструктора Cuboro, соответствующие техническому заданию на конструирование, не превышая установленное время.

## 1. Условия состязания

1.1. Чемпионат проводится в третий . К соревнованию допускается не более одной команды от образовательной организации в каждой возрастной категории

1.2. Этапом соревнования называется выполнение работ по созданию конструкций из элементов Cuboro в соответствии техническому заданию (ТЗ) на конструирование. Этапы могут состоять из модулей. Модулем называется логически завершенная часть этапа, направленная на достижение конечного результата. Модуль может задаваться отдельным техническим заданием, связанным с ТЗ этапа.

1.3. Состязание проводится в два этапа:

- Решение конструкторской задачи;
- Креативное .

1.4. Для выполнения работ по созданию конструкций необходимо владение следующими социальными навыками (soft skills):

- Коммуникация (умение слушать, убеждать и аргументировать, работать в команде; нацеленность на результат);
- Управление собой (управление эмоциями, стрессом, собственным развитием; рефлексия, энтузиазм, инициативность);
- Мышление (системное, креативное, структурное, логическое мышление, поиск и анализ информации, проектное мышление);
- Управленческие навыки (управление исполнением, планирование, ситуационное руководство и лидерство, делегирование).

## 2. Зона соревнований

2.1. Площадка соревнований оборудуется рабочими местами. Состав рабочего места: стол-парта на четыре человека, четыре стула; канцелярские принадлежности (ручка, листы бумаги) .

2.2. Cuboro Standard (Basis)

:

.

### **3. Команда**

3.1. Команда – коллектив учащихся из 4-х человек, осуществляющие занятия по конструированию Cuboro (подготовку к состязаниям).

**Возраст участников команды определяется на момент проведения соревнований.**

3.2. Один из членов команды является капитаном команды.

3.3. Возрастная группа команды определяется по наиболее старшему участнику команды.

3.4. Команду возглавляет руководитель команды или/и тренер,

Минимальный возраст руководителя (тренера) команды – 18 лет.

3.5. В зоне состязаний разрешается находиться только участникам команд, членам оргкомитета, судьям, помощникам судей.

3.6. Во время проведения соревнований запрещены любые устройства и методы коммуникации. Всем, кто находится вне области состязаний, запрещено общаться с участниками. Если все же необходимо передать сообщение, то это можно сделать только при непосредственном участии члена Оргкомитета.

3.7. При нарушении командой пункта 3.6. команда будет дисквалифицирована с соревнований.

3.8. Если по решению главного судьи состязание было прекращено из-за недисциплинированного (неэтичного, некорректного) поведения команды, то этой команде за этап засчитывается техническое поражение, а команда по решению главного судьи может быть дисквалифицирована.

### **4. Содержание этапов состязания**

4.1. Этап «Решение конструкторской задачи».

Команда в соответствии с заданием создаёт модель конструкции; при необходимости вносит изменения,

8

1

30

4.2. Этап «Креативное».

Команда в соответствии с ТЗ создаёт физическую конструкцию. При создании физической конструкции каждый участник команды имеет право манипулировать всеми элементами Cuboro.

4.3. Этап «Web».

На

WebKit Cuboro.

с ТЗ выполняет

готовый модель конструкции

Этап содержит ограничения по манипулированию элементами Cuboro. Времени физического конструирования ограничивается.

## **5. Правила проведения состязаний и судейство**

5.1. Организаторы оставляют за собой право включать в состязания дополнительные задания, уведомляя об этом участников. В том числе, уведомления могут быть осуществлены главным судьей соревнований в день соревнования.

5.2. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.

5.3. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.

5.4. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в устном порядке обжаловать решение судей в Оргкомитете не позднее 10 минут после объявления результатов.

5.5. Переигровка может быть проведена по решению судей в случае, когда причиной ошибки является неисправность вспомогательного оборудования (сбой электропитания, internet-соединения и т.п.), либо из-за ошибки, допущенной судейской коллегией.

**Переигровка не назначается по причине слабого контроля подготовки рабочего места перед началом этапа со стороны команды.**

5.6. В период подготовки и выполнения заданий в соревновательную зону допускаются только участники соревнований без тренеров и руководителей команд.

5.7. **Количество попыток** \_\_\_\_\_ , **на**  
**не более 3- раз.**

5.8. **Технические задания этапов и модулей выдаются (озвучиваются) выдаются перед началом этапа (модуля) капитану команды.**

5.9. Команде предоставляется время для проверки готовности рабочего места к выполнению задания.

5.10. Время отсчитывается от момента объявления начала этапа ( ) до момента полного выполнения конструкции командой .

5.11. **Работоспособность конструкции проверяется не менее 3 раз, при этом шарик должен полностью пройти траекторию.**

## 6. Подсчет баллов и определение победителя

6.1 Выполнение конкурсных заданий оценивается по следующим критериям:

-

;

-

1

:

1. (1 )

2. (1 )

3. ( )

).

Оценка применения кубиков	Кол-во баллов	Кол-во кубиков	Итого баллов
Количество использованных кубиков	1		произведение
Кубики, формирующие направление движения (являются частью дорожки)	2		произведение
Двойное использование кубика	2		произведение
Тройное использование кубика	2		произведение
Четырехкратное использование кубика	4		произведение
,	2		произведение
Итоговая оценка модели:			сумма

Кубики, не выполняющие в конструкции функциональной нагрузки (не участвующие в поддержании траектории движения шарика в работоспособном состоянии) – не учитываются и удаляются из фигуры!!!

6.2. За каждую обнаруженную в задании ошибку начисляется два штрафных балла.

6.3. Оценка за этап (модуль) определяется оценкой за конструкцию, из которой вычитаются штрафные баллы.

6.7. Оценка за соревнование определяется путём суммирования оценок за этапы.

6.8. Победителем будет объявлена команда, получившая наибольшее количество баллов. Если таких команд несколько, то победителем объявляется команда, получившая меньшее количество штрафных баллов. В случае совпадения этого показателя победителем объявляется команда, потратившая на выполнение заданий наименьшее время.

