

УТВЕРЖДАЮ

Первый заместитель  
Министра образования  
Омской области

Т.В. Дернова

«14» 2017 г.



СОГЛАСОВАНО

Председатель организационного комитета  
Сибирского робототехнического фестиваля  
«Робофест – Омск»

А.М. Тимофеечев

«14» 2017 г.



**Положение  
об открытых окружных отборочных соревнованиях по  
робототехнике  
«Робофест – Западная Сибирь»**

*Открытые окружные отборочные соревнования по робототехнике «Робофест – Западная Сибирь», организованные в рамках Сибирского робототехнического фестиваля, проводятся в соответствии с Планом мероприятий по реализации регионального пилотного образовательного проекта «Технопарк» с целью стимулирования интереса детей к сфере инноваций и высоких технологий.*

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения окружных отборочных соревнований по робототехнике «Робофест – Западная Сибирь» (далее – соревнования).

1.2. Организаторами соревнований являются Министерство образования Омской области, бюджетное учреждение Омской области дополнительного образования «Омская областная станция юных техников» (далее – областная станция юных техников), Группа компаний «Альком» при поддержке Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Омский государственный технический университет», Центра образовательных инициатив «СТЕМ», ООО «Шаг вперед», Центра образовательной робототехники «Робополгон».

1.3. Соревнования проводятся в период с 17 по 18 февраля 2017 года на базе областного Экспоцентра по адресу: г. Омск, ул. 70 лет Октября, 25, корп. 2.

1.4. Для организации соревнований создается организационный комитет.

1.5. Организационный комитет соревнований:

- утверждает регламент и программу проведения соревнований;
- формирует состав судейской коллегии соревнований;
- анализирует и обобщает итоги соревнований;
- осуществляет организационно-методическое обеспечение;
- готовит материалы об отборочных соревнованиях для средств массовой информации.

1.6. Состав судейской коллегии формируется из числа судей-общественников, аттестованных программой «Робототехника» согласно регламенту, специалистов по робототехнике, автоматизации и мехатронике.

## **2. Цели и задачи соревнований**

2.1. Основные цели соревнований: создание условий для успешного развития проектной деятельности обучающихся Омской области, занимающихся в объединениях робототехники, формирование у них систематического мышления, стимулирование интереса к сфере инноваций и высоких технологий.

2.2. Задачами соревнований являются:

- выявление детей, способных к самостоятельному творчеству в среде программирования роботов;
- создание условий для интеллектуального развития школьников, поддержки одаренных детей;
- отбор лучших команд Сибирского федерального округа для участия во Всероссийском фестивале «Робофест – 2017» (г. Москва, март 2017 года);
- содействие в профессиональной ориентации и продолжении образования;
- развитие делового сотрудничества работников образовательных организаций в области робототехники и высоких технологий.

## **3. Участники отборочных соревнований**

3.1. К участию в соревнованиях допускаются дети и молодые люди в возрасте от 6 до 21 года включительно. Возрастные ограничения участников команды (операторов) и их численность определяются регламентом соревновательных направлений, в которых команда принимает участие.

3.2. Команда (команды) формируются в рамках одной организации или самостоятельно. Максимальное количество членов команды вместе с руководителем не более 6 человек, количество команд, сформированных одним руководителем, не более 10.

3.3. Один и тот же участник соревнования не может состоять в разных командах.

3.4. Одна и та же команда не может участвовать в различных соревновательных направлениях.

3.5. Руководитель команды несет полную ответственность за жизнь и здоровье членов команды и соблюдение Правил техники безопасности.

## **4. Порядок проведения отборочных соревнований и требования к роботам**

4.1. Соревнования проводятся в очной форме, презентация проектов в форме стендовой конференции.

4.2. К соревнованиям допускаются автономные роботы, собранные на основе любой элементной базы. Габариты робота (его предельные размеры и масса) определяются конкретными регламентами.

4.3. Соревнования организуются согласно регламенту, опубликованному на официальном сайте Программы «Робототехника: инженерно-технические кадры инновационной России» <http://russianrobotics.ru>

4.4. Соревнования проводятся в следующих направлениях:

### 1. «FIRST JR.FLL»

<b>Возрастная категория</b>	6 – 8 лет (включительно)
<b>Кол-во человек в команде</b>	1 – 6 операторов
<b>Робот</b>	Lego Education WeDo
<b>Язык программирования</b>	Lego Education WeDo, Scratch
<b>Форма</b>	Презентация проектов (защита)
<b>Задание</b>	Замечательный мир животных
<b>Регламент</b>	(Приложение № 1) Регламент «Jr. FLL»

### 2. «FIRST FLL»

<b>Возрастная категория</b>	9 – 13 лет (включительно)
<b>Кол-во человек в команде</b>	2 – 6 операторов
<b>Робот</b>	LEGO MINDSTORMS
<b>Язык программирования</b>	LEGO MINDSTORMS + EV3, NXT-G, +RCX
<b>Форма</b>	Каждая команда делает проект и принимает участие в играх роботов
<b>Задание</b>	«ANIMAL ALLIES»
<b>Регламент</b>	(Приложение № 2) Регламент «FLL»

### 3. «Hello, Robot! Lego»

<b>Возрастная категория</b>	9 – 10 лет (включительно)	11 – 12 лет (включительно)
<b>Кол-во человек в команде</b>	1 – 2 оператора	
<b>Робот</b>	LEGO MINDSTORMS + EV3, NXT-G, +RCX	
<b>Язык программирования</b>	LEGO MINDSTORMS + EV3, NXT-G, RoboLab	
<b>Форма</b>	«Чертежник» «Шорт-трек»	«Траектория-квест» «Сортировщик»
<b>Регламент</b>	(Приложения № 3, № 4, № 5, № 6) Регламент «Hello, Robot! Lego»	

## 4. «Hello, Robot! Arduino»

<b>Возрастная категория</b>	9 – 11 лет (включительно)	12 – 14 лет (включительно)
<b>Кол-во человек в команде</b>	1 – 2 оператора	
<b>Робот</b>	Роботы должны быть построены только на базе Arduino-совместимых плат, программируемых через Arduino IDE	
<b>Форма</b>	«Шорт-трек»	«Сортировщик»
<b>Регламент</b>	(Приложения № 7, № 8) Регламент «Hello, Robot! Arduino»	

## 5. «Робокарусель»

<b>Категория</b>	7 – 9 классы	10 – 11 классы
<b>Кол-во человек в команде</b>	1 – 6 операторов	
<b>Робот</b>	Набор LEGO® MINDSTORMS®.	Набор на усмотрение участника
<b>Форма</b>	Решение Олимпиадных задач по Физике.	
	«Траектория-Счетчик» «Гольф» «Боулинг»	«Траектория-Счетчик» «Гольф» «Боулинг»
<b>Регламент</b>	(Приложения № 9, № 10, № 11) Регламент «Робокарусель»	

## 6. «Фристайл»

<b>Возрастная категория</b>	10 – 12 лет (включительно)	13 – 16 лет (включительно)	17 – 21 год (включительно)
<b>кол-во человек в команде</b>	1 – 3 оператора		
<b>Робот</b>	LEGO MINDSTORMS, Arduino, Huno, Tetrax, Bioloid, ит.д.		
<b>Язык программирования</b>	нет ограничений		

<b>Форма</b>	Презентация проекта в форме защиты
<b>Задание</b>	Сервисные роботы (роботы-помощники, @service) – роботы, предназначенные для замены человека в рамках какой-нибудь сервисной деятельности (в сфере обслуживания), например, на складе. Домашние роботы-помощники (@home) – проекты по робототехнике в области помощи человеку в бытовой сфере, в том числе роботы-уборщики. Исследовательские роботы (@recon) – роботы, созданные для поисково-спасательных операций. Производственные роботы (@factory) – средства автоматизации производственных процессов изготовления какой-нибудь продукции. Творческие проекты (@entertainment) – роботы-танцоры, художники, спортсмены и прочие, созданные с развлекательными, образовательными или исследовательскими целями (за исключением роботов, созданных с целью изучения робототехники).
<b>Регламент</b>	Приложение № 12

4.5. Квоты на количество кандидатов – участников Всероссийского фестиваля определяются отдельно для команд Омской области и участников из других регионов.

4.6. Всем победителям выделяется квота на участие во Всероссийском фестивале по робототехнике «Робофест – 2017». Если победителем становится команда из другого региона, то квоту на участие дополнительно в этом виде соревнований получает команда из Омской области с наилучшим результатом.

4.7. В день соревнований команда должна иметь портативный компьютер и все необходимые материалы: роботов, запас необходимых деталей и компонентов, запасные батарейки или аккумуляторы, сетевые фильтры и т.д.

## **5. Судейство и подведение итогов соревнований.**

5.1. Организаторы оставляют за собой право вносить в Правила соревнований обоснованные изменения не менее чем за две недели до начала соревнований, проинформировав участников через публикацию изменений на сайте: <http://robofestomsk.ru/>.

5.2. В случаях, когда робот не смог закончить попытку из-за постороннего вмешательства либо когда неисправность возникла по причине

плохого состояния игрового поля, по решению судейской коллегии может быть проведена переигровка.

5.3. Члены команды и руководитель не имеют права вмешиваться в действия робота своей команды или робота-соперника. Вмешательство ведет к дисквалификации.

5.4. За неэтичное или неспортивное поведение участников состязаний (оскорбления в адрес участников, судей; намеренная порча оборудования, полей и роботов членов других команд) назначаются штрафные очки (может быть дисквалификацией).

5.5. Руководитель команды может подать протест главному судье соревнований до их начала, если условия проведения соревнований не соответствуют регламенту.

5.6. Руководитель команды имеет право подать апелляцию на решение судей в судейскую коллегию сразу после окончания своего выступления и не позднее начала следующей попытки. Протест подается в письменном виде с подкрепленными доказательствами: видеозапись, запись в протоколе и др. документы.

5.7. Главный судья должен дать ответ на апелляцию не позднее начала подведения итогов отдельного вида соревнований.

## **6. Награждение победителей и призеров соревнований**

6.1. Победители (1-е место) и призеры (2-е, 3-е места) соревнований награждаются дипломами организаторов соревнований.

6.2. Всем участникам соревнований вручаются сертификаты.

## **7. Информационное освещение соревнований**

7.1. Положение о проведении отборочных соревнований и его итоги размещаются на официальном сайте фестиваля <http://robofestomsk.ru/>.

7.2. Подготовка, проведение и итоги соревнований освещаются в средствах массовой информации.

## **8. Вызов и обеспечение участников**

8.1. Предварительные заявки на участие в соревнованиях направляются до 12 февраля 2017 на сайте <http://robofestomsk.ru/> раздел «Регистрация».

8.2. Команды участвуют на соревнованиях по вызову оргкомитета.

8.3. Руководитель команды должен иметь:

- паспорт;
- командировочное удостоверение;
- копию приказа о возложении ответственности за жизнь и здоровье детей в пути следования и во время соревнований;

8.4. Участникам необходимо иметь:

- копию паспорта (с 14 лет) или свидетельства о рождении;
- заявление от родителей на использование персональных данных (Приложение № 13);
- сменную обувь.

## **9. Финансирование расходов на проведение соревнований**

9.1. Расходы на проезд, проживание и питание участников соревнований осуществляются за счет средств направляющей организации.

9.2. Возможно привлечение спонсорских средств для организации призового фонда соревнований.

## **10. Контактные данные**

Официальный сайт фестиваля: <http://robofestomsk.ru>

E-mail: [robofestomsk@mail.ru](mailto:robofestomsk@mail.ru)

Многоканальный номер телефона по общим вопросам:  
+7-800-2222-108.

Контактные лица:

- Кивелев Антон Сергеевич, заведующий отделом областной станции юных техников, телефон 8(3812) 53-22- 33;

- Шинкевич Сергей Павлович, судья соревнований,  
телефон 8-913- 612-02- 66.

## Регламент конкурса «FIRST FLL»

В сезоне 2016/17 задание для FLL называется «ANIMAL ALLIES».

Каждая команда делает ПРОЕКТ и участвует в ИГРАХ РОБОТОВ. Задания подробно описаны в регламентах. Команды выполняют задания на поле и зарабатывают очки.

В номинации **FIRST FLL** принимают участие обучающиеся в возрасте от 9 до 13 лет (включительно), количество участников от 2 до 6. Обязательным условием является представление проекта: робота или робототехнического устройства, решающего проблемы утилизации отходов. Команды при выполнении проекта руководствуются методическими рекомендациями, изложенными на сайте <http://www.russianrobotics.ru/competition/first/fll/>.

Состязательный этап проводится в формате стендовой презентации проектов, оцениваемых жюри Конкурса, а также в режиме экспонирования робота (устройства, программного обеспечения, исследовательского проекта) в творческой зоне.



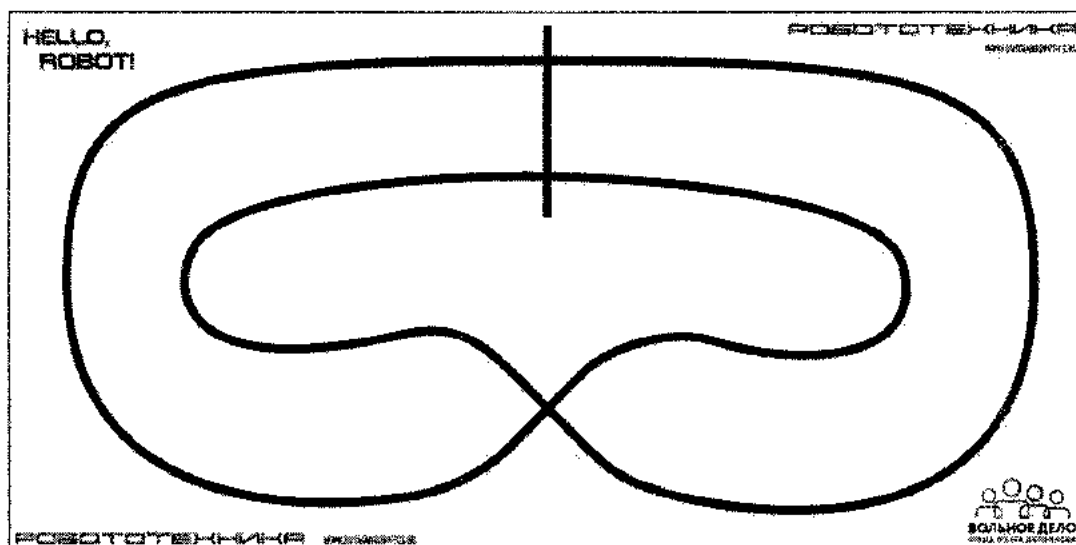
«Hello, Robot!»  
**Шорт-Трек**  
 (младшая группа)

**Условия состязания**

Цель робота – за минимальное время проехать по линии N полных кругов (количество кругов определяет главный судья соревнований в день соревнований). Движение осуществляется в направлении по часовой стрелке. Круг – полный проезд роботом трассы, с возвращением в место старта, пересекая при этом линию старта-финиша.

**Игровое поле**

1. Размеры игрового поля 1200\*2400 мм.
2. Поле представляет собой белое основание с черной линией траектории.
3. Линии на поле могут быть прямыми, дугообразными, пересекаться под прямым углом.
4. Толщина черной линии 18 – 25 мм.
5. На линии возможно размещение препятствий (только в одном месте большого и малого круга): горка (размер: 250 мм шириной, 250 мм длиной и 30 – 50 мм высотой; основной цвет поверхности белый), балка (высотой и шириной в один модуль; длиной не менее 250 мм; цвет белый). Препятствия жестко закреплены на поверхности поля, линия трассы на препятствиях не прерывается. Наличие и место расположения препятствий объявляется в день соревнований.



**Робот**

1. Максимальные размеры робота 200\*200\*200 мм.
2. Во время заезда робот не может изменять свои размеры.
3. Робот должен быть автономным.
4. Сборка робота осуществляется в день соревнований. До начала времени сборки робота все части робота должны находиться в начальном состоянии (все детали отдельно). При сборке робота **нельзя пользоваться инструкциями**, как в письменном виде, так и в виде иллюстраций.
5. На стартовой позиции робот устанавливается перед линией старта, никакая его часть не выступает за стартовую линию.
6. Движение робота начинается после команды судьи и однократного нажатия оператором кнопки RUN.

**Правила проведения состязаний*****Квалификационные заезды***

1. Количество квалификационных заездов определяет главный судья в день соревнований.
2. В квалификационном заезде участвует 1 робот.
3. Заезд останавливается судьей, если робот не может продолжить движение в течении 15 секунд или время прохождения трассы превышает 60 секунд.
4. Заезд на квалификационном этапе состоит из одного полного круга.
5. Окончание заезда фиксируется судьей состязания.
6. Фиксируется время прохождения трассы.
7. Если робот сходит с дистанции (оказывается всеми колесами с одной стороны линии), то он снимается с заезда, при этом роботу записывается время, равное 60 секунд.

***Финальные заезды***

1. В финальных заездах участвуют одновременно два робота (пара) на поле.
2. Пары для заездов и дорожка каждого робота определяются с помощью жеребьевки.
3. Роботы устанавливаются у линий старта в одинаковом направлении.
4. В ситуации, когда робот догоняет соперника, заезд досрочно завершается, но при условии проезда не менее 5 секунд без столкновения. Победителем заезда объявляется робот, догнавший соперника.

***Столкновение роботов***

1. В ходе заезда действует правило “перекресток проезжает первый”. Робот, пришедший к перекрестку вторым обязан пропустить первого, в случае столкновения участник, совершивший наезд на соперника, дисквалифицируется.
2. В случае, когда невозможно определить виновника столкновения, судья обязан назначить переигровку, при этом роботы меняются дорожками.

### **Определение победителя**

Соревнования проводятся в два этапа: квалификация и финальные заезды. Между квалификационными заездами предоставляется время на дополнительную отладку робота. Между квалификационными и финальными заездами роботы остаются в карантине, время на отладку не предоставляется.

1. По результатам квалификации на основании времени заездов составляется рейтинг роботов.

2. В финальные заезды проходят роботы, занявшие первые места в квалификации. Количество финалистов определяется главным судьей соревнований в день соревнований в зависимости от количества команд участников.

3. Финальные заезды проходят по олимпийской системе (игра на вылет). Судьи соревнований формируют турнирную сетку, в каждом круге из участников составляются пары в соответствии с рейтингом квалификационных заездов и жеребьевки.

4. Из каждой пары в следующий круг выходит победитель заезда.

5. Перед финальным кругом судьи соревнований проводят заезд за третье место.

6. Победителем соревнования становится робот, победивший в финальном круге. Второе место присуждается роботу, проигравшему в финальном круге.

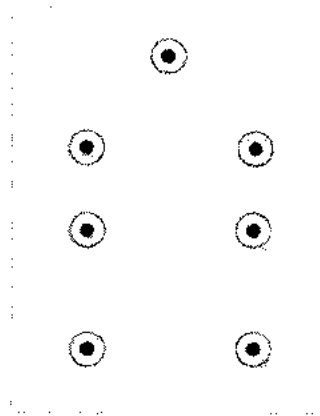
**«Hello, Robot!»**  
**Чертежник**  
**(младшая группа)**

**Условия состязания**

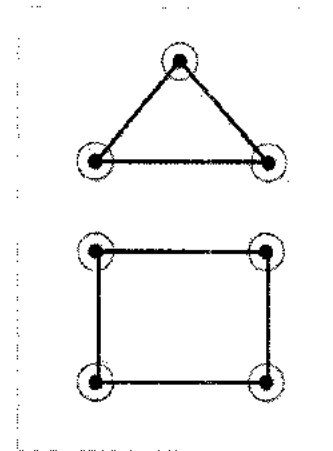
Цель робота – за минимальное время проехать по полю, начертив рисунок из N отрезков с помощью закрепленного маркера.

**Игровое поле**

1. Размеры игрового поля 1200x900 мм.
2. Поле представляет белую ровную поверхность, на которой можно рисовать.
3. На поле нанесены черные точки (диаметр 40 мм), вокруг которых нарисованы окружности (диаметр 100 мм).
4. Количество точек, их расположение и шаблон рисунка, состоящего из N отрезков, объявляется в день соревнований, но не менее чем за 2 часа до начала заездов.



*Рис. 1. Пример расстановки точек на поле*



*Рис. 2. Пример нарисованной фигуры*

**Робот**

1. Максимальный размер робота 250x250x250 мм. Во время попытки робот не должен превышать максимально допустимые размеры.
2. Робот должен быть автономным.
3. Сборка робота осуществляется в день соревнований. До начала времени сборки робота все части робота должны находиться в начальном состоянии (все детали отдельно). При сборке робота **нельзя пользоваться инструкциями**, как в письменном виде, так и в виде иллюстраций.
4. Количество используемых моторов – не более трех.
5. **Нельзя пользоваться датчиками**, за исключением датчика поворота мотора, встроенного в сервопривод и датчика касания для запуска робота. Пользоваться датчиками запрещено, в том числе и в процессе отладки робота, а также запрещено использование любых электронных приспособлений для позиционирования.

6. Маркер может быть закреплен с помощью канцелярских резинок или деталей LEGO (маркер выдается организатором соревнования в день заездов).

Движение роботов начинается после команды судьи и нажатия оператором кнопки RUN или с помощью датчика касания.

### **Правила проведения состязаний**

1. Количество попыток определяет главный судья соревнований в день заездов.

2. Перед началом попытки робот ставится так, чтобы опущенный маркер находился в центре **любого круга**, направление участник определяет самостоятельно.

3. После старта попытки робот должен соединить точки таким образом, чтобы получилась фигура, предложенная судьей.

4. Точки должны быть соединены прямой линией, образуя при этом отрезок.

5. Соединение пары точек считается отдельным отрезком. Каждое повторное соединение пары точек считаются отдельными отрезками, и увеличивает количество нарисованных отрезков на единицу.

6. Последовательность прохождения точек не имеет значения.

7. Окончание попытки фиксируется либо в момент полной остановки робота, либо по истечении 2 минут, либо при выходе робота за границы поля. Досрочная остановка попытки участником – запрещена. При выходе робота за границы поля в зачет принимается результат по баллам и фиксирование времени в 120 секунд.

### **Подсчет баллов и определение победителя**

1. Задание состоит из N-го количества отрезков. Если робот начертил не более N **Отрезков**, то за каждую пару правильно соединенных контрольных точек участник получает:

– **50 баллов**, если отрезок начинается и заканчивается в зоне закрашенных точек;

– **25 баллов**, если отрезок начинается или заканчивается в зоне окружности;

– **0 баллов**, если отрезок отличается от шаблона, но не соединяет точки, то есть за пределами окружности.

– **штраф 100 баллов**, если отрезок отличается от шаблона и соединяет точки, в том числе в зоне окружности.

2. Если робот начертил **более N отрезков**, тогда за каждый отрезок участник получает:

за каждую пару правильно соединенных контрольных точек:

– **50 баллов**, если отрезок начинается и заканчивается в зоне закрашенных точек и совпадает с шаблоном;

– **25 баллов**, если отрезок начинается или заканчивается в зоне окружности;

– Штраф 100 баллов, если отрезок отличается от шаблона.

3. При повторном соединении пары точек, баллы за все отрезки между этими точками не начисляются.

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

5. Победителем будет объявлена команда, получившая наибольшее количество очков.

6. Если таких команд несколько, то победителем объявляется команда, потратившая на выполнение заданий наименьшее время.

**Внимание!**

Запрещается использование собственных маркеров во время заездов и отладки в день соревнований, в случае нарушения команда дисквалифицируется.

**«Hello, Robot!»  
Траектория - квест  
(старшая группа)**

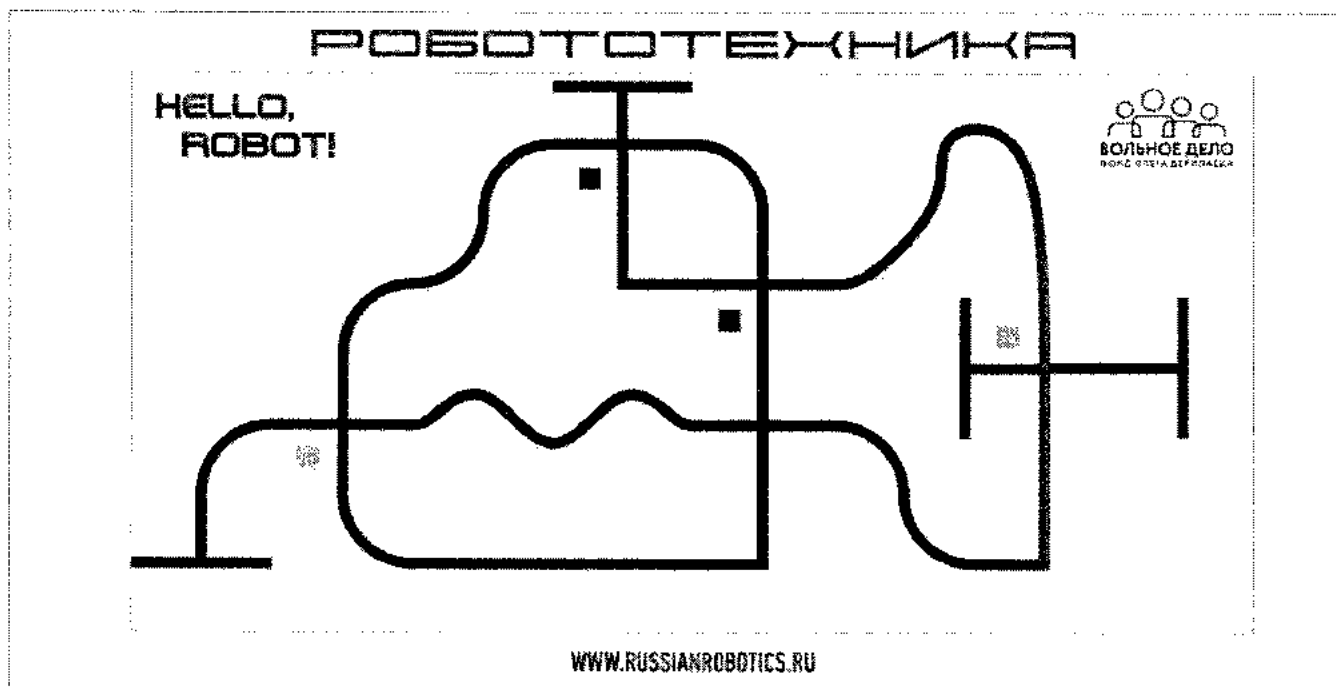
**Условия состязания**

За наиболее короткое время робот должен, двигаясь по линии траектории добраться от места старта до места финиша. Порядок прохождения траектории будет определен главным судьей соревнований в день состязаний, непосредственно перед заездом.

На прохождение дистанции дается максимум 2 мин.

В основе траектории используются элементы линии: прямые и дугообразные линии, перекрестки, повороты на 90 гр., произвольные прерывистые элементы. Все элементы могут быть представлены и в инверсном варианте. Возможно использование и других дополнительных элементов.

**Игровое поле**



*Тренировочный вариант игрового поля и пример размещения меток*

1. Размеры игрового поля 1000х2000 мм.
2. Ширина линии 18 – 25 мм.
3. Поле представляет собой белое основание с черной линией траектории, а также элементы с черным основанием и белой линией.
4. На поле вдоль линии располагаются цветные элементы (метки). Каждая метка указывает на определенное действие, либо направление движения робота на следующем за ней перекрестке, **например**, красная – поворот направо,

желтая – налево, синяя – проезд вперед, зеленая – разворот на перекрестке на 180 градусов.

5. Метка – квадрат, размером 40x40 мм, размещается на расстоянии 50 мм от линии с правой стороны и 50 мм до перекрестка.

6. Линии на поле могут быть прямыми, дугообразными, линии могут пересекаться и при этом образовывать прямой угол.

7. При составлении маршрута проезд “X” – образного перекрестка может осуществляться с любой стороны, проезд “Т” – образного перекрестка осуществляется только со стороны основания буквы “Т”.

8. Линия старта-финиша перекрестком не является.

### Робот

1. Максимальный размер робота 250x250x250 мм. Во время попытки робот не может менять свои размеры.

2. Робот должен быть автономным.

3. Сборка робота осуществляется в день соревнований. До начала времени сборки робота все части робота должны находиться в начальном состоянии (все детали отдельно). При сборке робота **нельзя пользоваться инструкциями**, как в письменном виде, так и в виде иллюстраций.

4. На стартовой позиции робот устанавливается колесами перед линией старта, датчики света (цвета) могут выступать за стартовую линию.

5. Движение роботов начинается после команды судьи и однократного нажатия оператором кнопки RUN.

### Правила отбора победителя

1. Финиш робота фиксируется, когда ведущие колеса заедут на линию финиша.

2. Команда, преодолевшая объявленную судьей дистанцию полностью, получает максимально возможное количество баллов.

3. Если во время попытки робот съедет с линии, т.е. окажется всеми колесами с одной стороны линии или неправильно повернет на перекрестке, то в зачет принимаются:

- время до съезда с линии или с заданного маршрута;
- баллы, заработанные за правильное прохождение перекрестков, в соответствии с цветом метки – **10 баллов** за каждый;
- баллы, заработанные за правильное прохождение участка от одного перекрестка до другого – **5 баллов** за каждый;
- баллы за пересечение финишной линии – **10 баллов**.

4. Баллы за участок начисляются только в том случае, если он полностью преодолен роботом.



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

6. Победителем будет объявлена команда, получившая наибольшее количество баллов.

7. Если таких команд несколько, то победителем объявляется команда, потратившая на преодоление дистанции наименьшее время.

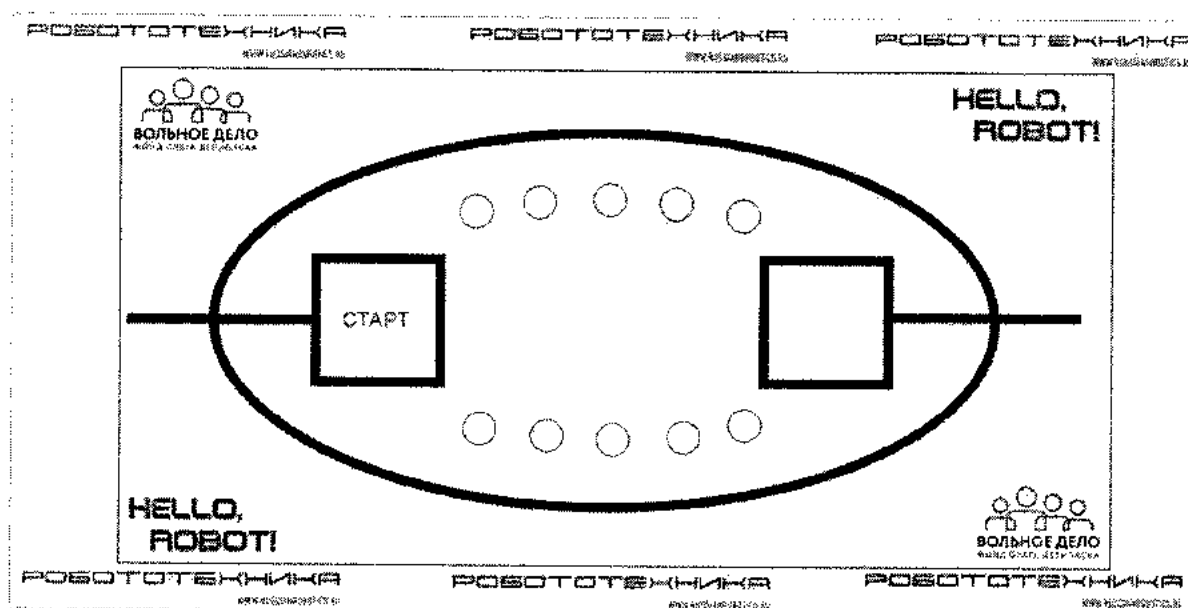
## «Hello, Robot!» Сортировщик (старшая группа)

### Условия состязания

За наиболее короткое время робот должен произвести сортировку цветных цилиндров, размещая их в определенные зоны.

### Игровое поле

1. Размеры игрового поля 2000x1000 мм.
2. Поле представляет собой белое основание с черной линией траектории шириной 18-25 мм.
3. Зона старта размером 250x250 мм.
4. Зона размещения отсортированных цилиндров размером 250x250 мм каждая.
5. Цилиндр – диаметр 66 мм, высота 123 мм, вес не более 20 грамм.
6. Отметка: круг диаметром 66 мм для установки цилиндра.
7. Два цвета цилиндров определяются в день соревнований на основе жеребьевки.
8. Положение зоны для каждого цвета определяется в день соревнований на основе жеребьевки.
9. Количество цилиндров первого и второго цвета, а также их расстановка на отметках определяется Главным судьей соревнований перед началом заезда, после сдачи роботов в карантин.



### Робот

1. Робот должен быть автономным.
2. Размер робота на старте не превышает 250x250x250 мм.
3. Сборка робота осуществляется в день соревнований. До начала времени сборки робота все части робота должны находиться в начальном состоянии (все детали отдельно). При сборке робота **нельзя**

пользоваться инструкциями, как в письменном виде, так и в виде иллюстраций.

### Правила проведения состязаний

1. Каждая команда совершает по одной попытке в двух заездах.
2. Продолжительность одной попытки составляет 2 минуты (120 секунд).
3. Робот стартует из зоны старта. До старта никакая часть робота не должны выступать из зоны старта.
4. Движение роботов начинается после команды судьи и нажатия оператором кнопки RUN.
5. Робот должен двигаться строго по линии, перемещая по одному цилиндру в зону размещения.
6. По просьбе участника, после выгрузки цилиндра в зоне размещения и отъезда робота до перекрестка, судья убирает цилиндр из зоны, фиксируя его положение.
7. Робот может перемещать строго по **одному** цилиндру.
8. Время выполнения задания фиксируется только после доставки всех цилиндров и **остановки** робота на перекрестке у зоны старта. Робот считается достигшим перекрестка, когда ведущие колеса касаются линии перекрестка.
9. Последовательность обнаружения и сортировки цилиндров определяется участниками команды.
10. Если во время попытки робот съезжает с черной линии, т.е. оказывается всеми колесами с одной стороны линии, то он завершает свою попытку с фиксированием времени в 120 секунд.

### Баллы

Итоговые баллы суммируются из начисленных баллов за выполнение задания и штрафных баллов.

#### 1. Баллы за задания

Размещение цилиндра в зоне для соответствующего цвета:

- **75 баллов** за каждый, если цилиндр в вертикальном положении;
- **25 баллов** за каждый, если цилиндр в горизонтальном положении.

#### 2. Штрафные баллы

Следующие действия считаются нарушениями:

- сбивание цилиндра с отметки – **минус 10 баллов** за каждый. Цилиндр считается сбитым, если он сдвинут с отметки на 20 мм и более, но не находится в зоне размещения. Фиксация положения после остановки времени;
- размещение цилиндра в зоне НЕ для соответствующего цвета – **минус 75 баллов** за каждый, вне зависимости от вертикального или горизонтального положения.

### Правила отбора победителя

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

2. Финиш работа фиксируется, когда робот ведущими колесами остановится на линии перекрестка у зоны старта.

3. Баллы за задание и штрафные баллы начисляются только в том случае, если цилиндр полностью помещен в зону размещения (проекция).

4. Победителем будет объявлена команда, получившая наибольшее количество баллов.

5. Если команд, набравших одинаковое количество баллов несколько, то победителем объявляется команда, потратившая на выполнение заданий наименьшее время.

## «Hello, Robot! Arduino Start» Шорт-Трек

**Обратите внимание:** регламенты категорий Hello, Robot! Arduino могут отличаться от исходных регламентов Hello, Robot! Положения исходных регламентов не применяются к регламентам Hello, Robot! Arduino.

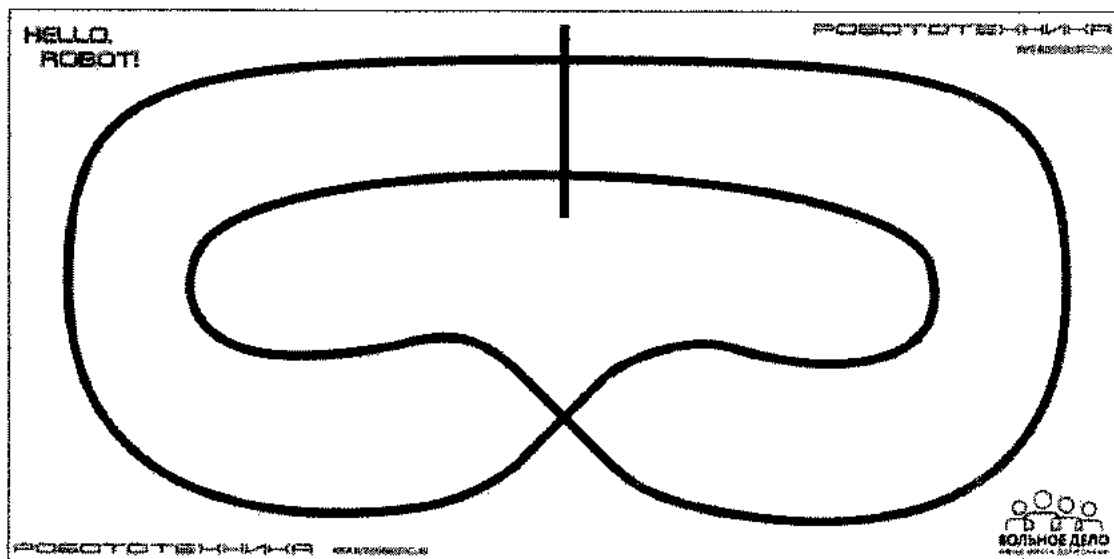
### Условия состязания

Цель робота – за минимальное время проехать по линии N полных кругов (количество кругов определяет главный судья соревнований в день соревнований). Движение осуществляется в направлении по часовой стрелке.

Круг – полный проезд роботом трассы, с возвращением в место старта, пересекая при этом линию старта-финиша.

### Игровое поле

1. Размеры игрового поля 1200\*2400 мм.
2. Поле представляет собой белое основание с черной линией траектории.
3. Линии на поле могут быть прямыми, дугообразными, пересекаться под прямым углом.
4. Толщина черной линии 18 – 25 мм.
5. На линии возможно размещение препятствий (только в одном месте большого и малого круга): горка (размер: 250 мм шириной, 250 мм длиной и 30 – 50 мм высотой; основной цвет поверхности белый), балка (высотой и шириной в один модуль; длиной не менее 250 мм; цвет белый). Препятствия жестко закреплены на поверхности поля, линия трассы на препятствиях не прерывается. Наличие и место расположения препятствий объявляется в день соревнований.



**Робот**

1. Максимальные размеры робота 200\*200\*200 мм.
2. Во время заезда робот не может изменять свои размеры.
3. Во время заезда робот не может изменять свои размеры
4. Допускается использование только одного контроллера в конструкции робота.
5. Движение роботов начинается после команды судьи и нажатия оператором кнопки или с помощью датчика, при этом робот стоит на полигоне.
6. В конструкции робота запрещено использовать любые моторы LEGO.

**Правила проведения состязаний*****Квалификационные заезды***

1. Количество квалификационных заездов определяет главный судья в день соревнований.
2. В квалификационном заезде участвует 1 робот.
3. Робот устанавливается перед линией старта.
4. Заезд останавливается судьей, если робот не может продолжить движение в течении 30 секунд или время прохождения трассы превышает 60 секунд.
5. Заезд на квалификационном этапе состоит из одного полного круга.
6. Окончание заезда фиксируется судьей состязания.
7. Фиксируется время прохождения трассы.
8. Если робот сходит с дистанции (оказывается всеми колесами с одной стороны линии), то он снимается с заезда, при этом роботу записываются время, равное 60 секунд.

***Финальные заезды***

1. В финальных заездах участвуют одновременно два робота (пара) на поле.
2. Пары для заездов и дорожка каждого робота определяются с помощью жеребьевки.
3. Роботы устанавливаются у линий старта в одинаковом направлении.
4. В ситуации, когда робот догоняет соперника, заезд досрочно завершается, но при условии проезда не менее 5 секунд без столкновения. Победителем заезда объявляется робот, догнавший соперника.

***Столкновение роботов***

1. В ходе заезда действует правило «перекресток проезжает первый». Робот, пришедший к перекрестку вторым, обязан пропустить первого, в случае столкновения – участник, совершивший наезд на соперника дисквалифицируется.

2. В случае, когда невозможно определить виновника столкновения, судья обязан назначить переигровку, при этом роботы меняются дорожками.

### **Определение победителя**

Соревнования проводятся в два этапа – квалификация и финальные заезды. Между квалификационными заездами будет предоставлено время на дополнительную отладку робота. Между квалификационными и финальными заездами роботы остаются в карантине, время на отладку не предоставляется.

1. По результатам квалификации на основании времени заездов составляется рейтинг роботов.

2. В финальные заезды проходят роботы, занявшие первые места в квалификации. Количество финалистов определяется главным судьей соревнований в день соревнований в зависимости от количества команд участников.

3. Финальные заезды проходят по олимпийской системе (игра на вылет). Судьи соревнований формируют турнирную сетку, в каждом круге из участников составляются пары в соответствии с рейтингом квалификационных заездов и жеребьевки.

4. Из каждой пары в следующий круг выходит победитель заезда.

5. **Перед** финальным кругом судьи соревнований проводят заезд за третье место.

6. Победителем соревнования становится робот, победивший в финальном круге. Второе место присуждается роботу, проигравшему в финальном круге.

**«Hello, Robot!»  
Сортировщик  
(старшая группа)**

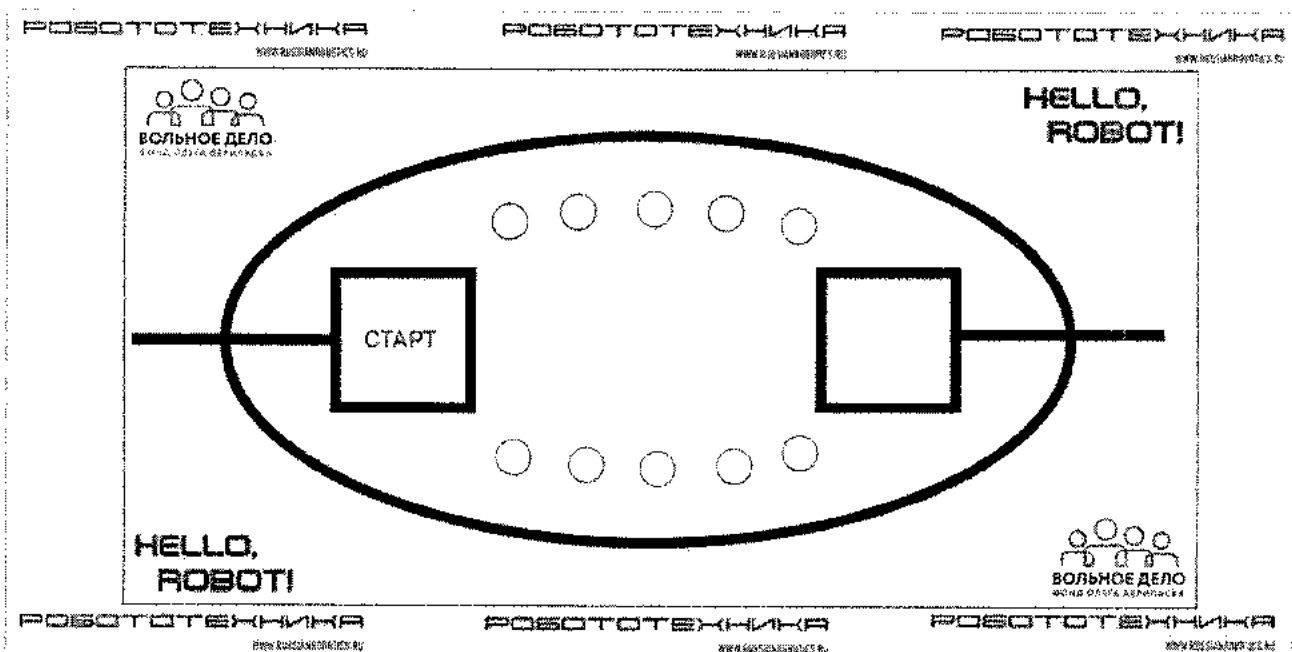
**Обратите внимание: регламенты категорий Hello, Robot! Arduino могут отличаться от исходных регламентов Hello, Robot! Положения исходных регламентов не применяются к регламентам Hello, Robot! Arduino.**

**Условия состязания**

За наиболее короткое время робот должен произвести сортировку цветных цилиндров, размещая их в определенные зоны.

**Игровое поле**

1. Размеры игрового поля 2000x1000 мм.
2. Поле представляет собой белое основание с черной линией траектории шириной 18-25 мм.
3. Зона старта размером 250x250 мм.
4. Зона размещения отсортированных цилиндров размером 250x250 мм каждая.
5. Цилиндр – диаметр 66 мм, высота 123 мм, вес не более 20 грамм.
6. Отметка: круг диаметром 66 мм для установки цилиндра.
7. Два цвета цилиндров определяются в день соревнований на основе жеребьевки.
8. Положение зоны для каждого цвета определяется в день соревнований на основе жеребьевки.
9. Количество цилиндров первого и второго цвета, а также их расстановка на отметках определяется Главным судьей соревнований перед началом заезда, после сдачи роботов в карантин.





## Робот

1. Робот должен быть автономным.
2. Размер робота на старте не превышает 250x250x250 мм.

В конструкции робота запрещено использовать любые моторы LEGO

## Правила проведения состязаний

1. Каждая команда совершает по одной попытке в двух заездах.
2. Продолжительность одной попытки составляет 2 минуты (120 секунд).
3. Робот стартует из зоны старта-финиша. До старта никакая часть робота не может выступать из зоны старта-финиша.
4. Движение роботов начинается после команды судьи и нажатия оператором кнопки RUN робота (или другой) или с помощью датчика.
5. Робот должен двигаться строго по линии, перемещая по одному цилиндру в зону размещения.
6. По просьбе участника, после выгрузки цилиндра в зоне размещения и отъезда робота до перекрестка, судья убирает цилиндр из зоны, фиксируя его положение.
7. Робот может перемещать строго по одному цилиндру.
8. Время выполнения задания фиксируется только после доставки всех цилиндров и **остановки** робота на перекрестке у зоны старта. Робот считается достигшим перекрестка, когда ведущие колеса касаются линии перекрестка.
9. Последовательность обнаружения и сортировки цилиндров определяется участниками команды.
10. Если во время попытки робот съезжает с черной линии, т.е. оказывается всеми колесами с одной стороны линии, то он завершает свою попытку с фиксированием времени в 120 секунд.

## Баллы

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

### 1. Баллы за задания

Размещение цилиндра в зоне для соответствующего цвета:

- **75 баллов** за каждый, если цилиндр в вертикальном положении;
- **25 баллов** за каждый, если цилиндр в горизонтальном положении.

### 2. Штрафные баллы

Следующие действия считаются нарушениями:

- сбивание цилиндра с отметки – **10 баллов** за каждый. Цилиндр считается сбитым, если он сдвинут с отметки на 20 мм и более, но не находится в зоне размещения. Фиксация положения после остановки времени;
- размещение цилиндра в зоне НЕ для соответствующего цвета – **75 баллов** за каждый, вне зависимости от вертикального или горизонтального положения.

## Правила отбора победителя

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

2. Финиш работа фиксируется, когда робот ведущими колесами остановится на линии перекрестка у зоны старта.

3. Баллы за задание и штрафные баллы начисляются только в том случае, если цилиндр полностью помещен в зону размещения (проекция). Победителем будет объявлена команда, получившая наибольшее количество баллов.

Если таких команд несколько, то победителем объявляется команда, потратившая на выполнение заданий наименьшее время.

«РобоКарусель»

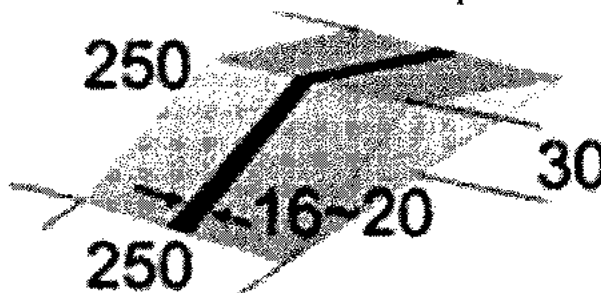
Приложение 1. Счетчик-траектория

**Условия состязания**

За отведенное время робот должен преодолеть трассу, подсчитав количество цилиндров определенного цвета, расставленных вдоль трассы.

**Игровое поле**

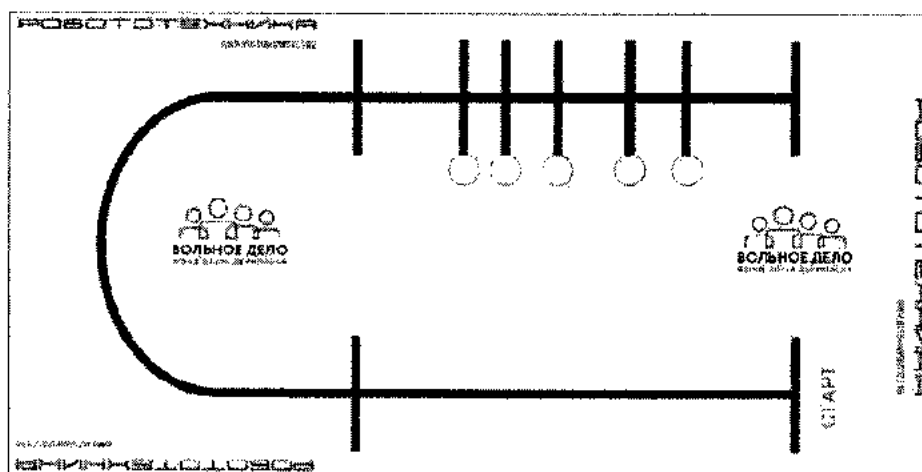
1. Размеры игрового поля 2000x1000 мм.
2. Поле представляет собой белое основание с черной линией траектории шириной 18 – 25 мм.
3. На линии (в зоне после СТАРТА) размещается препятствие – горка (размер: 250 мм шириной, 250 мм длиной и 30 – 50 мм высотой; основной цвет поверхности белый). Препятствие жестко закреплено на поверхности поля, линия трассы на препятствии не прерывается. Место расположения препятствия объявляется в день соревнований.



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.

5. Количество цилиндров, а также их расстановка на отметках определяется Главным судьей соревнований перед началом заезда, после сдачи роботов в карантин.



## **Робот**

1. Робот должен быть автономным.
2. Размер робота на старте не превышает 250x250x250 мм.
3. Сборка робота осуществляется в день соревнований. До

начала времени сборки робота все части робота должны находиться в начальном состоянии (все детали отдельно). Участникам младшей категории (7-9 классы) **нельзя пользоваться инструкциями** при сборке робота, как в письменном виде, так и в виде иллюстраций.

## **Правила проведения состязаний**

1. Каждая команда совершает по одной попытке в двух заездах.
2. Продолжительность одной попытки составляет 1 минуту (60 секунд), выполнение задания фиксируется только после пересечения роботом финишной черты и его остановки.
3. Робот стартует из зоны старта. До старта части робота не должны выступать за линию старта.
4. Движение робота начинается после команды судьи.
5. После пересечения финишной линии робот должен остановиться, и продемонстрировать на экране в течение 10 секунд количество цилиндров, которое он сосчитал (цилиндров может быть от 1 до 9).
6. Если во время попытки робот съезжает с черной линии, т.е. оказывается всеми колесами с одной стороны линии, то он завершает свою попытку.

## **Баллы**

Итоговые баллы суммируются из начисленных баллов за выполнение задания и штрафных баллов.

### **Баллы за задания**

- преодоление горки на пути следования – 20 баллов;
- въезд в зону подсчета цилиндров – 10 баллов;
- пересечение финишной черты и остановка – 10 баллов;
- правильный подсчет количества цилиндров 100 баллов.

### **Штрафные баллы** начисляются за нарушение:

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

### **Подсчет итоговых баллов за задание**

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

Победителем будет объявлена команда, получившая наибольшее количество баллов.

Если команд, набравших одинаковое количество баллов несколько, то победителем объявляется команда, потратившая на выполнение заданий наименьшее время.

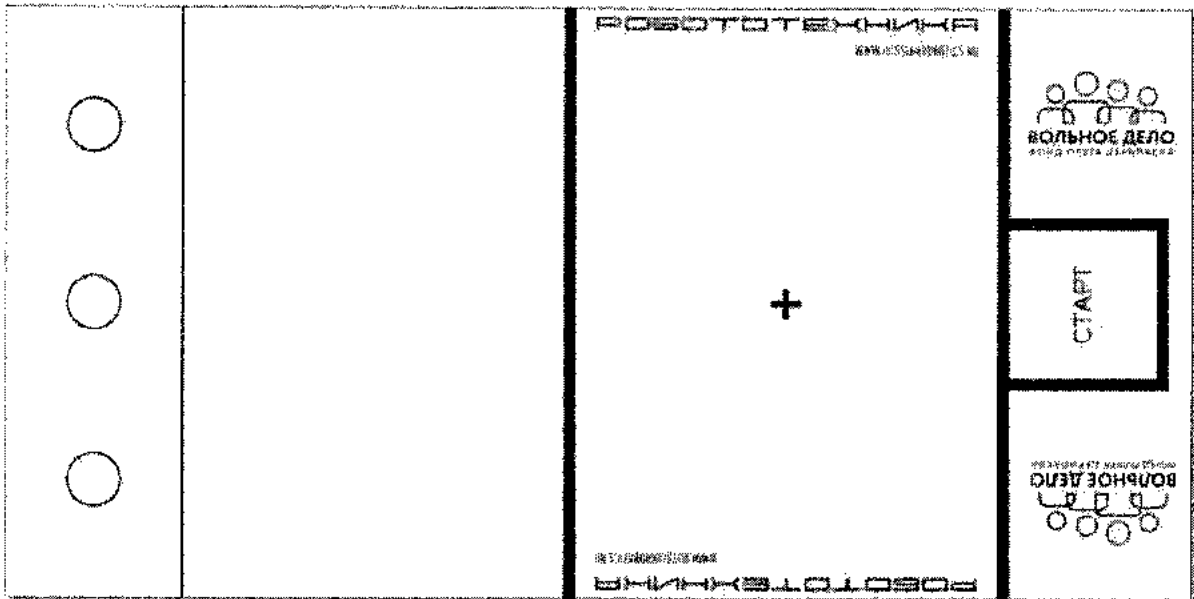
## Приложение 2. Гольф

### Условия состязания

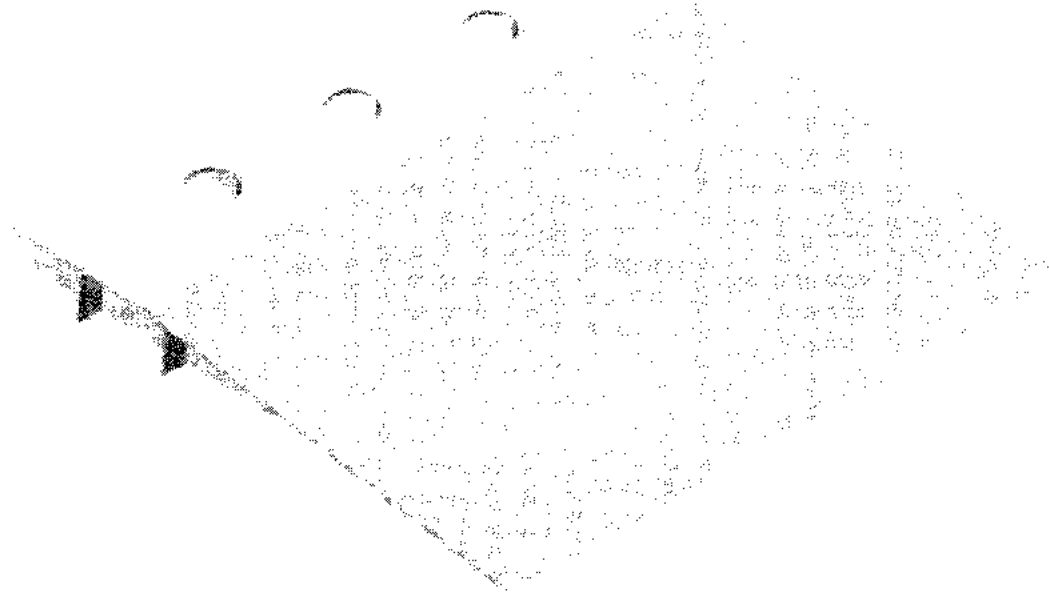
За отведенное время робот должен с помощью клюшки забросить шарик в одну из трех лунок.

### Игровое поле

1. Размеры игрового поля 2000x1000 мм.
2. Поле представляет собой белое основание с черной линией, горкой, внутри которой есть углубления (лунки),
3. На поле располагаются 3 лунки.
4. По середине поля, на специальной отметке находится шарик.
5. Шар - диаметр не более 45 мм, масса не более 40 гр, материал - пластик, полиуретан.



Поле для соревнования "Гольф"

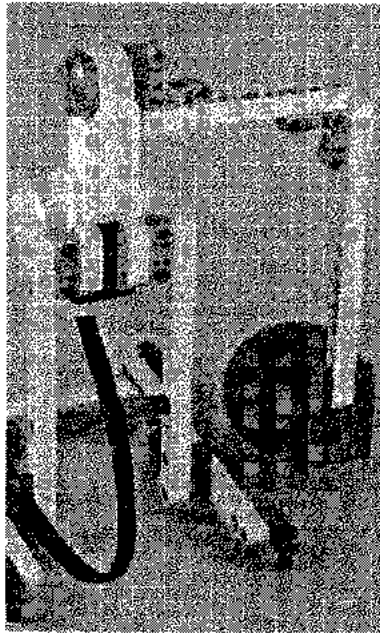


*Пример горки с лунками для соревнования "Гольф"*

### **Робот**

1. Робот должен быть автономным.
2. Размер робота на старте не превышает 250x250x250 мм.
3. Сборка робота осуществляется в день соревнований. До начала времени сборки робота все части робота должны находиться в начальном состоянии (все детали отдельно). При сборке робота **нельзя пользоваться инструкциями**, как в письменном виде, так и в виде иллюстраций.

*Относится только для младшей категории (7-9 классы).*



*Пример клюшки и мяча*

### **Правила проведения состязаний**

1. Каждая команда совершает по одной попытке в двух заездах.
2. Продолжительность одной попытки составляет 1 минуту (60 секунд), выполнение задания фиксируется только после заезда робота в зону старта-финиша.
3. Робот стартует из зоны старта. До старта части робота не должны выступать из зоны старта-финиша.
4. Движение робота начинается после команды судьи.

### **Баллы**

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

#### **1. Баллы за задания**

- робот доехал до шара и ударил его - 10 баллов;
- робот покинул зону старта-финиша и вернулся обратно - 10 баллов;
- мяч попал и остался в средней лунке - 50 баллов;
- мяч попал и остался в одной из лунок, расположенных по краям - 90 баллов.

#### **2. Штрафные баллы**

Следующие действия считаются нарушениями:

- робот не дотронулся клюшкой до шарика - 10 баллов;
- робот сдвинул шарик корпусом - 10 баллов.

### **Подсчет итоговых баллов за задание**

В зачет принимаются суммарные результаты попыток: сумма баллов.

«РобоКарусель»

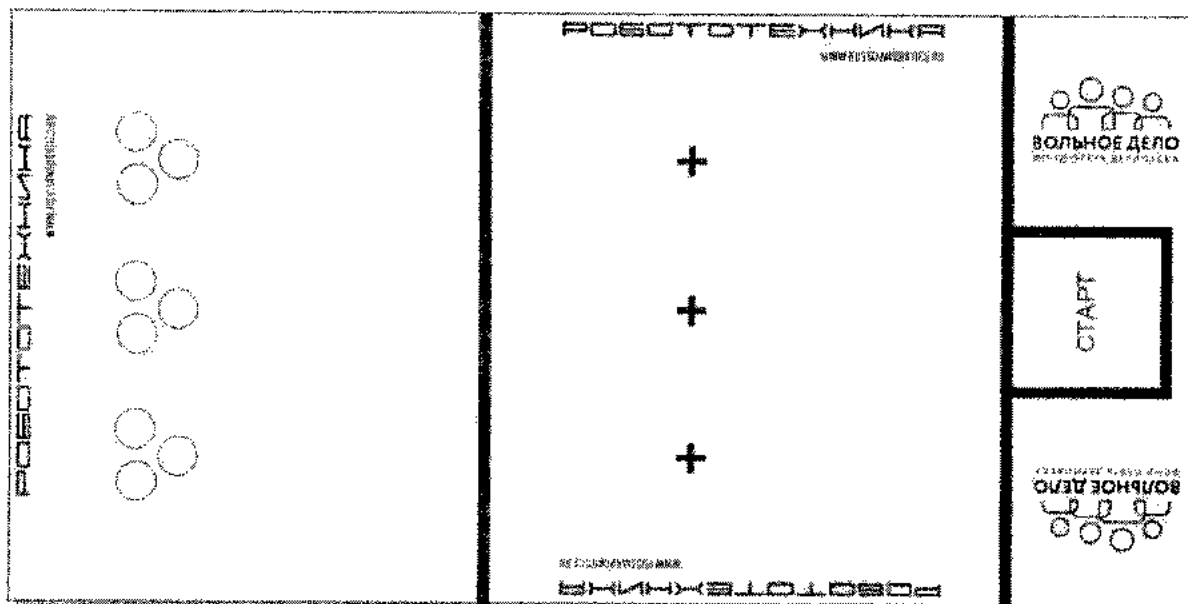
# Боулинг

## Условия состязания

За отведенное время робот должен сбить шарами максимальное количество цилиндров.

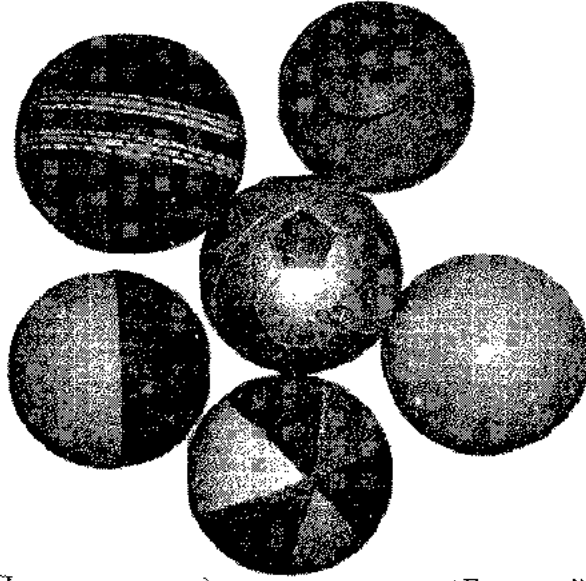
## Игровое поле

1. Размеры игрового поля 2000х1000 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. материал - пластик, полиуретан.



Поле для соревнования "Боулинг"





*Пример шаров для соревнования "Боулинг"*

### **Робот**

1. Робот должен быть автономным.
2. Размер робота на старте не превышает 250x250x250 мм.
3. Сборка робота осуществляется в день соревнований. До начала времени сборки робота все части робота должны находиться в начальном состоянии (все детали отдельно). При сборке робота **нельзя пользоваться инструкциями**, как в письменном виде, так и в виде иллюстраций.

*Относится только для младшей категории (7-9 классы).*

### **Правила проведения состязаний**

1. Каждая команда совершает по одной попытке в двух заездах.
2. Продолжительность одной попытки составляет 1 минуту (60 секунд), выполнение задания фиксируется только после заезда робота в зону старта-финиша.
3. Робот стартует из зоны старта-финиша. До старта части робота не должны выступать из зоны старта-финиша.
4. Движение робота начинается после команды судьи.
5. Робот корпусом должен сдвинуть шар с места и отправить его в сторону цилиндров.
6. Задача робота сбить максимальное количество цилиндров, при этом он может задействовать все шары, которые находятся в зоне удара.
7. Робот выехал из зоны удара, т.е. пересек колесами красную линию - досрочное завершение попытки.
8. 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.

**Правила отбора победителя**

В зачет принимаются суммарные результаты попыток: сумма баллов.

### Регламент конкурса «Фристайл»

Обязательным условием участия является экспонирование робота на площадке Фестиваля и демонстрация функционирующего робота на площадке во время выступления.

Роботом считается автономное мобильное либо стационарное устройство, управляемое автоматически и предназначенное для решения очевидной (из его внешнего вида) производственной или сервисной задачи.

Роботизированной системой считается полуавтоматическое (автоматизированное) устройство, использующее принципы программного управления некоторыми механическими операциями, с использованием информации с интегрированных в устройство датчиков.

Устройство, заявляемое участником Конкурса, должно оснащаться программной системой управления на базе микроконтроллера или компьютера, которая и должна контролировать движения робота.

При полуавтоматическом режиме выбор алгоритма управления (например, направления движения по поверхности) может осуществлять оператор через пульт управления.

В любом случае представленное устройство должно использовать интеллектуальный алгоритм управления, основанный на обработке информации с датчиков для принятия решений, например, для контроля наличия препятствий движению.

К участию в Конкурсе допускаются:

- роботы и роботизированные системы, разработанные для решения явно поставленной практической (производственной или сервисной) задачи;
- устройства с механической (электромеханической) системой управления высокой сложности, созданные с практической, образовательной или развлекательной целью и имитирующие вид и поведение живых существ (автоматоны);
- устройства, созданные с целью научного исследования технологий, используемых в робототехнике, в том числе прототипы приводов и узлов роботов и роботизированных систем;
- программно-аппаратные комплексы, созданные с целью решения практических или исследовательских задач в области прикладной робототехники, в том числе системы навигации и компьютерного зрения.

Робот, роботизированное устройство или программно-аппаратный комплекс должны являться авторской разработкой участника (коллектива авторов), в которой какая-либо существенная часть, в том числе программное обеспечение, создана (разработана) самим участником и служит заявленной практической или исследовательской (научной) цели. Устройства, целиком повторяющие «стандартный дизайн», воспроизведенные по доступному руководству (описанию) или выпущенные крупной партией (подготовленные к серийному выпуску) с целью свободной продажи, к Конкурсу не допускаются.

Допускается использование в конструкции робота распространённых робототехнических конструкторов (Lego Mindstorms NXT, Tetrrix, Bioloid, Arduino, Huno и т.д.).

### **Описания проектов**

Сервисные роботы (роботы-помощники, @service) – роботы, предназначенные для замены человека в рамках какой-нибудь сервисной деятельности (в сфере обслуживания), например, на складе.

Домашние роботы-помощники (@home) – проекты по робототехнике в области помощи человеку в бытовой сфере, в том числе роботы-уборщики.

Исследовательские роботы (@recon) – роботы, созданные для поисково-спасательных операций.

Производственные роботы (@factory) – средства автоматизации производственных процессов изготовления какой-нибудь продукции.

Творческие проекты (@entertainment) – роботы-танцоры, художники, спортсмены и прочие, созданные с развлекательными, образовательными или исследовательскими целями (за исключением роботов, созданных с целью изучения робототехники).

Состязательный этап проводится в формате стендовой презентации – проектов, оцениваемых жюри Конкурса, а также в режиме экспонирования робота (устройства, программного обеспечения, исследовательского проекта) в творческой зоне.



**Согласие на обработку персональных данных  
участника открытых окружных отборочных соревнований по  
робототехнике «Робофест – Западная Сибирь»**

Я, \_\_\_\_\_,  
(ФИО участника полностью)

проживающий (ая) по адресу: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

паспорт: серия \_\_\_\_\_ номер \_\_\_\_\_, выдан: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ (кем и когда выдан)

в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» даю согласие бюджетному учреждению Омской области дополнительного образования «Омская областная станция юных техников» (644024, г. Омск, ул. Почтовая, 38) на предоставление и обработку (в том числе автоматизированную) моих персональных данных:

- в целях организации, проведения, подведения итогов открытых окружных отборочных соревнований по робототехнике «Робофест – Западная Сибирь» (далее Соревнований), отбора участников для различных видов поощрений;
- на осуществление действий, которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передачу третьим лицам при обязательном условии соблюдения конфиденциальности);
- на размещение на сайтах в списках победителей и призеров Соревнований;
- указание в дипломах.

Настоящим я даю согласие на обработку следующих своих персональных данных: фамилия, имя, отчество; дата рождения; образование; место работы; должность; контактная информация.

Для подготовки отчетной финансовой документации даю также согласие на использование данных паспорта, ИНН, СНИЛС, адреса проживания.

Согласие на обработку моих персональных данных действует с даты его подписания до даты отзыва, если иное не предусмотрено законодательством Российской Федерации. Я уведомлен о своем праве отозвать настоящее согласие в любое время.

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2017 года

\_\_\_\_\_  
Подпись

\_\_\_\_\_  
Расшифровка

**Согласие на обработку персональных данных  
участника открытых окружных отборочных соревнований по  
робототехнике «Робофест – Западная Сибирь»**

Я, \_\_\_\_\_,  
(Ф.И.О. родителя или законного представителя)

проживающий(ая) по адресу: \_\_\_\_\_

в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» даю согласие бюджетному образовательному учреждению Омской области дополнительного образования детей «Омская областная станция юных техников» (644024, г. Омск, ул. Почтовая, 38) на предоставление и обработку (в том числе автоматизированную) персональных данных моего ребенка: \_\_\_\_\_  
(Ф.И.О. ребенка)

проживающий(ая) по адресу: \_\_\_\_\_

паспорт (свидетельство о рождении) \_\_\_\_\_

(кем и когда выдан)

- в целях организации, проведения, подведения итогов открытых отборочных соревнований по робототехнике «Робофест», отбора участников для различных видов поощрений;
- на осуществление действий, которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передачу третьим лицам при обязательном условии соблюдения конфиденциальности);
- на размещение на сайтах в списках победителей и призеров открытых отборочных соревнований по робототехнике «Робофест»;
- указание в дипломах.

Настоящим я даю согласие на обработку следующих персональных данных: фамилия, имя, отчество; дата рождения; образование; место работы; должность; контактная информация.

Для подготовки отчетной финансовой документации даю также согласие на использование данных паспорта, ИНН, СНИЛС, адреса проживания.

Согласие на обработку персональных данных действует с даты его подписания до даты отзыва, если иное не предусмотрено законодательством Российской Федерации. Я уведомлен о своем праве отозвать настоящее согласие в любое время.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2017 года

\_\_\_\_\_  
Подпись

\_\_\_\_\_  
Расшифровка