

WeDo խաղի ընդհանուր կանոններ

(մինչև 10 տարեկանների տարիքային խումբ)

WeDo մրցույթը հետևում է «Լեգոստարտի» սովորական մրցույթի ընդհանուր կանոններին: Բայց կան որոշ կանոններ, որոնք վերաբերում են միայն WeDo-ի տարիքային խմբին: Դրանք ներկայացված են ստորև:

Հատուկ կանոններ առարկաների վերաբերյալ

1. WeDo-ի ռոբոտի հավաքման համար գործածվող սարքակառավարիչները, շարժիչներն ու զգայակները պետք է լինեն LEGO Education WeDo 2.0 Core հավաքածուից: Ռոբոտի կառուցման մեջ կարող են գործածվել LEGO մակնիշի ցանկացած ոչ էլեկտրոնային կամ ոչ թվանշային տարրեր: **Ամեն թիմ կարող է օգտագործել 1 հանգույց և առավելագույնը 2 շարժիչ, որպեսզի բոլոր մրցողներն ունենան խաղի հավասար պայմաններ:**

Հատուկ կանոններ խաղի վերաբերյալ

1. Փորձի ընթացքում ռոբոտը կարող է տեղաշարժվել/աշխատել կամ ինքնավար եղանակով՝ ծրագրավորված կառավարմամբ, կամ հեռավար կառավարմամբ, կամ էլ երկու մեթոդների համակցությամբ: Ռոբոտը կարող է կառավարվել ցանկացած համապատասխան սարքով, որը գործածում է WeDo 2.0-ի համապատասխան ծրագրակազմ, կամ WeDo 2.0-ի տարրերից կառուցված հեռավար սարքակառավարիչով:

2. Փորձի ընթացքում թիմին թույլ է տրվում դիպչել ռոբոտին կամ բռնել այն, երբ նրա որևէ մաս, օրինակ՝ անիվը, դիպչում է լաբորատորիայի, շտապ օգնության կամ առաջին օգնության տարածքներին:
3. Թիմին թույլ է տրվում ձեռքով տեղաշարժել ռոբոտը լաբորատորիայի, շտապ օգնության և առաջին օգնության տարածքներում, այնպես, որ ռոբոտի որևէ մասը դիպչի լաբորատորիայի, շտապ օգնության կամ առաջին օգնության տարածքներից որևէ մեկին: Թույլատրվում է տեղափոխել միայն ռոբոտը, ո՛չ խաղի առարկաները: Նշված տարածքներում գտնվող ո՛չ հիվանդներին, ո՛չ էլ մեկ այլ առարկա տեղափոխել, շարժել կամ դրան ուղղակի հպվել չի թույլատրվում, եթե անգամ ռոբոտը տվյալ տարածքներից մեկում է: Խաղի որևէ առարկա նաև չպիտի կպած լինի ռոբոտին ու ռոբոտը բարձրացնելու միջոցով չպիտի տարվի մեկ այլ տարածք:
4. Յուրաքանչյուր վազքից առաջ ռոբոտն իրավունք ունի տեղաշարժելու միայն պալատներում գտնվող հիվանդներին և յուրաքանչյուրին դնելու նրա համար նախատեսված հիվանդասենյակի այն մասում, որում ցանկանում է: Մնացած առարկաների դիրքերն անփոփոխ են:
5. Փորձի ընթացքում թիմի անդամներին թույլ չի տրվում հետևյալը:
 - Դիպչել վերը նշված տարածքներից դուրս գտնվող որևէ խաղային առարկայի: Եթե թիմը դիպչի այդ տարածքից դուրս գտնվող առարկային, դատավորն այդ առարկան կդնի դաշտի այն մասում, որտեղ այն գտնվում էր թիմի՝ դրան դիպչելու պահին, և այն վիճակով, որում այդ ժամանակ այն գտնվում էր:
 - *Դիպչել ռոբոտին, եթե վերջինս չի դիպչում վերը նշված տարածքի:* Եթե թիմը դիպչի այդ տարածքներից մեկին չդիպչող ռոբոտի, դատավորն այդ ռոբոտը կդնի ամենամոտ տարածքներից (լաբորատորիայի, շտապ օգնության կամ առաջին օգնության) մեկում:
6. Առաքելությունն ավարտված կհամարվի հետևյալ դեպքերից որևէ մեկում:
 - Ռոբոտը շարժվում է դեպի եզրափակիչ տարածք, կանգ առնում, նրա հենասարքն այդ տարածքի ամբողջովին ներսում է (մալուխները կարող են տարածքից դուրս մնալ), և թիմը հաղորդում է դատավորին, որ ռոբոտն ավարտել է աշխատանքը:
 - Թիմի որևէ անդամ բացակասչում է «Ստո՛պ», և ռոբոտն այլևս չի շարժվում:

- Սահմանված 2 թույլ ժամանակը սպառվել է:

Հատուկ կանոններ մրցույթի վերաբերյալ

1. Ազգային կազմակերպիչը որոշում է WeDo մրցույթի ձևաչափը և դրա մասին հաղորդում մասնակիցներին: Խնդրում ենք հիշել, որ մեր ամենափոքր մասնակիցների համար մրցույթը պետք է ուրախ անցնի: Նաև շատ կարևոր է, որ առաքելությունն իրականացնելու համար բոլոր թիմերին տրվի հավասար քանակով փորձեր կատարելու հնարավորություն:
2. Կազմակերպիչները մրցույթին կարող են ավելացնել մեկ կամ մի քանի անակնկալ առաջադրանք: Սա կխթանի թիմերի ստեղծարարությունը: Անակնկալ առաջադրանքները կարող են լինել առանձին առաջադրանքներ, որոնցից յուրաքանչյուրի կատարման համար անհրաժեշտ է առանձին փորձ: Խաղի առարկաներն ու խաղադաշտը պիտի նույնը լինեն, ինչ հիմնական մարտահրավերի կատարման ժամանակ: Անակնկալ առաջադրանքների համար կազմակերպիչը կարող է որոշել, թե որքան միավոր կարելի է վաստակել: Որքան ավելի շատ միավոր է վաստակվում, այնքան ավելի է ընդգծվում ստեղծարարությունը, հատկապես թիմի՝ հանպատրաստից ստեղծագործելու և տեղում ծրագրավորելու կարողությունը:
3. Թիմերը պետք է իրենց WeDo ռոբոտները հավաքեն մրցույթի ժամանակ՝ հատուկ նախատեսված ժամանակահատվածում: