

Definicje zespołu i coacha/trenera.

Definicja zespołu

Zawody w ramach WRO oparte są na zespołach. Zespół składa się z dwóch (2) lub trzech (3) członków.

Każdy zespół jest wspierany przez coacha.

Jeden (1) coacha jeden (1) członek drużyny nie są traktowani jako zespół i nie mogą brać udziału w zawodach.

Definicja coacha

Minimalny wiek coacha w międzynarodowych zawodach WRO to 18 lat.

Coachowie mogą pracować z więcej niż jednym zespołem.

Coachowie podczas przygotowań do zawodów wspierają członków zespołu, pomagając znaleźć właściwe rozwiązania

Coachowie mogą oferować członkom zespołu rady i wskazówki przed zawodami, ale nie mogą wykonywać prac zamiast uczniów

Podczas zawodów, włączając w to finał międzynarodowy WRO, wszystkie prace i przygotowania muszą być wykonywane samodzielnie przez uczniów

Podczas zawodów coachowie nie mają wstępu do przestrzeni gdzie pracują członkowie zespołu, nie mogą też udzielać rad i wskazówek zespołom. **NIE DOTYCZY** to specjalnego **czasu dla coachów**, kiedy mogą oni doradzać swoim zespołom.

Definicje grup wiekowych, współzawodnictwa z rówieśnikami

W WRO chcemy być odpowiedni dla uczniów z różnych grup wiekowych. Dlatego proponujemy zawody, które są oparte na zapewnianiu zabawy i ambitnych wyzwań.

Dlatego też podzieliliśmy dwie z naszych kategorii na równe kategorie wiekowe. W kategorii Regular, każda z grup ma inną misję. W kategorii Open, wyzwanie jest to samo dla wszystkich uczestników (z wyjątkiem WeDo), ale ta kategoria jest oceniana w ramach swoich grup wiekowych.

Zwróć uwagę:

Wskazane lata dotyczą wieku uczestników w ROKU zawodów, a nie w DNIU zawodów. Dla uczestnictwa w międzynarodowym finale WRO kluczowe jest aby uczniowie w żadnym momencie roku zawodów nie byli starsi niż określono to w definicjach grup wiekowych. Przykład: uczestnik, który ma 12 lat w czasie międzynarodowego finału listopadzie, ale osiągnie wiek 13 lat w grudniu tego samego roku, nie może startować w kategorii Elementary.

Grupy wiekowe kategorii Regular i Open

WeDo	Uczestnicy w max. wieku: 10 lat w roku zawodów
Elementary	Uczestnicy w max. wieku: 12 lat w roku zawodów
Junior	Uczestnicy w wieku: 13-15 lat w roku zawodów
Senior	Uczestnicy w wieku: 16-19 lat w roku zawodów

Wyjaśnienie grup wiekowych dla sezonu 2020

Grupy wiekowe	Wiek	Max. wiek w roku zawodów	2020 sezon - urodziny w latach
WeDo	Max. 10 lat	10	2010 lub później
Elementary	Max. 12 lat	12	2008 lub później
Junior	13-15 lat	15	2005-2007
Senior	16-19 lat	19	2001-2004

Kategoria Regular

Kategoria Regular jest konkurencją opartą na wyzwaniu. Uczniowie muszą zaprojektować, skonstruować i zaprogramować swoje roboty aby rozwiązać konkretne wyzwania na **boisku/ polu rywalizacji**. Punkty są zdobywane za ukończenie zadań.

Charakterystyka kategorii Regular

Cztery grupy wiekowe

- WeDo (do 10 lat), więcej informacji poniżej
- Elementary (do 12 lat)
- Junior (13-15 lat)
- Senior (16-19 lat)

Sprzęt: Kontrolery, silniki i czujniki używane do konstruowania robota muszą być elementami zestawów LEGO® MINDSTORMS® (NXT lub EV3). Tylko **kolorowe czujniki HI Technic** są zewnętrznymi elementami, które mogą być użyte do jego konstrukcji. Tylko elementy oznakowane marką LEGO mogą być użyte do konstrukcji pozostałych części robota.

Oprogramowanie: oprogramowanie sterujące dla wszystkich grup wiekowych (Elementary, Junior, Senior) może być oparte na każdym oprogramowaniu i **każdym oprogramowaniu sterownikach ?NXT/EV3**

Maksymalne wymiary robota: 25 cm X 25 cm X 25 cm

Reguła Niespodzianka: Reguła Niespodzianka będzie ogłoszona w momencie rozpoczęcia zawodów, w celu przetestowania zdolności zespołów do zaadaptowania ich sprzętu i programu do nowej reguły (Zauważ: **niektóre kraje członkowskie mogą mieć nieco inne podejście do tej zasady**)

Montaż: drużyny przynoszą swojego robota rozmontowanego. W pierwszej części zawodów mają oni 150 minut na złożenie robotów z pojedynczych części **bez żadnej instrukcji**.

Zespół: zespół składa się z 1 coacha i 2 lub 3 członków zespołu.

Zasady przewodnie WRO

Mamy świadomość, że formuła zawodów zazwyczaj oznacza, że rywalizuje się po to aby wygrać. Dotyczy to członków zespołu, coachów, rodziców a nawet krajów. Uważamy, że nie ma w tym nic złego, o ile zasady przewodnie WRO pozostają nienaruszone.

Te Zasady Przewodnie WRO to:

- **Zespoły są zachęcane do nauki i doskonalenia nowych umiejętności podczas wspólnej zabawy.**
- **Coachowie, mentorzy i rodzice są po to, aby kierować zespołami, a nie wykonywać pracę zamiast członków zespołu**
- **Uczestniczenie we WRO i nauka są ważniejsze niż wygrywanie.**

Kodeks etyczny WRO

Wszystkie drużyny uczestniczące we WRO powinny przestrzegać tych zasad:

„Liczy się nie to, czy wygrasz, czy przegrasz ale ile się nauczysz”.

Uczestniczymy w konkursie

Lubimy wygrywać. Chcemy się uczyć

Chcemy się też dobrze bawić.

Chcemy grać uczciwie

Projektujemy własnego robota i sami piszemy oprogramowanie

To niesprawiedliwe jeśli zrobi to ktoś za nas.

Możemy się nauczyć tylko wtedy, gdy sami czegoś spróbujemy

Nasz coach może uczyć i prowadzić

Możemy też inspirować się innymi

Ale nasz trener nie powinien wykonywać pracy za nas

I nie kopiujemy po prostu robota lub oprogramowania od kogoś innego

Korzystamy z przykładów, które znaleźliśmy, aby zaprojektować własnego robota i go zaprogramować

Czasami ponosimy porażki i to jest w porządku

Oryginalne pomysły wynikają z porażek

Wygrywanie jest przyjemne, ale porażka jest częścią naszej podróży

Co jest i co nie jest w porządku w WRO.

W porządku	Nie w porządku
Wszystkie zawody	Wszystkie zawody
Szukamy informacji online i dzielimy się pomysłami z innymi ludźmi. Uczymy się na przykładach i wykorzystujemy to czego się nauczyliśmy w naszym własnym robocie (zarówno jeśli chodzi o sprzęt jak i oprogramowanie)	Kupujemy rozwiązanie online lub korzystamy z dokładnej kopii innej osoby. Korzystamy z tego rozwiązania w zawodach (zarówno jeśli chodzi o sprzęt jak i oprogramowanie).
Nasz coach/ mentor/ rodzic doradzają nam jak programować na różne sposoby.	Nasz coach/ mentor/ rodzic piszą oprogramowanie (lub jego część) za nas.
Nasz coach/ mentor/ rodzic doradzają nam jak na różne sposoby konstruować rzeczy.	Nasz coach/ mentor/ rodzic budują za nas robota (lub jego część).
Nasz coach/ mentor/ rodzic pozwalają nam samym dowiedzieć się co zrobić, jeśli coś nie działa.	Nasz coach/ mentor/ rodzic naprawiają robota za nas jeśli coś nie działa.
Nasz coach/ mentor/ rodzic pozwalają nam samym radzić sobie w dniu zawodów.	Nasz coach/ mentor/ rodzic dyskutują z sędziami o zasadach i decyzjach sędziowskich w dniu zawodów.
Chcemy wygrać zawody ale nie poprzez oszukiwanie lub zlecenie pracy komuś innemu.	Chcemy wygrać zawody, nie ma znaczenia jak wygramy.
Kategoria Regular	Kategoria Regular
Sami próbujemy poradzić sobie z Regułą Niespodzianką, ponieważ nauczyliśmy się wszystkich podstaw i możemy sami znaleźć rozwiązanie.	Nasz coach/ mentor/ rodzic starają się dać nam instrukcje jak poradzić sobie z Regułą Niespodzianką po jej ogłoszeniu.

Tabela kwalifikowalności(TK) do WRO 2020, kwalifikacje do międzynarodowego finału.

Tylko zespoły, które brały udział w zawodach krajowych w jednym z naszych krajów członkowskich, mogą zakwalifikować się do finału międzynarodowego. Tabela kwalifikowalności WRO (TK) określa liczbę drużyn, które krajowy organizator WRO może zarejestrować do międzynarodowego finału.

- Liczba drużyn, które organizator krajowy może wysłać na finał międzynarodowy, zależy od liczby drużyn biorących udział w zawodach krajowych.
- Każda kategoria zawodów ma swoją TK. Dla kategorii Regular są 3 tabele dla 3 grup wiekowych.
- Kraj musi mieć co najmniej 5 drużyn kategorii konkursowej, aby zarejestrować drużyny do do finału międzynarodowego WRO dla tej kategorii.
- Zespół może brać udział tylko w jednej kategorii zawodów: Regular, Open, WRO Football lub Advance Robotics Challenge

- Każdy uczeń może uczestniczyć tylko w jednym zespole.
- Liczby w tabelach są maksymalne dla danej grupy wiekowej i nie mogą być przenoszone z jednej grupy wiekowej lub kategorii do innej. Organizatorzy krajowi mogą zarejestrować mniej zespołów, niż jest to dozwolone ale nigdy więcej.
- Grupa wiekowa WeDo nie jest reprezentowana podczas finału międzynarodowego i nie zwiększa liczby zespołów w TK.

Dla kategorii Regular znajdują się 3 tabele, jedna dla każdej z grup wiekowych. Odzwierciedlają one wzrost liczby drużyn w różnych grupach wiekowych. Na przykład:

- 141 zespołów w kategorii Regular **Elementary** w kraju-> umożliwia wysłanie max. **2 zespołów** z tej kategorii (Regular Elementary) na Finał Międzynarodowy
- 77 zespołów w kategorii Regular **Junior** w kraju-> umożliwia wysłanie max. **1 zespołu** z tej kategorii (Regular Junior) na Finał Międzynarodowy
- 222 zespoły w kategorii Regular **Senior** w kraju-> umożliwia wysłanie max. **3 zespołów** z tej kategorii (Regular Senior) na Finał Międzynarodowy.

Kwalifikacje w kategorii Regular Elementary

Zespoły na poziomie krajowym	Liczba drużyn, które mogą awansować
5-99	1
100-199	2
Ponad 200	3

Kwalifikacje w kategorii Regular Junior

Zespoły na poziomie krajowym	Liczba drużyn, które mogą awansować
5-99	1
100-199	2
Ponad 200	3

Kwalifikacje w kategorii Regular Senior

Zespoły na poziomie krajowym	Liczba drużyn, które mogą awansować
5-99	1
100-199	2
Ponad 200	3