

СОГЛАСОВАНО:

Начальник
Управления образования

Р.Н. Хазин



УТВЕРЖДАЮ:

Директор МАУ ДО
«Центр детского технического
творчества № 5»
М.Р. Хазиева



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении муниципальных открытых соревнований «РОВОКАМ»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Муниципальные открытые соревнования «РОВОКАМ» (далее Соревнования) проводятся в рамках городской программы «Дети. Техника. Творчество».

Организатором Соревнований является муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Центр детского технического творчества № 5» при поддержке Управления образования города Набережные Челны.

Куратор Соревнований – Музаффарова Елена Порфирьевна, тел. 56-34-86,
8-904-673-85-06.

Технический консультант – Мартынов Сергей Дмитриевич, тел. 8-919-680-87-82.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КОНКУРСА

Цель конкурса: Популяризация научно-технического творчества и повышение престижа инженерных профессий среди молодёжи.

Задачи конкурса:

- Развитие у молодёжи навыков практического решения актуальных инженерно-технических задач и работы с техникой.
- Стимулирование интереса детей и молодёжи к сфере инноваций и высоких технологий.
- Выявление, отбор и поддержка талантливой молодёжи.

3. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

В соревнованиях принимают участие учащиеся 4 – 10 классы образовательных организаций.

Количество участников от образовательного учреждения не ограничено в каждом виде соревнований (интеллектуальные гонки, кегельринг квадро, кегельринг (только 4 класс, 9-10 лет), кегельринг черно-белый, троеборье, творческая категория) и возрастной категории:

- младшая – 12-13 лет;
- старшая – 14-16 лет.

4. СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ И РЕГИСТРАЦИИ УЧАСТНИКОВ

Городские открытые соревнования «РОВОКАМ» состоятся **20 января 2024 года** в 8.30 часов в МАУ ДО «ЦДТТ № 5» по адресу: Шишкинский бульвар, д. 11 (28/15), здание гимназии № 77, отдельный вход.

Для участия в Соревнованиях образовательной организации необходимо подать заявку (Приложение №1) на эл. адрес ЦДТТ №5 gcdt5_chelny@mail.ru (в теме письма указать: Заявка на соревнования «РОВОКАМ») по установленной форме.

Последний срок приёма заявок – 18.01.2024 г.

5. ВИДЫ СОРЕВНОВАНИЙ

Соревнования проводятся по следующим видам:

1. Интеллектуальные гонки;
2. Кегельринг квадро;
3. Кегельринг (4 класс);
4. Кегельринг черно-белый;
5. Троеборье;
6. Творческая категория.

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

08.30 - Регистрация участников.

08.50 - Открытие соревнований.

09.00 - Начало настройки роботов.

10.00 - Начало соревнований.

7. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Общая информация

1. Робот должен быть безопасным для игры и работы.
2. Робот должен быть крепким по конструкции и не разваливаться в процессе соревнований. Ремонт и изменение программы робота возможен только в перерывах между попытками или раундами.
3. Робот не должен портить трассу и оборудование, предназначенное для соревнований.
4. Робот должен соответствовать параметрам, предъявляемым к данному виду соревнования. Робот должен быть собран до начала соревнований.

Общие правила

1. Порядок проведения

- 1.1. К участию в соревнованиях допускаются роботы, построенные с использованием конструктора ЛЕГО, NXT, EV-3.
- 1.2. Каждый вид соревнований проводится на специально созданном поле, отличающимся размерами, окраской и формой.
- 1.3. *Попыткой* называются определенные правилами действия робота одной команды, продолжительность которых определяется либо временем, либо выбыванием соперников исходя из очков, присужденных этому роботу.
- 1.4. *Раунд* - сумма попыток всех команд, проведенных на одних и тех же конкретных игровых полях и по одинаковым правилам, которые организованы так, чтобы обеспечить равные, справедливые и конкурентные шансы для всех роботов, принявших участие в состязаниях.

1.5. *Оператором* называется член команды, которому поручено включать и останавливать робота во время попытки. Во время попытки только оператору разрешено находиться на территории возле игрового поля.

1.6. **Руководители команд от ОО не могут принимать участие в сборке и отладке роботов непосредственно перед соревнованиями.**

1.7. Перед началом соревнований команды должны поместить робота в инспекционную область. После помещения робота в «карантин» нельзя модифицировать (например: загрузить программу, поменять батарейки, изменить конструкцию) роботов до конца попытки.

1.8. Если при осмотре будет найдено нарушение в конструкции робота, то судья даст 3 минуты на устранение нарушения. Однако если нарушение не будет устранено в течение этого времени, команда не сможет участвовать в соревновании.

1.9. По окончании первого раунда соревнований будет дано время на настройку. Участники смогут забрать роботов назад в область сборки.

После окончания времени отладки участники должны поместить робота назад, в инспекционную область. После того, как судья подтвердит, что робот отвечает всем требованиям, робот будет допущен к участию в соревнованиях.

2. Судейство

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

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

2.3. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в устном порядке обжаловать решение судей в Оргкомитете не позднее окончания текущего раунда.

2.4. Переигровка может быть проведена по решению судей в случае, когда робот не смог закончить этап из-за постороннего вмешательства, либо когда неисправность возникла по причине плохого состояния игрового поля, либо из-за ошибки, допущенной судейской коллегией.

2.5. Члены команды и руководитель не должны вмешиваться в действия робота своей команды или робота соперника ни физически, ни на расстоянии. Вмешательство ведет к немедленной дисквалификации.

2.6. Судья может закончить состязание по собственному усмотрению, если робот не сможет продолжить движение в течение 10 секунд.

3. Требования к команде

3.1. В день соревнований на каждого робота команда должна подготовить все необходимые материалы: робот, запас необходимых деталей и компонентов наборов ЛЕГО, запасные батарейки или аккумуляторы, и т.д.

3.2. В зоне состязаний (полей) разрешается находиться только участникам команд (тренерам запрещено), членам оргкомитета и судьям.

3.3. После старта попытки запрещается вмешиваться в работу робота. Если после старта заезда оператор коснется робота, покинувшего место старта без разрешения судьи, робот может быть дисквалифицирован.

При нарушении одного из пунктов раздела 3, команда получит предупреждение. При получении командой 3-х предупреждений команда будет дисквалифицирована.

4. Общие требования к роботу

- 4.1. Максимальная ширина робота 250 мм, длина 250 мм, высота 250 мм.
- 4.2. Робот должен быть автономным, т.е. не допускается проводное и дистанционное управление роботом.
- 4.3. Роботы должны быть построены с использованием только деталей конструкторов ЛЕГО (LEGO-Mindstorms), EV3, NXT.
- 4.4. В конструкции робота можно использовать только один микрокомпьютер.
- 4.5. При создании программы допускается использование любого программного обеспечения.
- 4.6. Командам не разрешается изменять любые оригинальные части (например: двигатель, датчики, детали и т.д.).
- 4.7. В конструкции роботов нельзя использовать винты, клеи, веревки для закрепления деталей между собой.
- 4.8. Робот, не соответствующий требованиям, не будет допущен к участию в соревнованиях, либо результат робота будет аннулирован.

Соревнования «Интеллектуальные гонки роботов».

Правила для гонки роботов.

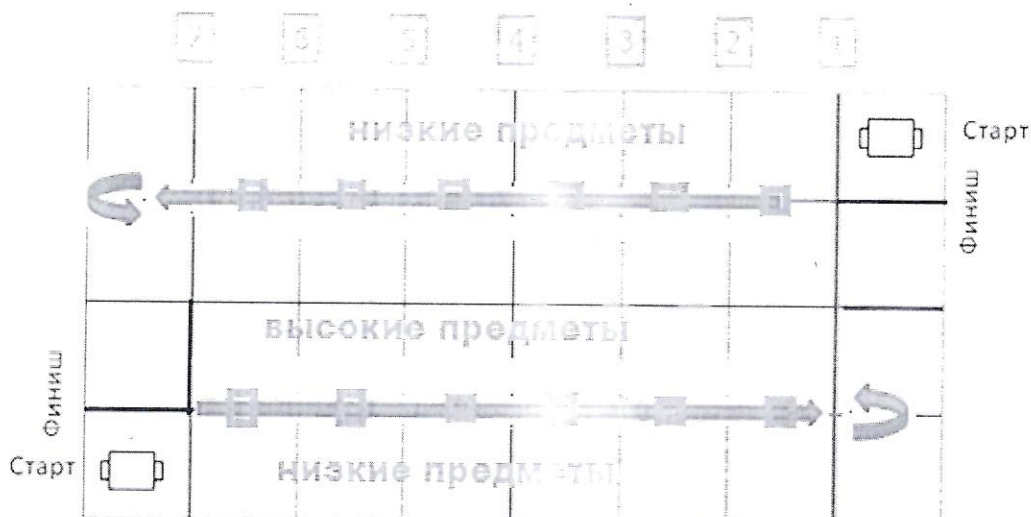
Время гонки измеряется с момента старта робота со стартовой зоны и до того момента, когда робот остановится в зоне финиша.

Игровое поле рассчитано на двух роботов. Цвет игровой доски белый. Чёрные линии шириной 20-25 мм. На линии, по пути следования робота, имеются вкрапления разных цветов.

Ячейки имеют одинаковые размеры (260 мм) длиной и шириной. Робот должен произвести разворот после требуемой линии. За неправильно выполненное действие будут начисляться штрафные секунды. Победителем станет робот, затративший наименьшее время.

Поле для гонки роботов.

Раунд №1



Робот должен расположить шесть предметов (Высоких и Низких), на основании их размера, в двух соответствующих зонах (Показано на рисунке).

Робот не должен сходить с черной линии в течение попытки, т.е. в течение попытки нет ситуаций, при которой все части робота соприкасающиеся с поверхностью полигона, находятся по одну сторону от черной линии, по которой робот следует.

Задание выполнено полностью, если все шесть предметов полностью касаются одной своей гранью только соответствующей зоны и не касаются линии, на которой находились изначально.

Жеребьевка

Кидается игральный кубик.

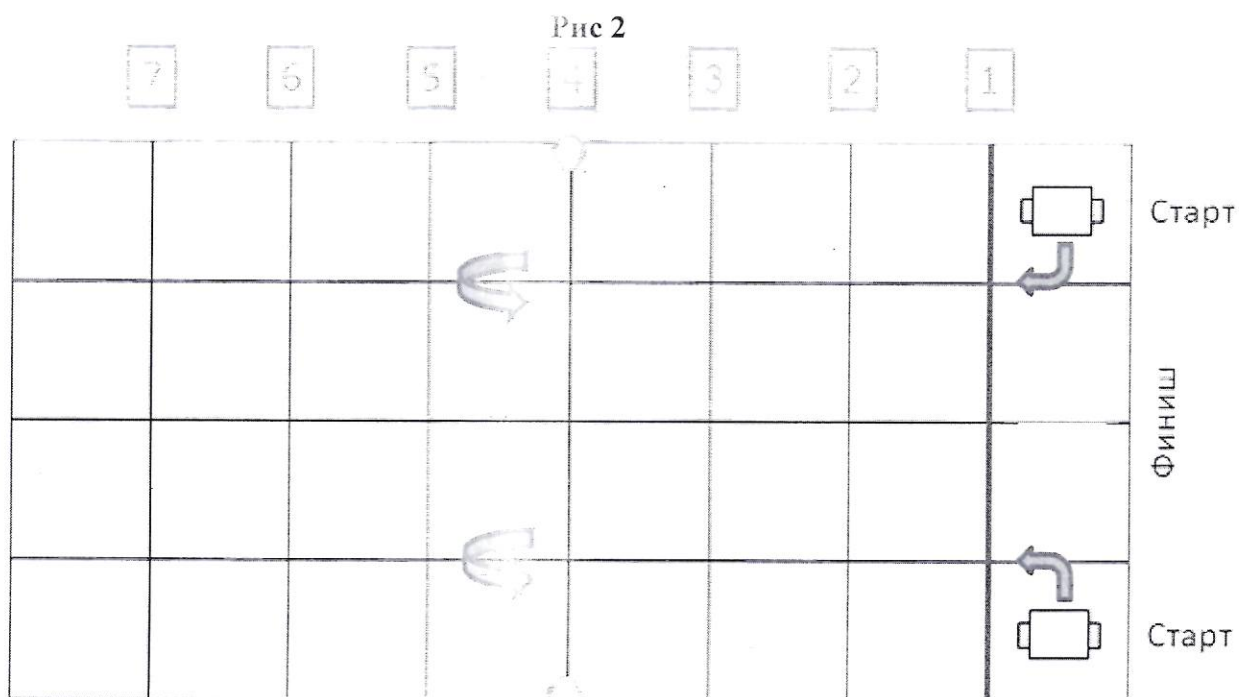
Выпавшее число обозначает номер синего прямоугольника, где необходимо разместить Низкий предмет. Если место занято, то кубик кидается еще раз.

Первые два шага повторяются три раза – по количеству Низких предметов.

Оставшиеся места заполняются Высокими предметами.

Раунд №2

Роботы находятся в противоположных углах в зоне старта. По команде судьи роботы начинают свое движение и двигаются строго по черной линии, после нахождения банки, которая будет находиться с боку поля (см.рис 2), робот пересекает эту линию, разворачивается и движется в обратном направлении. На какой линии будет расположена банка, узнаем перед заездом, и это расположение будет одинаковым для всех роботов на протяжении второго раунда.



Раунд №3

Роботы находятся в противоположных углах в зоне старта. По команде судьи роботы начинают свое движение в сторону кубика для определения цвета, затем выходят на прямую линию, по которой двигались в предыдущих раундах, и двигаются строго по черной линии (указанной на рисунке). Линия разворота зависит от цвета кубика. Кубик один для обоих роботов. Номер линии, после которой будет производиться разворот, соответствует номеру цвета кубика. Это соответствие будет разыгрываться в день соревнования. Будет называться цифра, и доставаться кубик из мешка. Всего 4 кубика: красный, желтый, синий, зеленый.

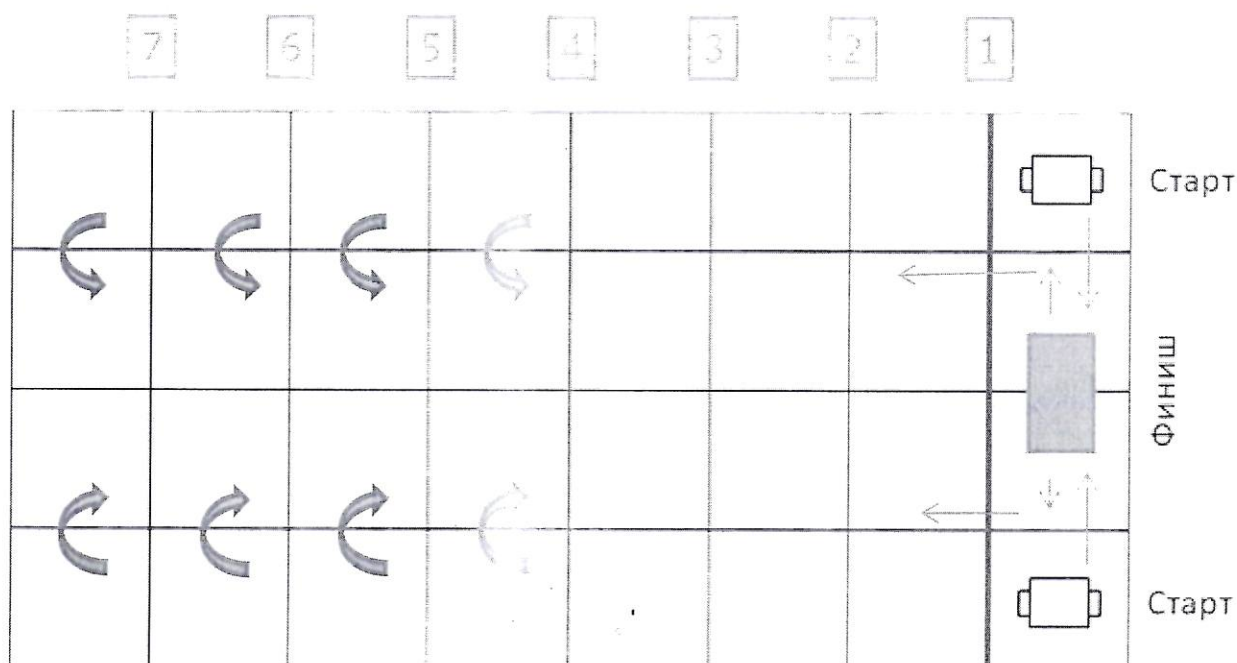
Какой цвет кубика будет на старте, будет известно перед стартом. Кубик будет доставаться из мешка, и ставиться на старт.

Победителем будет считаться робот, который первым придет на финиш.

Ограничения

- Робот не может заезжать за линию старта до момента начала игры.
- Робот должен пересечь требуемую линию полностью, прежде чем он сможет произвести разворот и вернуться на финиш, за невыполнение штраф (+10сек)
- Робот должен остановиться в зоне финиша, а не продолжать движение, за невыполнение штраф(+10сек)
- Робот после пересечения линии разворота должен развернуться, но не двигаться до финиша задом, за невыполнение штраф (+10 сек)
- Робот от старта и до финиша (кроме считывания цвета кубика) должен ехать строго по линии. Уход с линии – когда робот обоими ведущими колесами находится по одну сторону от линии. Роботу будет начислено (+60сек).
- На старте, кнопка RUN (пуск) нажимается один раз.
- Максимальный размер роботов составляет 250 x 250 мм.
- Цветной кубик 45x45x45 мм,

Рис 3

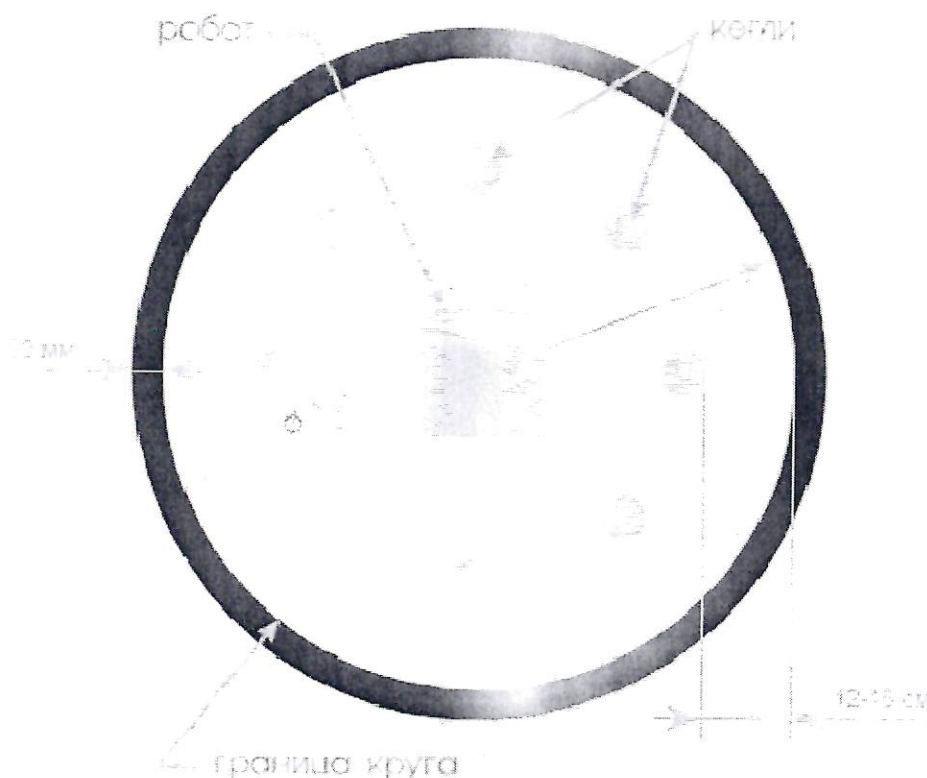


Кегельринг-КВАДРО

Правила соревнования "Кегельринг-КВАДРО" базируются на регламенте для соревнований Кегельринг. Соревнование Кегельринг-КВАДРО дает больше преимуществ роботам, способным "видеть" кегли.

1. Условия соревнования

1. Перед началом состязания на ринге расставляют 8 кеглей. Робот ставится в центр ринга. После чего с ринга методом жеребьевки убирают 4 кегли. Далее путем дополнительной жеребьевки назначаются цвета кеглей - две кегли черные и две - белые.
2. За наиболее короткое время робот, не выходя за пределы круга, очерчивающего ринг, должен вытолкнуть *2 белые кегли*. За выталкивание из круга черных кеглей назначаются штрафные очки.
3. На очистку ринга от кеглей дается максимум 30 сек.
4. Во время проведения состязания участники команд не должны касаться роботов, кеглей или ринга.



1. Цвет ринга - светлый.
2. Цвет ограничительной линии - черной.
3. Диаметр ринга - 1 м (белый круг).
4. Ширина ограничительной линии - 50 мм.

1. Кегли представляют собой жестяные цилиндры и изготовлены из пустых стандартных жестяных банок (330 мл), использующихся для напитков.
2. Кегля обтягивается ватманом или бумагой (либо белого, либо черного цвета).
3. Диаметр кегли - 70 мм.
4. Высота кегли - 120 мм.
5. Вес кегли - не более 50 гр.

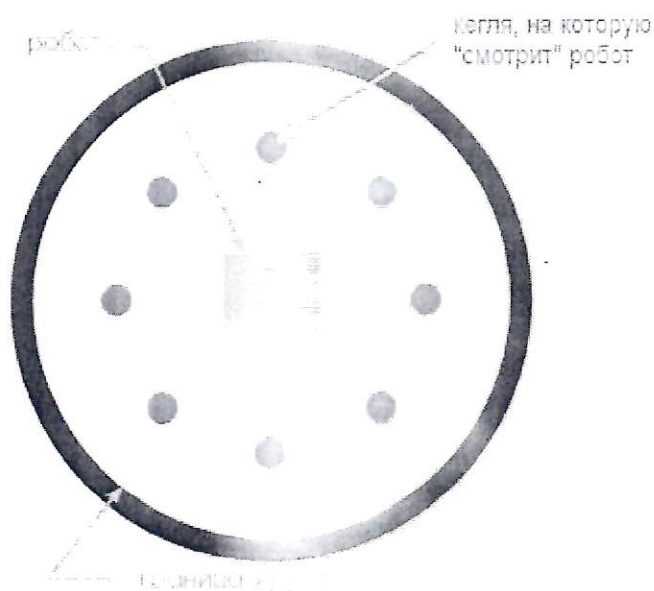
1. Максимальная ширина робота 25 см, длина - 25 см.
2. Высота и вес робота не ограничены.
3. Робот должен быть автономным.
4. Во время соревнования размеры робота должны оставаться неизменными и не должны выходить за пределы 25 x 25 см.
5. Робот не должен иметь никаких приспособлений для выталкивания кеглей (механических, пневматических, вибрационных, акустических и др.).
6. Робот должен выталкивать кегли исключительно своим корпусом.
7. Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на корпусе робота для сбора кеглей.

1. Робот помещается строго в центр ринга.

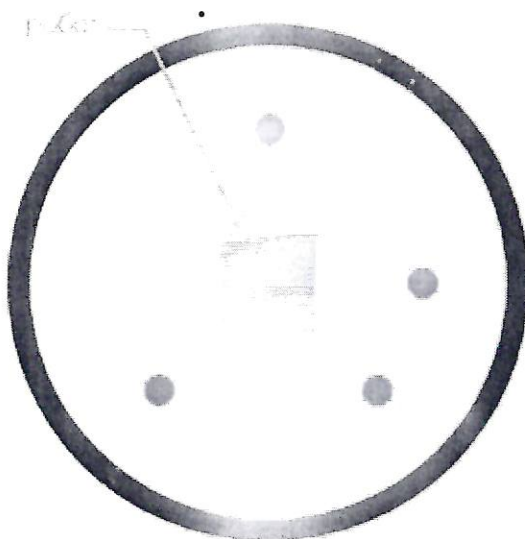
2. На ринге устанавливается 8 кеглей.

3. Кегли равномерно расставляются внутри окружности ринга. На каждую четверть круга должно приходиться не более 2-х кеглей. Кегли ставятся не ближе 12 см. и не далее 15 см. от черной ограничительной линии. Перед началом игры участник состязания может поправить расположение кеглей. Окончательная расстановка кеглей принимается судьей соревнования.

4. После расстановки кеглей методом жеребьевки (бросая игральную кость или каким-либо другим способом) убирают кегли в зависимости от выпавшего числа.



5. Игральную кость бросают 4 раза и убирают кегли в зависимости от выпавшего числа. Выбывающие кегли начинают считать начиная с кегли, на которую "смотрит" робот по часовой стрелке.



Пример расположения кеглей после выпадения последовательности цифр 2, 4, 6, 5.

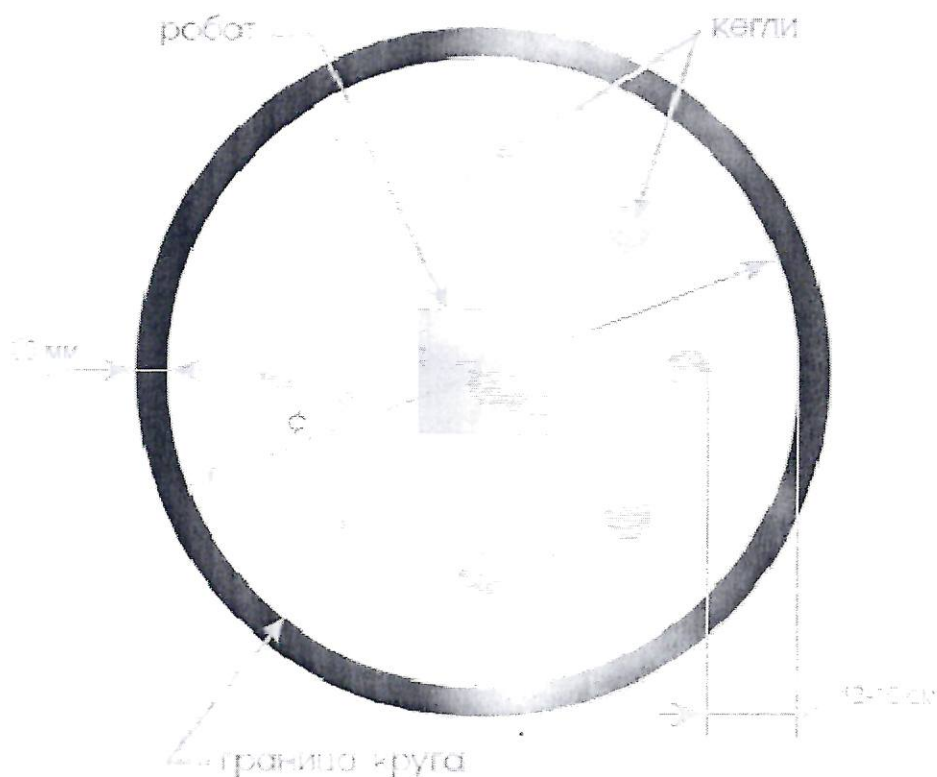
6. Путем дополнительной жеребьевки определяются две кегли, которые должны иметь черный цвет.
7. После того, как на ринге останется 4 кегли (2 белые и 2 черные), участник соревнования включает своего робота по команде судьи, после чего в его работу нельзя вмешиваться. Перед стартом участник не должен изменять первоначальную ориентацию робота.
8. Во время состязания робот не должен полностью покидать ринг. В случае, если робот никакой своей частью не находится над белым кругом ринга, ему засчитывается поражение.
9. Цель робота состоит в том, чтобы вытолкнуть **белые** кегли за пределы круга, ограниченного линией. За выталкивание за пределы круга черной кегли начисляются **штрафные очки - 10 сек.** дополнительного (штрафного) времени за каждую.
10. Кегля считается вытолкнутой, если никакая ее часть не находится внутри белого круга, ограниченного линией.
11. Один раз покинувшая пределы ринга кегля считается вытолкнутой и может быть снята с ринга в случае обратного закатывания.
12. Запрещено дистанционное управление или подача роботу любых команд.

5. Правила соревнований

1. Каждой команде дается не менее двух попыток (точное число определяется судейской коллегией в день проведения соревнований).
2. Победителем объявляется команда, чей робот затратил на очистку ринга от кеглей белого цвета наименьшее время.

Условия состязания кегельринг черно- белый

1. За наиболее короткое время робот должен вытолкнуть расположенные в круге кегли черного цвета, а белые не трогать. На ринг выставляются 8 кеглей, 4 черных и 4 белых.
2. На очистку ринга от кеглей дается максимум 1 минута.
3. Во время проведения состязания, после запуска робота, участники команд не должны касаться роботов, кеглей или ринга.



2. Ринг

1. Цвет ринга - светлый.
2. Цвет ограничительной линии - черный.
3. Диаметр ринга - 1 м (белый круг).
4. Ширина ограничительной линии - 50 мм.

3. Кегли

1. Кегли представляют собой жестяные цилиндры изготовлены из пустых стандартных жестяных банок (330 мл), использующихся для напитков.
2. Диаметр кегли - 70 мм.
3. Высота кегли - 120 мм.
4. Вес кегли - не более 50 гр.

4. Робот

1. Максимальная ширина робота 25 см, длина - 25 см.

2. Высота и вес робота не ограничены.
3. Робот должен быть автономным.
4. Во время соревнования размеры робота должны оставаться неизменными и не должны выходить за пределы 25 x 25 см.
5. Робот не должен иметь никаких приспособлений для выталкивания кеглей (механических, пневматических, вибрационных, акустических и др.).
6. Робот должен выталкивать кегли исключительно своим корпусом.
7. Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на корпусе робота для сбора кеглей.

5. Игра

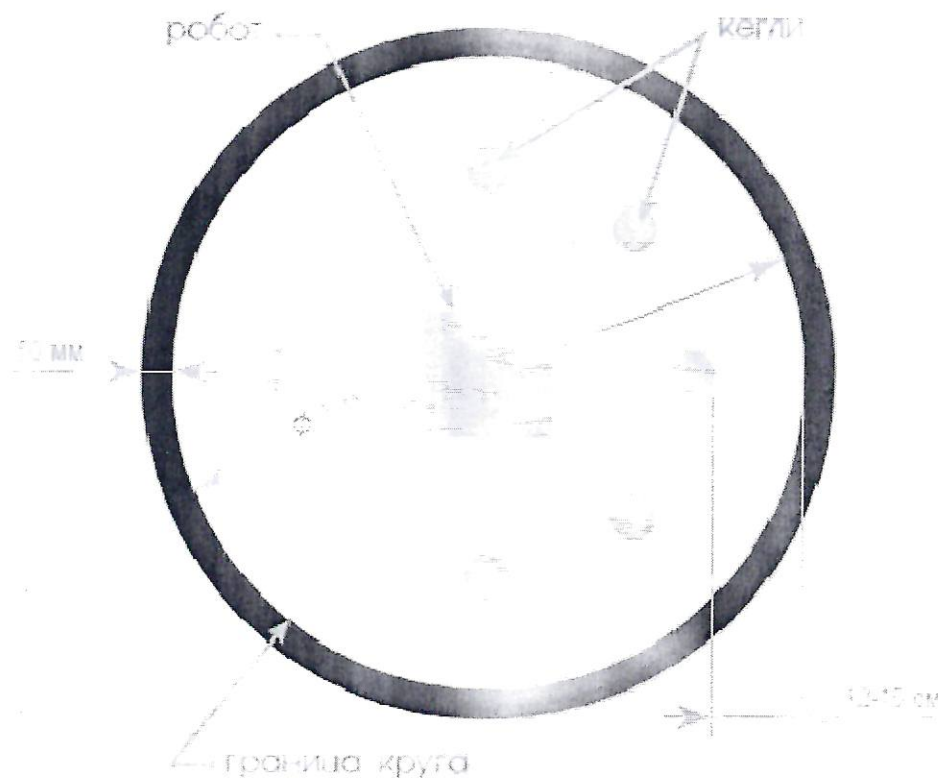
1. Робот помещается строго в центр ринга.
2. На ринге устанавливается 8 кеглей (4 белые и 4 черные в произвольной последовательности).
3. Кегли равномерно расставляются внутри окружности ринга. На каждую четверть круга должно приходиться не более 2-х кеглей. Кегли ставятся не ближе 12 см. и не далее 15 см. от черной ограничительной линии. Перед началом игры участник состязания может поправить расположение кеглей. Окончательная расстановка кеглей принимается судьей соревнования.
4. Цель робота состоит в том, чтобы вытолкнуть кегли черного цвета за пределы круга, ограниченного линией.
5. Кегля считается вытолкнутой, если никакая ее часть не находится внутри белого круга, ограниченного линией.
6. Один раз покинувшая пределы ринга кегля считается вытолкнутой и может быть снята с ринга в случае обратного закатывания.
7. Робот должен быть включен или инициализирован вручную в начале состязания по команде судьи, после чего в его работу нельзя вмешиваться. Запрещено дистанционное управление или подача роботу любых команд.

6. Правила отбора победителя

1. Каждой команде дается не менее двух попыток (точное число определяется судейской коллегией в день проведения соревнований).
2. В зачет принимается лучшее время из попыток и максимальное число вытолкнутых кеглей черного цвета за отведенное время.
3. Победителем объявляется команда, чей робот затратил на очистку ринга от кеглей черного цвета наименьшее время и при этом не сбил кегли белого цвета. За каждую сбитую белую кеглю штраф минус 1 балл, за каждую сбитую черную кеглю плюс 1 балл.

Условия состязания Кегельринг

1. За наиболее короткое время робот должен вытолкнуть расположенные в нем кегли.
2. На очистку ринга от кеглей дается максимум 1 минута.
3. Во время проведения состязания участники команд не должны касаться роботов, кеглей или ринга.



2. Ринг

1. Цвет ринга - светлый.
2. Цвет ограничительной линии - черный.
3. Диаметр ринга - 1 м (белый круг).
4. Ширина ограничительной линии - 50 мм.

3. Кегли

1. Кегли представляют собой жестяные цилиндры, изготовлены из пустых стандартных жестяных банок (330 мл), использующихся для напитков.
2. Диаметр кегли - 70 мм.
3. Высота кегли - 120 мм.
4. Вес кегли - не более 50 гр.

4. Робот

1. Максимальная ширина робота 25 см, длина - 25 см.
2. Высота и вес робота не ограничены.
3. Робот должен быть автономным.
4. Во время соревнования размеры робота должны оставаться неизменными и не должны выходить за пределы 25 x 25 см.
5. Робот не должен иметь никаких приспособлений для выталкивания кеглей (механических, пневматических, вибрационных, акустических и др.).
6. Робот должен выталкивать кегли исключительно своим корпусом.
7. Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на корпусе робота для сбора кеглей.

5. Игра

1. Робот помещается строго в центр ринга.

2. На ринге устанавливается 8 кеглей.
3. Кегли равномерно расставляются внутри окружности ринга. На каждую четверть круга должно приходиться не более 2-х кеглей. Кегли ставятся не ближе 12 см. и не далее 15 см. от черной ограничительной линии. Перед началом игры участник состязания может поправить расположение кеглей. Окончательная расстановка кеглей принимается судьей соревнования.
4. Цель робота состоит в том, чтобы вытолкнуть кегли за пределы круга, ограниченного линией.
5. Кегля считается вытолкнутой, если никакая ее часть не находится внутри белого круга, ограниченного линией.
6. Один раз покинувшая пределы ринга кегля считается вытолкнутой и может быть снята с ринга в случае обратного закатывания.
7. Робот должен быть включен или инициализирован вручную в начале состязания по команде судьи, после чего в его работу нельзя вмешиваться. Запрещено дистанционное управление или подача роботу любых команд.

6. Правила отбора победителя

1. Каждой команде дается не менее двух попыток (точное число определяется судейской коллегией в день проведения соревнований).
2. В зачет принимается лучшее время из попыток и максимальное число вытолкнутых кеглей за отведенное время.
3. Победителем объявляется команда, чей робот затратил на очистку ринга от кеглей наименьшее время, или, если ни одна команда не справилась с полной очисткой ринга, команда, чей робот вытолкнул за пределы ринга наибольшее количество кеглей.

Троеборье

Робот должен пройти трассу, обозначенную черной линией, от места старта до места финиша. На поле будут препятствия в виде поперечных линий. Если во время заезда робот съедет с черной линии, т.е. окажется всеми колесами с одной стороны линии, то заезд остановится. За прохождение каждого поворота (всего 8 поворотов) начисляется 10 очков. На финише будет висеть канат (вверх от черного финишного круга). Роботу нужно подняться на канат (без помощи человека), задержаться на канате минимум 3 секунды. В это время канат переместится, с помощью механического устройства, на круглое поле с 8-ю банками. Роботу предстоит опуститься на это поле, вытолкнуть все банки за пределы круга и закончить свое задание в центре круга. (Кегельринг).

В зачет принимается лучшее время, максимальное число вытолкнутых кеглей и окончание заезда в центре круга.

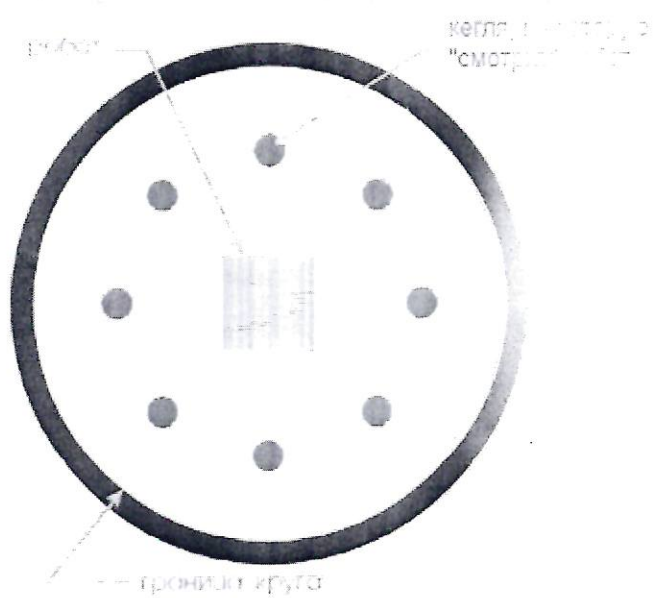
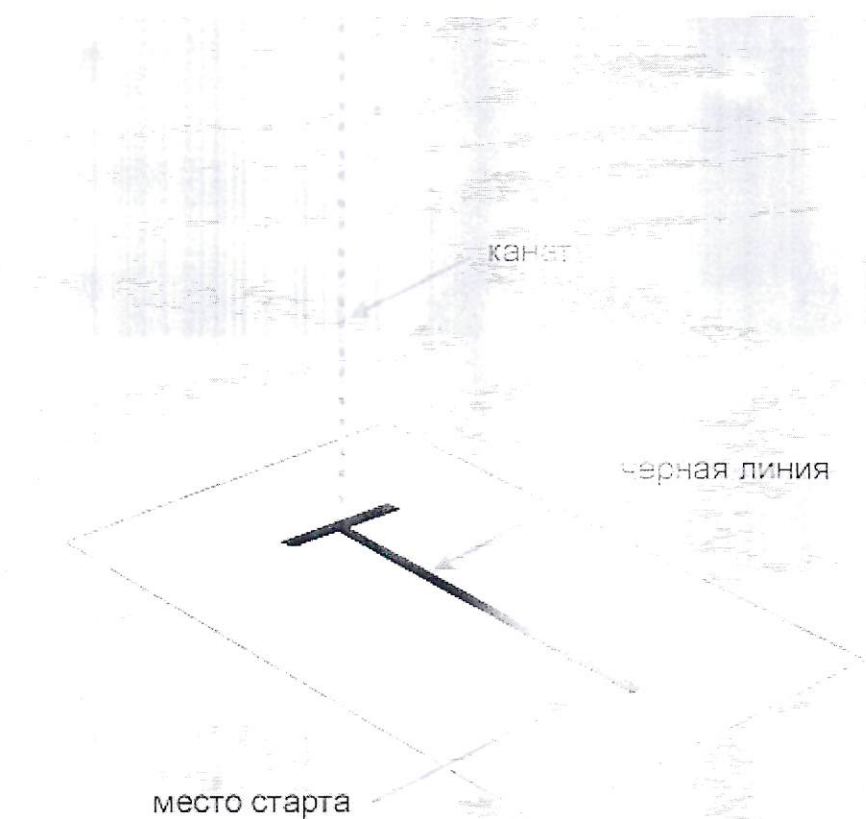
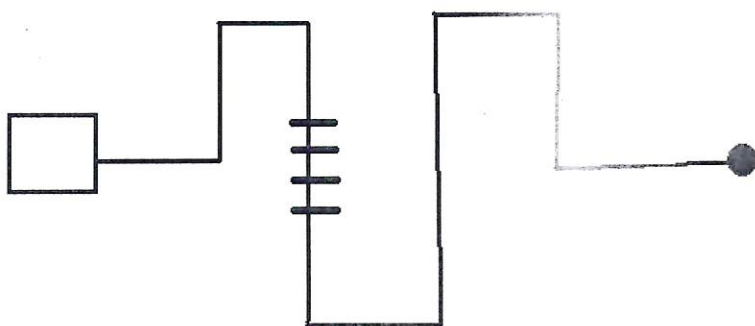
Победителем объявляется команда, чей робот прошел все три задания и потратил на это наименьшее время. Если ни одна команда не справилась с заданием, оцениваться будут количество полей и потраченное время.

1. Во время проведения состязания участники команд не должны касаться роботов.
2. Максимальное время проведения соревнования - 2 минуты.
3. Нижний конец каната находится не выше чем 12 см от поверхности игрового поля.
4. Канат диаметром 17 мм.
5. Длина каната - 100 см.

Робот

1. Робот должен быть полностью автономным.
2. Размер робота на старте не превышает 25 см.

На прохождение дистанции каждой команде дается не менее двух попыток



Творческая категория

К участию в творческом состязании допускаются команды, реализовавшие проекты, собранные на основе не только ЛЕГО–микрокомпьютера RCX или NXT, но и на базе других микроконтроллеров. В их конструкции могут использоваться любые другие материалы.

В Творческой категории принимают участники три возрастных категории:

Младшая: 7–9 лет;

Средняя 10–13 лет;

Старшая: 14–18 лет

1. Тема состязания – Робот помощник человека. Состязания включают:

1,2. Выставку проектов.

1,3. Презентацию проектов (демонстрацию проектов): описание, технические характеристики проекта, все возможности робота, а также его отличительные особенности.

1,4. Защиту проектов (ответы на вопросы судей).

На защиту проекта даётся- 3 минуты.

Демонстрация работы проекта-2 минуты.

Ответ на вопрос судей – 2 минуты

2. Параметры полигона

Параметры полигона (если есть) определяются командой самостоятельно.

3. Требования к модели робота

Требования к модели робота определяются командой самостоятельно.

4. Требования к команде: команда состоит из 1-2 операторов.

5. Правила отбора победителей

Победитель определяется в соответствии с представленными ниже критериями.

1) Оригинальность и/или творческий подход

Проекты, в которых явно проявляются творческие способности и оригинальность участников соревнования, получают больше очков, чем проекты выполненные по стандартным схемам сборки и взятым из интернета и т.д.

Максимальный балл – 30.

2) Техническая сложность

Проекты, более сложные в техническом исполнении, получают больше очков, чем проект, который просто использует большое количество конструкционных материалов. Например, применение пайки, использование нестандартных двигателей, узлов и агрегатов и материалов и т.д.

Максимальный балл – 30.

3) Презентация – демонстрация.

Наличие презентации на компьютере или бумажном варианте – от 0 до 10

Слаженность команды при защите проекта – от 0 до 10

Чёткость и ясность ответов на вопросы судей - от 0 до 10

Максимальный балл – 30.

4) Законченность проекта. Максимальный балл – 10.

8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

По итогам участия команд в номинациях, определяются командные призовые места. Победители 1,2,3 места награждаются грамотами УО, остальные участники получают сертификаты.

Приложение №1

Заявка на участие в соревнованиях «РОВОКАМ»

Пример:

№	ОУ	Вид соревнований	ФИО участников	класс	Возрастная категория
1.	СОШ № 99	Интеллектуальные гонки	1. Иванов Петя 2. Сидоров Ваня	6 Б 6 А	
2	СОШ № 99	Кегельринг quadro	1. Исламов Ислам	7 В	
3	СОШ № 99	Кегельринг	1. Юдин Юра 2. Тимин Дима	9 А 10 Б	
4	СОШ № 99	Кегельринг черно-белый			
5	СОШ № 99	Троеборье			
8	СОШ № 99	Творческая категория			

Руководитель команды: _____ / _____ /
(Ф.И.О.)

Контактный телефон: _____