

Условия проведения областного этапа республиканского
IT-чемпионата «РобИн-2025»

**Компетенция: «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ СУМО 15x15:
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ КОНСТРУКТОРЫ»**

6 класс

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Робот-сумо – это вид спорта, в котором два робота пытаются вытолкнуть друг друга из круга. Роботы, используемые в этом соревновании, называются сумоботами. Инженерные задачи заключаются в том, чтобы робот нашел своего противника и вытолкнул его за пределы плоской арены.

Задание соревнований

Роботу необходимо вытолкнуть противника с ринга. Матч продолжается, пока команда не набирает установленное количество баллов.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РОБОТУ

Робот должен удовлетворять следующим требованиям:

- ширина – не более 250 мм;
- длина – не более 250 мм;
- масса – не более 1000 г;
- высота – не ограничена.

Робот должен осуществлять движение или любые другие действия по истечении 5 секунд после запуска программы.

Робот должен быть собран только из деталей производства фирмы LEGO© и его аналоги.

Максимальное количество моторов – 2, сенсоров – 4.

Разрешается использовать любые сенсоры производства фирмы LEGO© и его аналоги. Запрещается использовать любые другие сенсоры.

Соревнования начинаются с готовыми роботами.

Можно использовать любые заранее заготовленные части кода. Язык программирования – любой.

Погрешность измерения массы робота определяется погрешностью измерительного прибора.

Робот может увеличиваться в размерах после начала матча, но не должен физически разделяться на части и должен оставаться единым цельным роботом в течении всего раунда. Если от робота в результате поломки отделяются детали общей массой более 2% от регламентированной максимально допустимой массы или более 5см в

длину, то раунд завершается победой соперника. Измерение производится по окончанию раунда.

Робот должен быть полностью автономным; телеуправление в любом виде запрещено. Программа, управляющая движением робота, должна быть создана непосредственно участником соревнований.

В конструкции робота запрещено использовать:

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

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

Роботы не должны быть способными каким-либо образом повредить ринг, других роботов или нанести травмы игрокам. Не допустимы кромки и ребра с радиусом менее 0,1мм. Судьи или организаторы могут потребовать покрыть изоляцией слишком острые места конструкции.

В отведенное время между раундами и матчами участники имеют право на оперативное конструктивное и программное изменение робота (в том числе ремонт, замена элементов питания и проч.), если внесенные изменения не противоречат требованиям, предъявляемым к конструкции робота, и не нарушают регламентов соревнований.

3. ОПИСАНИЕ ПОЛИГОНА

Полигон состоит из плоской поверхности, в центре которой размещен ринг и внешнего пространства вокруг него.

Ринг представляет собой диск черного цвета с границей в виде белой линии по периметру. Граница является частью ринга. Боковая поверхность ринга не является частью ринга.

Вокруг ринга обеспечено свободное внешнее пространство, ограниченное выступом. Выступ должен предотвращать вылет роботов за пределы полигона, обеспечивая безопасность участников и сохранность робота.

Характеристики ринга:

- диаметр—770мм;

- высота– 50 мм;
- ширина границы – 25 мм;
- свободное внешнее пространство – не менее 500 мм.

4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

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

По усмотрению организаторов соревнований может быть организован карантин:

- перед началом этапа все участники помещают роботов в специально отведенную зону карантина;
- во время матча операторы могут брать роботов только из зоны карантина и только по команде судьи;
- после окончания заезда оператор возвращает робота в зону карантина.

Раунд длится до 90 секунд или пока один из роботов не наберет 1 балл.

Матч длится до 3 раундов или пока один из роботов не наберет 2 балла.

Расстановка роботов

По команде судьи операторы подходят к рингу, чтобы поставить на него роботов.

Операторы самостоятельно устанавливают роботов в противоположных квадрантах.

Каждый робот должен располагаться у границы ринга в пределах соответствующего квадранта. Проекция робота должна хотя бы частично покрывать границу ринга. После расстановки роботов перемещать нельзя.

В первом раунде очередность расстановки роботов определяется судьей методом жеребьевки. Во втором раунде очередность расстановки меняется. В третьем раунде операторы устанавливают роботов одновременно по команде судьи в течении 5 секунд. По окончании времени операторы не должны прикасаться к роботам и полигону.

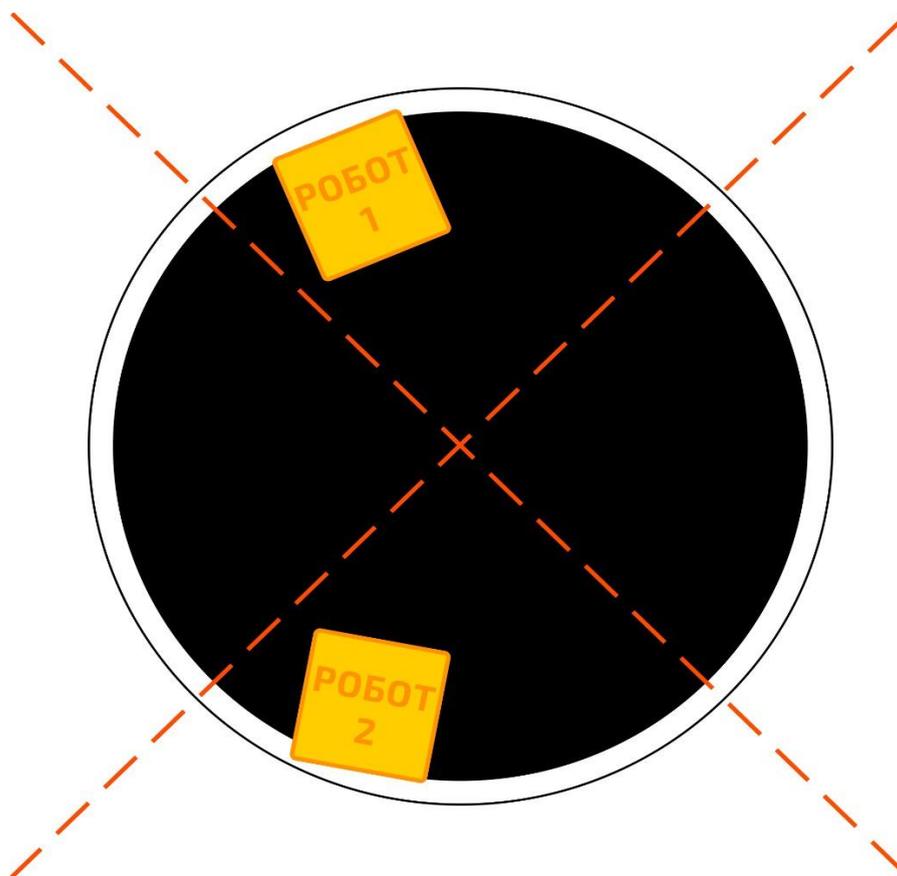


Рис.1.Пример расположения роботов при старте

Ориентация расположения робота в начале раунда определяется жеребьевкой. С помощью игрального кубика выбирается направление.

Робот может располагаться 4-мя вариантами:

- передняя часть направлена в сторону центра ринга;
- передняя часть направлена в правую сторону от центра ринга;
- передняя часть направлена в левую сторону от центра ринга;
- передняя часть направлена в противоположную сторону от центра ринга.

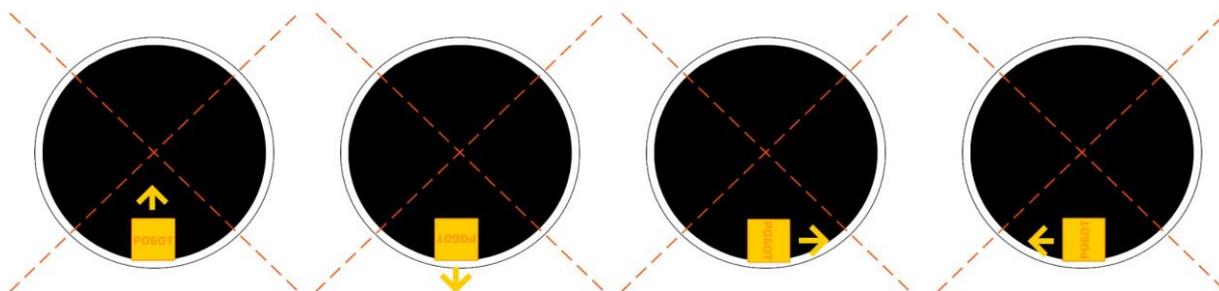


Рис.2.Пример ориентации роботов при старте

Выбор направления осуществляется:

- в случае, если на кубике выпадает 1-ориентация вперед;
- в случае, если выпадает 2 или 3-ориентация вправо;
- в случае, если выпадает 4 или 5-ориентация влево;
- в случае, если на кубике выпадает 6-ориентация назад.

Жеребьевка проводится перед стартом.

Старт

Судья анонсирует начало раунда голосом.

После того, как раунд анонсирован, операторы запускают роботов и отходят от полигона до начала движения роботов.

Раунд начинается по истечении 5-секундной задержки.

Остановка и возобновление матча

Матч и раунд останавливаются и возобновляются, когда судья объявляет об этом.

Раунд останавливается и назначается переигровка в следующих случаях:

- одним из участников получено нарушение;
- роботы сцепились и не перемещаются (или кружатся на месте) более 10 секунд;
- роботы перемещаются или останавливаются, не касаясь друг друга в течение 10 секунд;
- оба робота касаются пространства за пределами ринга в одно и то же время, и невозможно определить, какой робот коснулся первым;
- один из роботов начинает действовать до истечения 5 секунд после анонсирования начала раунда.

Раунд не может быть переигран более 3 раз. Если после третьей переигровки результат раунда не может быть определен, то ни одному из роботов не засчитываются баллы в этом раунде.

Участник получает два балла, а соперник объявляется проигравшим в этом матче в случае, если соперник не выставил робота на ринг на начало матча.

После объявления завершения матча команды должны незамедлительно убрать роботов с полигона.

5. Нарушения

При накоплении участником двух нарушений в ходе одного матча, его сопернику присуждается 1 балл.

Нарушением является:

- требование участника остановить матч без веских причин;
- участник тратит более 30 секунд на подготовку к раунду с

момента окончания предыдущего раунда, если судья не продлил время;

- участник коснулся полигона или робота во время раунда без разрешения судьи;

- участник касается робота по истечении времени установки роботов в 3 раунде;

- робот начинает действовать до истечения 5 секунд после анонсирования начала раунд.

6. ПОДСЧЕТ БАЛЛОВ

Матч завершается и 1 балл присуждается роботу в случае, если:

- робот-соперник коснулся пространства вне ринга, включая боковую поверхность ринга;

- робот продолжает движение, а робот-соперник не двигается в течении 5 секунд (робот-соперник объявляется не желающим сражаться);

- соперник коснулся робота во время матча без разрешения судьи.

7. ПОРЯДОК ОТБОРА ПОБЕДИТЕЛЯ

В раунде побеждает робот, набравший 1 балл.

Если раунд завершается истечением времени, то ни один из роботов не получает баллы.

В матче побеждает робот, набравший наибольшее количество баллов. При равенстве баллов по итогам матча объявляется ничья.

При необходимости определить победителя матча при равенстве баллов проводится дополнительный раунд. Робот, победивший в дополнительном раунде, объявляется победителем матча. Если по итогу дополнительного раунда победитель не выявлен, то судьи выбирают победителя на основании оценки тактики, агрессии и активности соперников.

Победителем соревнований объявляется участник, занявшая первое место в финальном этапе. В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

Компетенция: «СЛЕДОВАНИЕ ПО ЛИНИИ»

6 класс

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Участникам конкурса «Следование по линии» необходимо подготовить робота, способного автономно передвигаться по трассе. Задача роботов – проехать по трассе как можно быстрее. Трек состоит из черной линии на белом синтетическом поле.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

«Следование по линии» – это соревнование автономных роботов на скорость по заданной траектории (трассе). Прохождение трассы – это движение робота по линии таким образом, чтобы в любой момент времени проекция робота находилась на линии. Задача роботов – за минимальное время пройти трассу от места старта до места финиша. Время прохождения трассы – это время между пересечением роботом линии старта до момента пересечения линии финиша.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РОБОТАМ

Принцип построения робота - кроссплатформенность. Робот может быть выполнен на любом контроллере, позволяющем выполнять поставленную задачу.

Робот должен быть полностью автономным, т.е. действовать самостоятельно, без участия человека или компьютера. Использование дистанционного управления роботом во время движения по трассе запрещено за исключением запуска, остановки и калибровки робота.

Максимальная ширина робота – 300мм, длина - 300мм. Высота робота не ограничена.

Масса робота не более 500гр.

В конструкции роботов запрещено использование активных устройств для улучшения сцепления с трассой, таких как вентиляторы, импеллеры и т.п.

Робот не должен загрязнять и/или повреждать трассу.

Робот должен преодолеть стартовую линию в течение 1 (одной) секунды.

4. ПАРАМЕТРЫ ТРАССЫ

Трасса–черная линия на белом поле.

Поле–прямоугольная плоская поверхность из белого материала. Ширина черной линии – 15мм.

Длина линии от 10 до 15м.

Линия может иметь разрывы, самопересечения, развилки.

Расстояние между участками соседних линий не менее 200мм.
Расстояние от центра линии до края поля не менее 150мм.

Радиус кривизны линии не менее 100 мм.

Старт и финиш выделены с помощью поперечных линий.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Перед началом соревнований роботы проходят техническую инспекцию на соответствие требованиям. Время прохождения трассы измеряется системой электронного хронометража или судьей в ручную с помощью секундомера. Процедура старта: участник устанавливает робота перед стартовой линией. Робот должен находиться на поверхности трассы и оставаться неподвижным. Робот стартует по истечении 5 секунд после команды судьи.

Время прохождения трассы не более 1 минуты.

Попытка прохождения трассы считается завершенной если:

- робот полностью прошел трассу;
- закончилось время, отведенное на прохождение трассы;
- робот был дисквалифицирован. Условия дисквалификации:
- робот действует не автономно;
- во время прохождения трассы участник команды коснулся робота;
- робот сошел с трассы (никакая часть робота или его проекции не находятся на линии);
- робот загрязняет и/или повреждает трассу;
- робот движется в противоположном направлении от заданного.

6. ПРАВИЛА ОТБОРА ПОБЕДИТЕЛЯ

На прохождение трассы каждой команде дается три попытки. В зачет принимается время лучшей попытки. Победителем объявляется команда, потратившая на прохождение трассы наименьшее время.

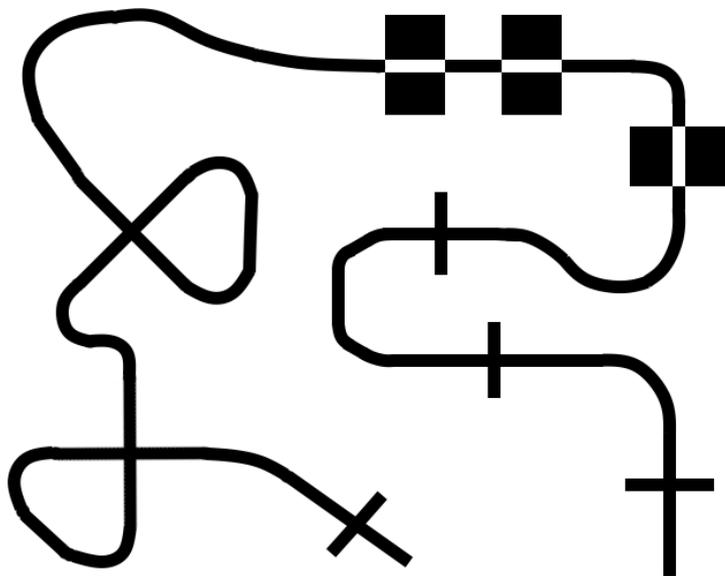


Рис 3. Примерный вид трассы

$A = 15\text{мм}$ $B \geq 200\text{мм}$ $C \geq 150\text{мм}$ $D \geq 100\text{мм}$

Длина трассы 12,5м

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

Компетенция: «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

7 класс

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Графический дизайнер специализируется на оформлении окружающей среды средствами графики. Он работает с вывесками, рекламными щитами, плакатами, указателями, знаками и схемами, а также заботится об удобочитаемости необходимой информации, такой как интернет-сайты, журналы, газеты, листовки, обложки книги, дисков, меню в ресторане, каталоги товаров и др. К направлениям графического дизайна относятся: фирменный стиль и брендинг, разработка шрифтов, дизайн рекламы, дизайн книг, журналов и газет, дизайн для Интернета.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение двух заданий, связанных общей темой. Тема заданий определяется членами жюри.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник привозит самостоятельно:

- компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: Adobe Acrobat, Adobe Photoshop, Corel DRAW, Adobe Illustrator CC – 1 шт.;
- USB-флеш-накопитель – 1 шт.;
- графический планшет-1шт (по необходимости).

4. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

До начала выполнения конкурсных заданий участнику необходимо создать папку на рабочем столе ноутбука (компьютера) и по мере выполнения заданий сохранять все файлы в данной папке. Название папки – «Имя и фамилия учащегося».

ЗАДАНИЕ 1

- создать макет логотипа в программе векторной графики в цветовой модели CMYK (желательно с наличием модульной сетки), имя файла logo;
- подготовить итоговый макет логотипа, содержащий цветной, черно-белый и монохромный варианты логотипа на формате А4;
- текстовые элементы логотипа перевести в кривые;
- перевести макет логотипа в формат PDF, не изменяя имени файла;
- подготовить к выводу на печать итоговый файл макета логотипа (установить припуски под обрез – 2 мм);
- написать текстовую аннотацию логотипа, имя файла logo_text.

ЗАДАНИЕ 2

В соответствии с заданием разработать дизайн информационного плаката мероприятия:

- разработать дизайн оформления плаката, используя созданный логотип;
- выбрать итоговую идею и выполнить макет оформления в программе растровой или векторной графики, имя файла ПЛАКАТ (оригиналы сохраняются);
- перевести макет оформления в формат PDF, не меняя названия;
- подготовить к выводу на печать итоговые файлы.

После выполнения задания папка и все файлы копируются на компьютер жюри для окончательной оценки работ.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает председатель жюри.

Показатели и критерии оценок конкурса «Графический дизайн» Максимальное количество баллов	100
Из них: Задание 1 «Фирменный стиль и продукты брендбука»	40
Задание 2 «Информационный дизайн»	60

Критерии оценки задания 1 «Фирменный стиль и продукты брендбука»

	Критерии	Максимальное количество баллов
1.	Уникальность, современность логотипа Оригинальность (идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердоустановленных)	5

2.	Беглость–количество и разнообразие (гибкость) идей. Оцениваются эскизы логотипа. Разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи	2
3.	Соответствие цели задания. Логотип. Универсальность логотипа (возможность размещения эмблемы на сайте, на форменной одежде и т.д.)	2
4.	Простота восприятия логотипа Легкость запоминания логотипа	3
5.	Гармоничность цветового решения логотипа	5
6.	Оригинальность графического решения	5
7.	Уравновешенность композиции логотипа	4
8.	Владение программными средствами (программы для работы с растровой или векторной графикой)	3
9.	Текстовые элементы переведены в кривые	1
10.	Цветовая модель CMYK	1
11.	Наличие модульной сетки для логотипа	1
12.	Наличие эскизов (минимум два эскиза) в папке	1
13.	Наличие текстового описания (в файле или в папке)	2
14.	Наличие итогового файла в векторном формате	1
15.	Наличие итогового файла в PDF-формате	1
16.	Соответствие финальной электронной версии проекта поставленным требованиям (формат файла, технические характеристики носителя)	3
	Максимальная сумма баллов:	40

Критерии оценки задания 2 «Информационный дизайн»

	Критерии	Максимальное количество баллов
1.	Уникальность, современность афиши Оригинальность (идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердоустановленных)	10
2.	Разработанность–способность детально разрабатывать возникшие идеи	10
3.	Гармоничность цветового решения афиши Оригинальность графического решения Выразительность композиционного решения оформления	10
4.	Креативность текстовой информации (слоган, рекламный текст)	5
5.	Гармоничность применения шрифтов	5
6.	Качество прорисовки проекта Технический уровень выполнения всех компонентов комплексного проекта	5
7.	Владение программными средствами (программы для работы с растровой и векторной графикой)	5
8.	Текстовые элементы переведены в кривые Цветовая модель CMYK	1
9.	Наличие текстового описания (в файле или в папке)	2
10.	Наличие итогового файла в векторном формате Наличие итогового файла в PDF-формате	1
11.	Соответствие финальной электронной версии проекта поставленным требованиям (формат файла, технические характеристики носителя)	3
12.	Минимальное время выполнения задания	3

	Максимальная сумма баллов:	60
--	-----------------------------------	----

6. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение двух конкурсных заданий, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

Компетенция: «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

10 класс

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Графический дизайнер специализируется на оформлении окружающей среды средствами графики. Он работает с вывесками, рекламными щитами, плакатами, указателями, знаками и схемами, а также заботится об удобочитаемости необходимой информации, такой как интернет-сайты, журналы, газеты, листовки, обложки книги, дисков, меню в ресторане, каталоги товаров и др. К направлениям графического дизайна относятся: фирменный стиль и брендинг, разработка шрифтов, дизайн рекламы, дизайн книг, журналов и газет, дизайн для Интернета.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение двух заданий, связанных общей темой. Тема заданий определяется членами жюри.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник привозит самостоятельно:

- компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: Adobe Acrobat, Adobe Photoshop, Corel DRAW, Adobe Illustrator CC – 1 шт.;

- USB-флеш-накопитель–1шт.

- графический планшет-1шт. (по необходимости).

4. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

До начала выполнения конкурсных заданий участнику необходимо создать папку на рабочем столе ноутбука (компьютера) и по мере выполнения заданий сохранять все файлы в данной папке. Название папки – «Имя и фамилия учащегося».

ЗАДАНИЕ 1

- создать макет логотипа в программе векторной графики в цветовой модели CMYK (желательно с наличием модульной сетки), имя файла logo;

- подготовить итоговый макет логотипа, содержащий цветной, черно-белый и монохромный варианты логотипа на формате А4;

- текстовые элементы логотипа перевести в кривые;

- перевести макет логотипа в формат PDF, не изменяя имени файла;

- подготовить к выводу на печать итоговый файл макета логотипа (установить припуски под обрез – 2 мм);

- написать текстовую аннотацию логотипа, имя файла logo_text.

ЗАДАНИЕ 2

В соответствии с заданием разработать дизайн информационного плаката мероприятия:

- разработать дизайн оформления плаката, используя созданный логотип;
- выбрать итоговую идею и выполнить макет оформления в программе растровой или векторной графики, имя файла ПЛАКАТ (оригиналы сохраняются);
- перевести макет оформления в формат PDF, не меняя названия;
- подготовить к выводу на печать итоговые файлы.

После выполнения задания папка и все файлы копируются на компьютер жюри для окончательной оценки работ.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает председатель жюри.

Показатели и критерии оценок конкурса «Графический дизайн» Максимальное количество баллов	100
Из них: Задание 1 «Фирменный стиль и продукты брендбука»	40
Задание 2 «Информационный дизайн»	60

Критерии оценки задания 1 «Фирменный стиль и продукты брендбука»

	Критерии	Максимальное количество баллов
1.	Уникальность, современность логотипа Оригинальность (идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердоустановленных)	5

2.	Беглость–количество и разнообразие (гибкость) идей. Оцениваются эскизы логотипа Разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи	2
3.	Соответствие цели задания. Логотип. Универсальность логотипа (возможность размещения эмблемы на сайте, на форменной одежде и т.д.)	2
4.	Простота восприятия логотипа Легкость запоминания логотипа	3
5.	Гармоничность цветового решения логотипа	5
6.	Оригинальность графического решения	5
7.	Уравновешенность композиции логотипа	4
8.	Владение программными средствами (программы для работы с растровой или векторной графикой)	3
9.	Текстовые элементы переведены в кривые	1
10.	Цветовая модель CMYK	1
11.	Наличие модульной сетки для логотипа	1
12.	Наличие эскизов (минимум два эскиза) в папке	1
13.	Наличие текстового описания (в файле или в папке)	2
14.	Наличие итогового файла в векторном формате	1
15.	Наличие итогового файла в PDF-формате	1
16.	Соответствие финальной электронной версии проекта поставленным требованиям (формат файла, технические характеристики носителя)	3
	Максимальная сумма баллов:	40

Критерии оценки задания 2 «Информационный дизайн»

	Критерии	Максимальное количество баллов
1.	Уникальность, современность афиши Оригинальность (идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердоустановленных)	10
2.	Разработанность–способность детально разрабатывать возникшие идеи	10
3.	Гармоничность цветового решения афиши Оригинальность графического решения Выразительность композиционного решения оформления	10
4.	Креативность текстовой информации (слоган, рекламный текст)	5
5.	Гармоничность применения шрифтов	5
6.	Качество прорисовки проекта Технический уровень выполнения всех компонентов комплексного проекта	5
7.	Владение программными средствами (программы для работы с растровой и векторной графикой)	5
8.	Текстовые элементы переведены в кривые Цветовая модель CMYK	1
9.	Наличие текстового описания (в файле или в папке)	2
10.	Наличие итогового файла в векторном формате Наличие итогового файла в PDF-формате	1
11.	Соответствие финальной электронной версии проекта поставленным требованиям (формат файла, технические характеристики носителя)	3
12.	Минимальное время выполнения задания	3

	Максимальная сумма баллов:	60
--	-----------------------------------	----

6. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение двух конкурсных заданий, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

Компетенция: «WEB – ТЕХНОЛОГИИ»

8 класс

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Работа с веб-технологиями – это ключевой навык в мире, который все чаще ставит Интернет в центр современной цифровой платформы. Это также один из самых сложных и разнообразных навыков. Сильные дизайнерские и коммуникативные навыки в сочетании с пониманием целевой аудитории, рынков и тенденций – все это очень важно. В процессе разработки веб-дизайнеры и разработчики создают базы данных, создают программы, а также тестируют и отлаживают веб-сайты.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение одного задания. Тема задания определяется членами жюри.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник привозит самостоятельно:

- компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания – 1 шт.;
- USB-флеш-накопитель (емкостью не менее 4ГБ)–1 шт.;
- Сетевой фильтр (удлинитель) 5м–1 шт.;

4. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ

В течение конкурса участники разрабатывают сайт с дизайном, соответствующим принципу единообразия в структуре страницы: единый размер элементов, одинаковая высота навигационных кнопок, одинаковое оформление заголовков, подзаголовков и основного текста, одинаковое оформление ссылок и изображений для всех страниц сайта. Ставится задача сверстать САЙТ.

Верстка сайта может производиться ТОЛЬКО в редакторе кода.

При выполнении конкурсного задания использование интернет-ресурсов запрещено. Нельзя использовать внешние библиотеки.

Вводные данные: предоставляются готовые скриншоты, показывающие как страницы выглядят при ширинах экрана 1920px и 768px. Контрольная точка различий между узким и широким экраном составляет 800px.

Предоставляются файлы шрифтов и изображений страниц.
Выходные данные: файлы index.html, p1.html, p2.html, p3.html, style.css,

а также набор других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов.

ТРЕБОВАНИЯ К ВЁРСТКЕ

- вёрстка валидная. Для проверки валидности верстки используйте сервис <https://validator.w3.org>
- вёрстка семантическая
- при написании кода рекомендуется следовать гайдлайну <https://codeguide.academy/html-css.html>
- контент размещается в блоке, который горизонтально центрируется на странице
- страница сайта должна корректно отображаться в браузере Google Chrome, Firefox и Safari последней версии;
- в footer необходимо, годсоздания сайта.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает главный судья.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Максимальный балл за задание +130

- верстка валидная +10

Для проверки валидности вёрстки используйте сервис <https://validator.w3.org>. Валидной вёрстке соответствует надпись "Document checking completed. No errors or warnings to show." В таком случае баллы за пункт требований выставляем полностью. Если есть предупреждения - warnings, но нет ошибок - errors, выставляем половину баллов за пункт требований

- верстка семантическая +20

В коде странице присутствуют и используются по назначению следующие элементы:

Под «используются по назначению» имеется в виду, что у элементов есть какое-то содержание, соответствующее типу элемента, а не добавлены пустые теги для получения баллов. Правильность использования элементов не проверяется и на балл не влияет.

- header, main, footer +5
- элемент nav +5
- только один заголовок h1 +5
- заголовки h2 +5

- footer со знаком авторского права - ©, с годом создания и его автором. +5
- для оформления сайта используются css-стили+10
- при уменьшении масштаба страницы браузера верстка размещается по центру по горизонтали, а не сдвигается в сторону +10
- на странице сайта есть изображение, пропорции изображения не искажены, у изображения есть атрибут alt +10
- навигация, контакты для связи и перечень навыков оформлены в виде списка ul > li или ul > li > a +10

Также допускается использование нумерованного списка ol>li или ol > li > a

Соответствие CSS-оформления:

- самостоятельно нарисованное в векторном редакторе изображение +10
- обязательные элементы+10
- функциональные возможности при наведении, при нажатии +5
- при переходе страница открывается в новой вкладке +5
- анимация+5

6. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение одного конкурсного задания, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

Компетенция: «WEB - ТЕХНОЛОГИИ»

9 класс

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Работа с веб-технологиями – это ключевой навык в мире, который все чаще ставит Интернет в центр современной цифровой платформы. Это также один из самых сложных и разнообразных навыков. Сильные дизайнерские и коммуникативные навыки в сочетании с пониманием целевой аудитории, рынков и тенденций – все это очень важно. В процессе разработки веб-дизайнеры и разработчики создают базы данных, создают программы, а также тестируют и отлаживают веб-сайты.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение одного задания. Тема задания определяется членами жюри.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник привозит самостоятельно:

- компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания – 1 шт.;
- USB-флеш-накопитель (емкостью не менее 4ГБ)–1 шт.;
- сетевой фильтр (удлинитель)5м–1 шт.;

4. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ

В течение конкурса участники разрабатывают сайт с дизайном, соответствующим принципу единообразия в структуре страницы: единый размер элементов, одинаковая высота навигационных кнопок, одинаковое оформление заголовков, подзаголовков и основного текста, одинаковое оформление ссылок и изображений для всех страниц сайта. Ставится задача сверстать САЙТ.

Верстка сайта может производиться ТОЛЬКО в редакторе кода.

При выполнении конкурсного задания использование интернет-ресурсов запрещено. Нельзя использовать внешние библиотеки.

Вводные данные: предоставляются готовые скриншоты, показывающие как страницы выглядят при ширинах экрана 1920px и 768px Контрольная точка различий между узким и широким экраном составляет 800px.

Предоставляются файлы шрифтов и изображений страниц.
Выходные данные: файлы index.html,p1.html,p2.html,p3.html,style.css,

а также набор других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов.

ТРЕБОВАНИЯ К ВЁРСТКЕ

- вёрстка валидная. Для проверки валидности верстки используйте сервис <https://validator.w3.org>
- вёрстка семантическая
- при написании кода рекомендуется следовать гайдлайну <https://codeguide.academy/html-css.html>
- контент размещается в блоке, который горизонтально центрируется на странице
- страница сайта должна корректно отображаться в браузере Google Chrome, Firefox, Safari и Edge последней версии;
- в footer необходимо, год создания сайта.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает главный судья.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Максимальный балл за задание +130

- верстка валидная +10

Для проверки валидности вёрстки используйте сервис <https://validator.w3.org>. Валидной вёрстке соответствует надпись "Document checking completed. No errors or warnings to show." В таком случае баллы за пункт требований выставляем полностью. Если есть предупреждения - warnings, но нет ошибок - errors, выставляем половину баллов за пункт требований

- верстка семантическая +20

В коде странице присутствуют и используются по назначению следующие элементы:

Под «используются по назначению» имеется в виду, что у элементов есть какое-то содержание, соответствующее типу элемента, а не добавлены пустые теги для получения баллов. Правильность использования элементов не проверяется и на балл не влияет.

- header, main, footer +5
- элемент nav +5
- только один заголовок h1 +5
- заголовки h2 +5

- footer со знаком авторского права - ©, с годом создания и его автором. +5
- для оформления сайта используются css-стили+10
- при уменьшении масштаба страницы браузера верстка размещается по центру по горизонтали, а не сдвигается в сторону +10
- на странице сайта есть изображение, пропорции изображения не искажены, у изображения есть атрибут alt +10
- навигация, контакты для связи и перечень навыков оформлены в виде списка ul > li или ul > li > a +10

Также допускается использование нумерованного списка ol>li или ol > li > a

Соответствие CSS-оформления:

- самостоятельно нарисованное в векторном редакторе изображение +10
- обязательные элементы+10
- функциональные возможности при наведении, при нажатии +5
- при переходе страница открывается в новой вкладке +5
- анимация+5

6. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение двух конкурсных заданий, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

Компетенция: «ИНТЕРАКТИВНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ»

6 класс

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Интерактивность — способность программы или файла реагировать на действия пользователя. Интерактивные презентации имеют широкое применение, в особенности там, где необходимо увлечь пользователя, чтобы он эффективно ознакомился с информацией и лучше её запомнил. Наиболее очевидно применение интерактивных презентаций в таких областях как образование, музейное дело и др.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение одного задания. Тема задания определяется членами жюри.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник привозит самостоятельно:

- компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: Microsoft Office PowerPoint, OpenOffice.org Impress или любое ПО для создания презентации, не требующее доступа в интернет – 1 шт.;

- USB-флеш-накопитель–1шт.;

- сетевой фильтр (удлинитель)5м–1шт.

4. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

До начала выполнения конкурсных заданий участнику необходимо создать папку на рабочем столе ноутбука (компьютера) и по мере выполнения заданий сохранять все файлы в данной папке. Название папки – «Имя и фамилия учащегося».

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Создать интерактивную презентацию из представленных материалов. Презентация может быть в виде теста, викторины, квиза и т.д. на выбор членов жюри.

Входные данные: Текст в файле .docx. Набор фото в формате .jpg.

Видео и звуковые файлы.

Выходные данные: презентация в формате для редактирования.

После выполнения задания папка и все файлы копируются на компьютер жюри для окончательной оценки работ.

ТРЕБОВАНИЯ К ПРЕЗЕНТАЦИИ

Дизайн презентации, цветовые схемы и шрифты выбирается участником самостоятельно.

Презентация обязательно должна содержать: текст, картинки, элементы встроенной графики, гиперссылки, кнопки, звук, видео, анимацию, переходы.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает председатель жюри.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

№ п/п	Критерии	Максимальное количество баллов
1.	Оригинальность идеи	10
2.	Разработанность–способность детально разрабатывать возникшие идеи	5
3.	Гармоничность цветового решения	10
4.	Оригинальность графического решения	10
5.	Уравновешенность композиции	10
6.	Вставка видео и звука	10
7.	Вставка готовых изображений	5
8.	Вставка графических элементов	10
9.	Вставка гиперссылок, кнопок	10
10.	Настройка анимации	10
11.	Настройка переходов	10
	Максимальная сумма баллов:	100

6. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение конкурсного задания, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсное задание за наименьшее время. В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

Компетенция: «МУЛЬТИМЕДИА»

8 класс

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Мультимедиа — современные цифровые технологии, дающие возможность совмещать достижения аудиовизуальной техники (тексты, звуки, видеоизображения, графика и т. п.) и обеспечивающие интерактивное взаимодействие пользователя с компьютером.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

Тема видеоролика и входные данные для выполнения задания определяются членами жюри.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник привозит самостоятельно:

- компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: любое ПО для видеомонтажа, не требующее доступа в интернет – 1 шт.;

- USB-флеш-накопитель—1шт.;

- сетевой фильтр (удлинитель) 5м—1шт.

4. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

Выполнить монтаж видеоролика в выбранном участником программном обеспечении.

ТРЕБОВАНИЯ К ВИДЕОРОЛИКУ

Продолжительность от 5 до 6 минут.

Права на аудио-, видео- и фотоматериалы, использованные в видеоролике, должны быть свободны от претензий третьих лиц.

Содержание ролика не должно разжигать расовую, межнациональную или религиозную рознь, нарушать законы Республики Беларусь, включать нецензурные выражения, оскорбления.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Члены судейской комиссии оценивают работы по следующим критериям:

- информативность;

- сила взаимодействия;

- качество исполнения работ;

- оригинальность содержания исполнения.

Каждый критерий оценивается от 0 до 5 баллов, общая максимальная сумма баллов 20.

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает главный судья.

6. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение двух конкурсных заданий, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

Компетенция: «WEB-ДИЗАЙН»

9 класс

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Веб-дизайн — вид графического дизайна, направленный на разработку и оформление объектов информационной среды Интернета, призванный обеспечить им высокие потребительские свойства и эстетические качества. Подобная трактовка отделяет веб-дизайн от веб-программирования, подчёркивает специфику предметной деятельности веб-дизайнера, позиционирует веб-дизайн как вид графического дизайна. Немаловажной частью проектирования ресурса в последнее время стало приведение ресурса в соответствие стандартам W3C, что обеспечивает доступность содержания для инвалидов и пользователей портативных устройств.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение одного задания.

Тема задания определяется членами жюри.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник привозит самостоятельно:

- компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: AdobePhotoshop или Figma (на выбор участника) – 1 шт;
- USB-флеш-накопитель–1шт;
- сетевойфильтр (удлинитель) - 5м–1шт.

4. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

До начала выполнения конкурсных заданий участнику необходимо создать папку на рабочем столе ноутбука (компьютера) и по мере выполнения заданий сохранять все файлы в данной папке. Название папки – «Имя и фамилия учащегося».

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Создать макет страницы сайта по схеме.

Макет необходимо отрисовать в 3-х разрешениях desktop – 1920px, tablet–800px, mobile–360px. Текст в схеме можно изменять и дополнять, не меняя основной смысл.

Допускается использование не более 3-х готовых изображений (фото). Все иконки должны быть отрисованы самостоятельно, кроме лого соц. сетей. Кнопки и ссылки обязательно отрисовываются в отдельной монтажной области в 3-х состояниях (styleguide): normal, hover, down.

Входные данные: Лого .png, схема .docx, Лого типы соц.сетей в .png

Выходные данные: Файл в формате .fig (все макеты размещаются в одном файле в разных монтажных областях) или набор файлов .psd (каждый макет в отдельном файле) в зависимости от используемого графического редактора.

После выполнения задания папка и все файлы копируются на компьютер жюри для окончательной оценки работ.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает председатель жюри.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

№ п/п	Критерии	Максимальное количество баллов
1.	Оригинальность идеи	10
2.	Разработанность—способность детально разрабатывать возникшие идеи	10
3.	Гармоничность цветового решения	10
4.	Оригинальность графического решения	10
5.	Уравновешенность композиции	10
6.	Наличие 3 вариантов разрешений (каждое 5 баллов)	15
7.	Вставка готовых изображений	5
8.	Вставка самостоятельно нарисованных изображений	10
9.	Отдельный блок styleguide	10
10.	Наличие всех необходимых файлов (монтажных областей)	10
	Максимальная сумма баллов:	100

6. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение конкурсного задания, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов,

победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсное задания за наименьшее время. В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

Компетенция: «СИСТЕМНОЕ АДМИНИСТРИРОВАНИЕ»

9 класс

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Системное администрирование включает в себя широкий спектр знаний и навыков. Это быстроразвивающаяся отрасль компьютерных технологий, требующая от специалистов постоянного профессионального роста.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурс является демонстрацией профессиональных навыков. Тестовые испытания состоят только из практических заданий и проводится в 2 дня.

Участники конкурса должны уметь:

- использовать широкий набор операционных систем и серверного ПО;
- устанавливать и настраивать устройства беспроводной сети, коммутаторы, маршрутизаторы и средства защиты информации;
- обеспечивать безопасность информации и предоставление доступа к ней нужным группам пользователей;
- устанавливать и настраивать IPv4, основные службы IPv6 и туннели;
- устанавливать, настраивать и поддерживать виртуальные среды.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Каждому участнику предоставляется следующее оборудование:

- компьютер—1шт;
- принтер для сетевой печати—1шт;
- беспроводной интегрированный маршрутизатор—1шт;
- wi-Fi адаптер—1шт;
- сетевой фильтр (3м 5роз.)—2шт;
- стол—2шт;
- стул—2шт;
- USB накопитель с необходимым ПО—1шт. Участник

привозит самостоятельно:

- набор инструментов для оконцовки 2-х и 4-х парного медного кабеля: обжимное устройство, разделочный нож для кабеля UTP;
- кабель UTP (витая пара) не менее 1 м;
- разъемы RJ45 2шт;

- USB накопитель (флешка) объемом не менее 8Гб;
- антистатические браслеты.

К проносу запрещаются такие электронные устройства как мобильные телефоны, плееры, наушники, диктофоны и камеры.

4. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

Конкурсное задание включает:

- сборка персонального компьютера;
- подготовка персональных компьютеров к работе;
- настройка сети;
- дополнительная настройка ПК.

Максимальное количество баллов за конкурсное задание – 100 баллов.

Подготовка компьютера к работе:

- сборка компьютера из представленных компонентов. (собранный компьютер предъявить для осмотра и оценивания экспертам);
- установка и настройка операционной системы Windows на собранный Вами компьютер;
- разбивка и форматирование жесткого диска. Все пользовательские файлы должны храниться на диске D;
- настройка пользователей (пароли, права доступа);
- установка дополнительного ПО: WinRar / 7Zip; Sublime Text с плагином Emmet; Microsoft Office (устанавливаются Word, Excel, PowerPoint, Word, Visio, конвертеры и фильтры, организатор клипов, средства проверки правописания для английского и русского языков, темы Microsoft Office, дополнительные шрифты, преобразованию единиц измерений, редактор формул); Notepad++; FoxitReader; ACDSee; CorelDRAW Graphics Suite; Adobe Photoshop.

Настройка сети.

- обжим кабеля витая пара по стандарту TIA/EIA-568B для объединения компьютеров в сеть.
- выполнить подключение компьютера к сети Интернет с применением беспроводного интегрированного маршрутизатора и обеспечить возможность подключения беспроводных устройств Wi-Fi.
- настройка безопасности беспроводной точки доступа.
- создание общей папки и настройка доступов к ней.
- подключение сетевого принтера.

Дополнительная настройка ПК

- установка менеджера виртуальных машин Oracle VirtualBox
- установка виртуальной операционной системы Linux.
- настройка доступа к сети Интернет в операционной системе

Linux.

- настройка доступа внешнего USB-накопителя к виртуальной машине.
- создание общей папки и подключение сетевого принтера в операционной системе Linux.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке. Несоблюдение требований безопасности ведет к дисквалификации.

Работа на соревновании должна выполняться в соответствии с требованиями по охране труда и технике безопасности.

При работе с разобранным ПК кабель питания должен быть отсоединен.

При работе с разобранным ПК участники должны пользоваться средствами антистатической защиты (антистатические браслеты и т.п.).

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает председатель жюри.

6. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение конкурсного задания, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсное задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.