

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытого турнира
«Хранители наследия. Lego-олимпиада»*

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

1.1. Целью проведения открытого турнира по робототехнике «Хранители наследия. Lego-олимпиада» (далее – турнир), проводимого в рамках STEAM-фестиваля, является популяризация научно-технического творчества и повышение престижа инженерных профессий среди детей и молодежи, а также создание условий для развития мотивации учащихся к познанию, STEM-образованию и творчеству.

1.2. Основные задачи:

стимулировать интерес учащихся и педагогов к сфере инноваций и высоких технологий;

предоставлять учащимся возможности для демонстрации своих навыков в области конструирования и программирования роботов;

профориентировать детей и молодежь на получение профессиональной подготовки в областях инженерии и робототехники.

2. РУКОВОДСТВО И ОРГАНИЗАЦИЯ

2.1. Общее руководство по организации подготовки и проведению конкурса осуществляет учреждение образования «Гомельский государственный университет имени Франциска Скорины».

2.2. Непосредственное проведение турнира возлагается на ООО «Аксиома АйТи».

3. МЕСТО И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ

3.1. Регистрация на турнир и подтверждение ранее поданной заявки осуществляется во время регистрации на STEAM-фестиваль 19.06.2026. Турнир проводится во второй день фестиваля 20 июня на базе ГГУ, факультет физики и информационных технологий, по адресу: г. Гомель, ул. Советская, 102, 2-й этаж.

3.2. Время начала проведения турнира определяется программой фестиваля.

4. ЖЮРИ ТУРНИРА

4.1. Рабочим органом турнира является жюри, в состав которого входят компетентные в области робототехники преподаватели ООО «Аксиома АйТи».

4.2. Жюри проводит установочный инструктаж, контролирует выполнение задания турнира, оценивает работу конкурсных конструкций и проводит судейство, подводит итоги турнира.

5. УЧАСТНИКИ И УСЛОВИЯ ИХ ПРИЕМА

5.1. В турнире принимают участие учащиеся учреждений образования Гомельской области и других областей Республики Беларусь, занимающиеся в объединениях по интересам технического профиля (направление «Робототехника»).

5.2. Возраст участников турнира от 10 лет до 17 лет. В одной команде 1–2 человека и тренер. У нескольких команд может быть один тренер.

5.3. Для включения в список участников турнира необходимо до 12.06.2026 заполнить заявку по ссылке, указанной на сайте STEAM-фестиваля <http://steam.events>.

5.4. Заявки, поданные позднее указанного срока и не соответствующие условиям турнира, приниматься не будут.

5.5. Представители участников при регистрации должны иметь копию документа, удостоверяющего личность участника (паспорт или свидетельство о рождении).

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

6.1. Продолжительность проведения турнира 3 часа.

6.2. Задание озвучивается перед турниром и включает в себя серию заданий, которые роботу команды необходимо выполнить на игровом поле**.

6.3. За каждую выполненную задачу начисляются баллы.

6.4. Критерии выставления баллов озвучиваются судьёй перед турниром.

6.5. Участники турнира выступают со своими робототехническими наборами Lego Mindstorms EV3 (базовый набор, ID 31313 или ID 45544). При отсутствии у команды личного набора EV3, организаторы, при наличии и предварительной договоренности, могут предоставить набор на время проведения турнира.

6.6. Участники турнира программируют движение робота на собственном ноутбуке. При необходимости компьютерную технику предоставят организаторы.

7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ТУРНИРА И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

7.1. Для команд, не участвовавших ранее в турнирах по образовательной робототехнике, в том числе и в турнирах категорий WRO и PPO сезона 2025/2026 года, при подсчете баллов учитываются дополнительные **стартовые баллы**, количество которых озвучивается жюри перед турниром.

7.2. Победителями являются команды с максимальной суммой баллов. По итогам присваиваются места: I место – одно, II место – одно, III место – одно.

* – составлено на основе положения World Robot Olympiad (WRO),

сайты: <https://wro-association.org/competition/2026-season/>,

на русском языке: <https://sportrobotics.ru/event/info/competitions/id/1523>

**соревновательное поле:

