

# Regulamin Drużynowych zawodów LEGO SPIKE

1. Drużynowe zawody LEGO SPIKE organizowane są przez Zespół Szkół Informatycznych im. gen. Józefa Hauke Bosaka w Kielcach w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania (Code Week 2022).
2. Celem zawodów jest popularyzacja programowania w robotyce i automatyce.
3. Zadaniem do wykonania będzie zbudowanie z klocków Lego robota i zaprogramowanie go do wykonania określonego zadania.
4. Zawody przeznaczone są dla uczniów Zespołu Szkół Informatycznych w Kielcach.
5. Do zawodów może przystąpić każdy uczeń Szkoły
6. W zawodach biorą udział zespoły dwu osobowe.
7. Zespół, który chce wziąć udział w zawodach należy zgłosić za pośrednictwem formularza elektronicznego dostępnego pod adresem:
8. Zespół do zawodów zgłasza Lider zespołu.
9. Termin zgłoszenia zespołów upływa w dniu: 5 października 2022, godzina 23:59.
10. W przypadku większej ilości zgłoszonych zespołów niż 10 zostanie dla wszystkich przeprowadzony test wiedzy z zakresu klocków Lego, matematyki, robotyki i programowania. Do zawodów zostanie zakwalifikowanych 10 drużyn z najlepszym wynikiem.
11. Test zostanie przeprowadzony w dniu 6 października 2022 w godzinach 12:00 – 13:00 na platformie testportal.pl
12. Test rozwiązywany jest przez zespół z dowolnego miejsca.
13. Odpowiedzi w teście zaznacza Lider zespołu.
14. W przypadku uzyskania tej samej ilości punktów z testu o rankingu decyduje czas wykonania testu – im czas krótszy tym wyższa pozycja.
15. W dniu 6 października 2022 o godzinie 16:00 odbędzie się spotkanie organizacyjne, na którym zostanie podane zadanie do wykonania.
16. Zadanie wykonywane jest na zestawach klocków Lego, które są wypożyczane drużynom na czas zawodów.
17. Drużyny mają czas na wykonanie zadania do 20 października 2022r. Po wykonaniu zadania drużyny zwracają zestawy klocków Lego, zbudowane roboty oraz oddają przygotowane do oceny programy sterujące robotami.
18. 21 października 2022 odbędą się zawody w budynku Zespołu Szkół Informatycznych w Kielcach
19. Nad poprawnym przebiegiem zawodów będzie czuwała komisja składająca się z nauczycieli przedmiotów zawodowych Zespołu Szkół Informatycznych.
20. Zwycięzcy zostaną wyłonieni przez komisję.
21. Każda drużyna będzie musiała przedstawić swojego robota w nieprzekraczalnym czasie 5 minut.
22. Komisja będzie oceniała czas wykonania zadania, jakość programu oraz pomysł na wygląd robota.
23. Spośród drużyn zostaną wyłonione 3 pierwsze miejsca nagrodzone nagrodą ufundowaną przez Świętokrzyskiego Kuratora Oświaty.
24. Każdy zawodnik biorący udział w finale otrzyma 50 punktów dodatknych oraz ocenę celującą ze wskazanego przedmiotu zawodowego pokrewnego z robotyką.
25. Uczniowie biorący udział w zawodach mogą korzystać ze wsparcia mentorskiego nauczycieli Zespołu Szkół Informatycznych.
26. Za wypożyczone zestawy klocków odpowiada drużyna.
27. W przypadku zgubienia klocków, rozkompletowania lub uszkodzenia drużyna zobowiązuje się pokryć wszelkiego rodzaju koszty związane z przywróceniem kompletności zestawu.