

**РЕГЛАМЕНТ
ПРОВЕДЕНИЯ
I ВСЕРОССИЙСКОГО
ТЕХНО-ФЕСТИВАЛЯ
«БАЙКАЛ-2016»**

РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ ПО РОБОТОТЕХНИКЕ «СЛЕДОВАНИЕ ПО ЛИНИИ»

Для участия в соревнованиях необходимо отправить заявку (**Приложение 1**) до **2 июня 2016г.** (включительно) на адрес электронной почты tehnо.fest@mail.ru.

1. Категории турнира

1.1. Соревнования «Следование по линии» проводятся в четырёх категориях, разбиваясь на них по двум критериям¹:

1.1.1. Характер линии – категории «Следование по линии для продолжающих» и «Следование по узкой линии». Подробнее см. п. 2.3-2.5. 1.1.2. Ограничения на материал, из которого изготавливается робот – категории «Высшая лига» и «Образовательные конструкторы». Подробнее см. п. 3.4

1.2. Один робот не может принять одновременного (т.е. в рамках одних соревнований) участия в категориях «Высшая лига» и «Образовательные конструкторы» одной и той же линии.

2. Характеристики поля и линии

2.1. Цвет полигона - белый.

2.2. Цвет линии – черный.

2.3. В таблице 1 приведены характеристики линии для продолжающих и узкой линии.

Таблица 1. Характеристики линий

Характеристика	Тип линии	
	Линия для продолжающих	Узкая линия
Ширина линии	50 мм	15 мм
Радиус кривизны ²	не менее 300 мм	не менее 75 мм

2.4. На линию для категорий «Следование по линии для продолжающих» дополнительно налагаются ограничения:

2.4.1. Линии старта и финиша обозначены жёлтым цветом.

1- Имеются в виду следующие четыре категории: «Следование по линии для продолжающих: Высшая лига», «Следование по линии для продолжающих: Образовательные конструкторы», «Следование по узкой линии: Высшая лига» и «Следование по узкой линии: Образовательные конструкторы».

2- Подразумевается радиус кривизны в любой точке линии.

2.5. На линию для категорий «Следование по узкой линии» дополнительно налагаются ограничения:

2.5.1. Линия для следования начинается в зоне старта и заканчивается в зоне финиша. Начальные и конечные точки линии должны быть четко выделены с помощью поперечной линии.

2.5.2. Между линией старта и линией финиша должна быть зона 10 см, которую линия пересекает.

2.5.3. Линия ни в каком месте не должна пересекать саму себя.

2.5.4. Горки и шпильки возможны, но при этом соседние участки линии должны располагаться на расстоянии не менее 15 см, при измерении от центра

каждого участка линии.

2.5.5. Минимальное расстояние, на которое линия должна приближаться к концу соревновательного поля должно быть не менее 15 см, при измерении от центра линии.

2.5.6. Возможны углы не менее 90 градусов.

3. Робот

3.1. Ограничения на физические характеристики роботов даны в таблице 2.

Таблица 2. Характеристики роботов

Характеристика	Тип линии	
	Линия для продолжающих	Узкая линия
Размер	не более 40x40 см	не более 30x30 см
Вес	не более 10 кг	не более 7.5 кг

3.2. Робот должен быть полностью автономным после старта. В противном случае робот может быть дисквалифицирован.

3.3. Готовые роботы, не требующие сборки, например Polulu 3pi, SumoBot от Parallax, Sumovor от Solarbotics и т. д., имеющие готовые алгоритмы прохождения линии, не допускаются к участию в соревновании.

3.4. Роботы, выступающие в категориях «Образовательные конструкторы» должны быть изготовлены из образовательных конструкторов.

3.4.1. Образовательным конструктором является конструктор, все детали которого изготовлены из пластика или находятся в пластиковых корпусах.

3.4.2. Роботы должны быть собраны из деталей образовательных конструкторов.

Образовательные конструкторы могут использоваться в виде "от производителя" и не допускают изменения деталей, проводов, источников питания или добавления посторонних деталей, не входящих в линейку конструкторов.

4. Порядок проведения состязаний

4.1. Время заезда отсчитывается от момента пересечения роботом линии старта до момента пресечения роботом линии финиша.

4.2. Робот пересекает линию, когда самая передняя его часть касается или пересекает линию.

4.3. На выполнение одной попытки роботу даётся:

4.3.1. при выступлении в категориях «Следование по линии для продолжающих» 1 минута;

4.3.2. при выступлении в категориях «Следование по узкой линии» 3 минуты.

4.4. Время попыток должно быть зафиксировано электронной системой ворот или судьей по секундомеру, в зависимости от доступности оборудования. В любом случае зафиксированное время должно быть окончательным.

4.5. Как только робот пересекает линию старта, он должен оставаться полностью автономным. В противном случае он будет дисквалифицирован.

4.6. Робот, блуждающий по соревновательному полю, должен быть дисквалифицирован.

4.7. Считается, что робот покинул соревновательное поле, когда любое колесо, нога или гусеница полностью сошли с поля.

4.8. Считается, что робот покинул линию (сошёл с линии), если никакая часть робота не находится над линией. Длина робота в этом случае считается по колесной базе.

4.8.1. При выступлении в категории в категориях «Следование по узкой линии» робот, сошедший с линии, должен вернуться на линию в том месте, в котором он с неё сошел, или в любой другой более ранней (уже пройденной) точке маршрута.

4.8.2. При выступлении в категориях «Следование по линии для продолжающих» допускается покидание линии только по касательной, при условии, что расстояние от робота до линии не превышает трёх длин корпуса робота. Если робот потеряет линию более чем на 5 секунд, он должен быть дисквалифицирован.

4.9. Если робот срезал участок траектории, то он должен быть дисквалифицирован.

5. Порядок отбора победителя

5.1. В соревновании робот участника стартует и финиширует на одной стартовой позиции. По обоюдному согласию участников могут проводиться парные заезды. На прохождение дистанции каждой команде дается не менее двух попыток (точное число определяется судейской коллегией в день проведения соревнований). В зачет принимается лучшее время из попыток.

5.2. Победителем будет объявлена команда, потратившая на преодоление дистанции наименьшее время.

5.3. Если при прохождении дистанции один из роботов сходит с дистанции и мешает другому роботу продолжить движение, то заезд повторяется заново.

5.4. Если при прохождении дистанции робот многократно мешает сопернику, то он может быть дисквалифицирован с данного заезда по решению судьи.

6. Несогласие с результатом

6.1. Возражения против решения судей не принимаются.

6.2. При нарушении какого-либо правила проведения данных состязаний, капитан или руководитель команды может представить свою жалобу в организационный комитет или судье лично перед тем, как данные состязания закончатся.

7. История изменений

7.1. Версия 4.0 настоящего регламента создана на основе версии 3.1 регламента соревнований «Следование по линии» и версии 1.0 регламента соревнований «Следование по линии RobotChallenge». П. 3.4. составлен на основе п.п.

3.6.4 и 3.6.5 версии 1.2 «Общих правил состязаний» по робототехнике.

Практические задачи

1. Общие правила

Участники получают конструкторы Lego Mindstorms одинаковой комплектации, по одному на команду. Каждая команда может использовать свои ноутбуки со своим программным обеспечением. Все роботы должны быть полностью автономны, прикосновения к роботам во время выполнения заданий не допустимы.

Участники выполняют задания в любом порядке и по мере выполнения представляют решения судьям. Судьи оставляют за собой право присвоить команде дополнительные баллы за оригинальность решения. По окончании олимпиады команды сдают конструкторы в изначальном виде.

2. Задачи:

Задача 1. Шагоход на линии.

Постройте и запрограммируйте робота, который пройдет по извилистой линии от старта до финиша за наименьшее время. Участвуют только шагающие роботы. Робот называется шагающим, если выполнены следующие критерии: робот должен двигаться, опираясь только на конечности, напоминающие ноги живого существа;

точка опоры каждой ноги должна совершать поступательное движение и не может вращаться по окружности вокруг некоторого центра; использование колес, соприкасающихся с полом, запрещено.

Максимальное время выполнения задания – 120 секунд. Если вертикальная проекция корпуса робота целиком сходит с линии, засчитываются штрафные очки. Если робот сходит с линии более чем на три ширины корпуса или более чем на 20 секунд, попытка не засчитывается. Радиус кривизны линии не менее 300 мм. В конструкции робота разрешено использование двух моторов и любых датчиков из имеющегося набора. Максимальные размеры робота – 250x250x250 мм.

Задача 2. Задом наперед.

Постройте и запрограммируйте робота, который проедет по извилистой линии от старта до финиша за наименьшее время. У робота есть датчик освещенности, который находится сзади.

Конструкция робота представляет собой двухмоторную тележку с третьим опорным колесом. Датчик освещенности направлен вниз и находится в вершине равностороннего треугольника, в основании которого расположены колеса робота.

Расстояние между колесами – от 15 до 20 см. Расположение колес и датчика определяется специальным шаблоном.

Максимальное время выполнения задания – 120 секунд. Если вертикальная проекция корпуса робота целиком сходит с линии, засчитываются штрафные очки. Если робот сходит с линии более чем на три ширины корпуса или более чем на 20 секунд, попытка не засчитывается. Радиус кривизны линии не менее 300 мм. Максимальные размеры робота – 250x250x250 мм. Предполагается, что робот ориентируется по неизвестной заранее линии только с помощью датчика освещенности, иные решения не рассматриваются.

Задача 3. Веселый сортировщик.

Составьте программу для робота, по которой за заданное время будет произведена сортировка десяти шариков Лего красного и синего цвета, выбранных случайным образом. За каждый неправильно отсортированный шарик начисляются штрафные очки.

Робот-сортировщик управляется одним мотором. Механизм предлагается организаторами олимпиады и представляет собой качели с желобом, на которые устанавливается шарик. На оси вращения желоба расположен управляющий мотор. Напротив мотора находится датчик расстояния, в стороне от оси находится датчик освещенности. Под желобом ближе к краям находится две цветные планки. С обеих сторон от желоба на расстоянии трех сантиметров размещены корзины с низкими бортиками.

За помещение шарика в правильную корзину команда получает 5 очков, при неправильном размещении – теряет 5 очков. Если шарик не попадает в корзину, – 0 очков. За шарик можно получить дополнительные очки, катая его по желобу следующим образом: если шарик, находясь на желобе, заходит за цветную планку, и возвращается до центра желоба, то команда получит дополнительно 1 очко за этот шар при любом исходе. Таким способом можно получить до 10 дополнительных очков за каждый шар. Задача команды – набрать наибольшее количество очков. При равном количестве очков учитывается время выполнения задания.

В процессе выполнения задания участник последовательно помещает шарики рукой в центр качелей на желоб напротив датчика расстояния. Робот должен ожидать, установив качели в горизонтальное положение, и среагировать на шарик не ранее, чем через 2 секунды после того, как участник убрал руку. Если шарик начинает скатываться сразу, очки за него не засчитываются. Участие оператора в работе робота недопустимо.

**Регламент о проведении выставки
по ЛЕГО-конструированию для младших школьников**

Для участия в выставке необходимо отправить заявку (**Приложение 1**) до **2 июня 2016 г.** (включительно) на адрес электронной почты tehno.fest@mail.ru.

1. Выставка проводится в отдельном помещении, каждому участнику предоставляется место для выставления своей работы, которой организаторами мероприятия присваивается индивидуальный номер.
2. Все участники соревнований при регистрации получают жетоны для голосования, при помощи которых они могут проголосовать за понравившуюся модель, опустив её в коробку для голосования, расположенную возле каждой модели.
3. По итогам зрительского голосования определяется обладатель приза зрительских симпатий (один по обеим возрастным категориям).
4. Организаторы Конкурса формируют состав жюри для оценки моделей и определения лучших работ.
5. При подведении итогов учитываются следующие критерии оценки моделей:
 - качество изготовления и дизайн (40 б);
 - соответствие заявленной тематике (10 б);
 - работоспособность модели (20 б);
 - техническую сложность модели (30 б).
6. Членами жюри готовится представление на награждение, по итогам Выставки оформляется итоговый протокол работы жюри.
7. Победители и призёры определяются по каждой возрастной категории отдельно.
8. Победители и призеры Выставки награждаются дипломами I, II, III степени и поощрительными призами.
9. Педагоги, подготовившие участников, достигших наилучших результатов, награждаются благодарностями.

Основные категории выставки по ЛЕГО-конструированию:

I. Модель Дракона (для участников в возрасте от 6 до 8 лет)

Обязательные требования:

- модель дракона должна быть собрана только из кубиков, пластин, фигур и деталей с фирменной маркировкой конструктора ЛЕГО.
- собранная модель не должна быть меньше 30 см по высоте и 40 см ширине либо 40 см по высоте и 30 см по ширине (толщина или глубина модели произвольная)

Пожелания к модели:

- «дракон» может быть с крыльями и/или с несколькими головами, подражание персонажам из народных сказок не воспрещается.
- «дракон» может иметь имя, прозвище. Также можно описать, чем он занимается, какой у него характер и т.д.

II. Настольная игра (для участников в возрасте от 9 до 10 лет)

Обязательные требования:

- модель настольной игры должна быть собрана только из кубиков, пластин, фигур и деталей с фирменной маркировкой конструктора ЛЕГО.

- собранная настольная игра должна включать в себя игровое поле (размер поля не менее 10x10 см), правила игры с определением цели игры, победителя и проигравшего, условия игры для двух и/или трёх и/или четырёх игроков. Правила необходимо напечатать (приложить к игре), они должны быть понятны и не иметь противоречий по ходу игрового процесса.

Пожелания к модели:

- Название, правила и ход игры не должны копировать популярные настольные игры. Одним из важных критериев оценки в этой категории является оригинальность и собственная изобретательность участника.

- разнообразие игровых предметов, персонажей и ситуаций будут несомненным плюсом изобретённой настольной игры.

III. Оживлённый уголок Верхнеудинска (для участников в возрасте от 11 до 13 лет)

Обязательные требования к модели

- модель оживлённого уголка Верхнеудинска должна быть собрана только из кубиков, пластин, фигур и деталей с фирменной маркировкой конструктора ЛЕГО.

- собранная модель не должна быть меньше 60 см в длину и 60 см в ширину (высота модели произвольная)

- собранная модель должна подчиняться одной теме (например: случай на перекрёстке улиц Троицкой и Базарной, оживлённый полдень в городском парке, полицейская погоня на дорогах города, летний день на пляже и т.п.)

- в собранной модели должны присутствовать как минимум 10 персонажей.

- каждый персонаж должен иметь своё имя (прозвище), род занятий, определённое отношение к теме собранной модели.

- участник должен приложить описание темы и персонажей собранной им модели.

Пожелания к модели:

- собранная модель может напоминать или копировать одно из мест (улиц, площадей, достопримечательностей, парков и т.п.) Коломны или коломенского района.

- допускается незначительное использование картона или цветной бумаги для создания изображения (надписей).

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО АВИАМОДЕЛИРОВАНИЮ «ВОЗДУШНЫЕ ГОНКИ»

Для участия в турнире необходимо отправить заявку (Приложение 1) до 2 июня 2016 года на адрес электронной почты tehnو.fest@mail.ru.

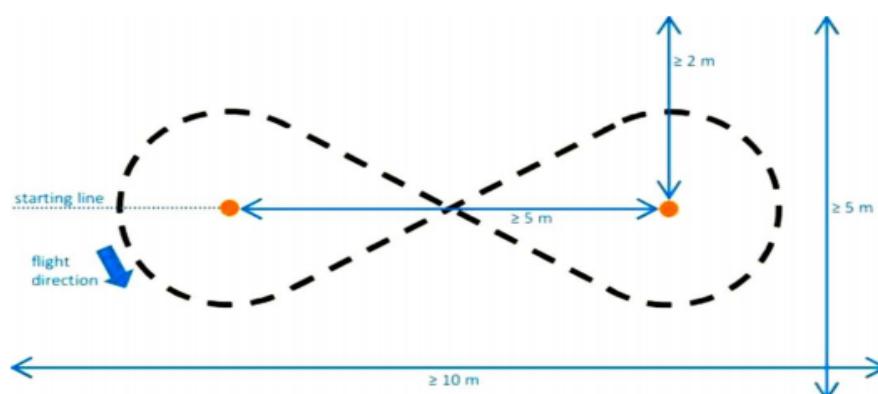
1. Общие положения

1.1. Поле

1.1.1. Длина поля – 10 м, ширина – 5 м, высота – 3 м. Поле покрыто защитной сеткой. Два оранжевых столба расположены на поле, на расстоянии 5 м. Столбы имеют 3 м в высоту и 11 см в диаметре. Гарантируется свободное пространство в 2 м вокруг столбов.

1.1.2. Как помощь в навигации, на поле на светлом фоне проходит темная пунктирная линия. Ширина линии – 5 см, каждый штрих длиной 30 см, расстояние между штрихами – 10 см. Линия описывает восьмерку вокруг столбов (см. рис. 1).

Рис. 1. Поле



2. Требования к роботам

2.1. Основные спецификации

2.1.1. Робот должен быть летательным аппаратом, способным летать на высоте 1-2 метра.

2.1.2. Летательные аппараты включают в себя самолеты, винтовые аппараты (вертолеты и мультикоптеры), махолеты и дирижабли.

2.1.3. Вес самолетов не должен превышать 500 г, вес винтовых аппаратов – 1 кг, вес любой другой конструкции – 2 кг.

2.1.4. Запрещено превышать скорость в 10 м/с. 2.1.5. Дирижабли должны помещаться в параллелепипед 1x1x2 м. Любые другие конструкции должны помещаться в куб со стороной 1 м.

2.2. Автономность

2.2.1. Робот должен быть автономен. Разрешены любые средства контроля, если они не взаимодействуют с человеком.

2.2.2. Разрешена дополнительная навигационная помощь. Это может быть пунктирная линия на поле, активные или пассивные маяки, пометки на полу.

2.2.3. Активные маяки должны работать от батареек; запрещено использование электросети.

2.2.4. Установка маяков должна быть проведена в подготовительное время.

2.2.5. Маяки должны быть полностью убраны с поля в течение двух минут после полета.

2.3. Безопасность

2.3.1. Несоблюдение требований безопасности ведет к дисквалификации.

2.3.2. Разрешены только электрические двигатели.

2.3.3. Каждый робот может участвовать в соревновании только один раз.

2.3.4. У робота должны отсутствовать потенциально опасные части за исключением винтов.

2.3.5. В дирижаблях разрешен только негорючий газ.

2.3.6. Пилот должен быть способен взять контроль над роботом в любой момент времени.

2.3.7. Вход в летную зону разрешен только одному из членов выступающей команды.

2.3.8. Команды должны подчиняться требованию судей.

2.3.9. Судья может прервать любой полет.

2.4. Проверка

2.4.1. Робот может участвовать в соревновании только после прохождения проверки.

Проверка включает в себя требования к роботу, перечисленные ниже.

2.4.2. Робот должен показать свою способность оставаться на высоте 1-2 м без вмешательства со стороны человека.

2.4.3. Пилот должен показать свою способность управлять роботом в ручном режиме.

2.4.4. Робот должен удовлетворять всем требованиям безопасности.

3. Игра

3.1. Цель игры

3.1.1. Робот должен пролететь столько восьмерок вокруг столбов, сколько успеет за 10 минут.

3.1.2. Во время всего полета робот должен находиться на высоте 1-2 метра над землей.

3.2. Старт

3.2.1. Каждой команде дается 5 минут на подготовку. Во время подготовки одному члену команды разрешен вход в летную зону.

3.2.2. По окончании подготовки или по истечении 5 минут судья начинает отсчет 10 минут летного времени, а пилот может запускать робота.

3.2.3. Запуск должен быть произведен со стартовой линии.

3.2.4. Люди не должны находиться во время полета в летной зоне.

3.3. Перезапуск

3.3.1. Полет заканчивается, когда робот касается земли, сетки безопасности или когда пилот решает прервать полет.

3.3.2. Разрешены повторные старты. Пилот может заходить в летную зону с разрешения судьи, чтобы перезапустить робота.

3.3.3. При повторном старте секундомер судьи не останавливается.

3.4. Финиш

3.4.1. Попытка заканчивается по истечении 10 минут летного времени или по команде судьи.

4. Подсчет очков

4.1.1. Робот должен пролететь восьмерку в правильном направлении, как показано на рисунке.

4.1.2. Роботу засчитывается 1 очко за каждую правильно пройденную восьмерку.

4.1.3. Очки складываются за один запуск.

4.1.4. Если запусков было несколько, очки за каждый из них считаются отдельно, и в зачет идет старт с максимальным количеством очков.

Регламент проведения детского и молодежного Кинофестиваля

Общие положения Регламента

Детский и молодежный кинофестиваль (далее Кинофестиваль) - комплексное педагогическое, культурно-просветительское мероприятие, где воспитательными средствами являются специфические инструментарии киноискусства, телевизионного искусства, взаимообогащающее общение детей и молодежи с деятелями кино и телевидения, возможность самовыражения через участие в кино и телевизионной деятельности.

1.2. Настоящий регламент определяет порядок и условия проведения **Кинофестиваля**.

1.3. Кинофестиваль является одним из видов поддержки и стимулирования детей, и молодежи, детских творческих коллективов и отдельных авторов, деятельность которых связана с искусствами кино и телевидения.

1.4. Кинофестиваль призван способствовать:

- обогащению духовной, интеллектуальной и творческой сферы детей и подростков через кинодеятельность, телевидение;
- воспитанию зрительской культуры.

1.5. **Цель Кинофестиваля** - формирование теоретических и практических навыков работы с техническими и программными средствами для создания видеороликов и мультипликационных фильмов.

1.6. **Задачи Кинофестиваля:**

- выявление вопросов и проблем, которые интересны подрастающему поколению;
- поиск и поддержка технически и творчески одаренных детей в области кино, телевидения;
- пропаганда нравственных, духовных и семейных ценностей средствами экрана;
- формирование банка данных творческих работ;
- обучение участников через мастер-классы и творческие встречи, создания площадки для обмена опытом, идей участников Кинофестиваля и творческих деятелей;
- обогащение образовательного пространства деятельностью методом обучения через освоение методики фильмопроизводства (от рождения идеи, до монтажа);
- налаживание и укрепление творческих связей между городами;
- организация просмотровой и дискуссионной площадки как одной из составляющих комплексной социальной программы для обеспечения коммуникации и связи поколений и обмена опытом между любителями и заслуженными деятелями в сфере киноискусства и телевидения;
- сбор базы фильмов социальной тематики с дальнейшей демонстрацией в детских домах, учебных заведениях, других площадках без коммерческого использования.

1.7. В рамках Кинофестиваля проводится конкурс на лучшую работу в разных номинациях.

1.8. Фильм/ролик должны так или иначе затрагивать следующие темы:

- проявление добра;
- защита окружающей среды;
- этнический колорит, диалог наций;
- диалог поколений;
- патриотизм и любовь к родному краю, своему городу;
- жизнь, работа, увлечение людей, их мечты о светлом будущем;
- традиции и обычаи;
- социальные проблемы.

Ограничение – конкурсные работы не должны содержать призывы к насилию и расовой неприязни, а также идеологию превосходства одной расы/нации/народа над другими.

II. Порядок подготовки Кинофестиваля

3.1. Кинофестиваль проводится в 3 этапа:

1 этап (до 2 июня 2016года) – приём заявок (**Приложение 1**).

2 этап (12 июня 2016 года) – заочный-отборочный тур. Результаты тура будут опубликованы на сайте **Всероссийского ТЕХНО-фестиваля «Байкал -2016»**. Участники, прошедшие отборочный тур допускаются к очному участию Кинофестиваля (**Всероссийский ТЕХНО-фестиваль «Байкал -2016»**).

3 этап (13 июля 2016 года) – очный тур - демонстрация отобранных работ на смотровой площадке, мастер-классы, конкурсы, экскурсии, награждение победителей.

IV. Порядок проведения Кинофестиваля.

4.1. Желаящие принять участие в **Кинофестивале** - направляют в оргкомитет **Всероссийского ТЕХНО-фестиваля «Байкал -2016»** заявку (**Приложение 1**) и **работу необходимо направить** по электронному адресу tehno.fest@mail.ru с пометкой «Кинофестиваль» не позднее 2 июня 2016г. либо предоставить на диске в запечатанном конверте с пометкой «**РАБОТА НА КИНОФЕСТИВАЛЬ Всероссийского ТЕХНО-фестиваля «Байкал -2016»**» по адресу: 670000, Республика Бурятия, г.Улан-Удэ, ул. Борсоева, 17.

4.2. Победителей **Кинофестиваля** в соответствии с заявленными номинациями определяет жюри.

4.3. Решение жюри оформляется протоколом и подписывается председателем жюри.

4.4. Партнёры и Спонсоры Кинофестиваля имеют право присуждать дополнительные призы авторам работ конкурсной программы.

V. Жюри и порядок оценки работ

5.1. Состав жюри формируется и утверждается Оргкомитетом **Всероссийского техно-фестиваля «Байкал -2016»** из представителей творческой интеллигенции, ведущих специалистов имеющих отношение к кинематографии и телевидению, деятелей в области культуры и искусства Республики Бурятия и Российской Федерации, органов муниципальной власти, известных педагогов, режиссеров, спонсоров, общественно-политических деятелей.

5.2. Распределение призовых мест Кинофестиваля производится на основании протокола жюри и количества набранных баллов по конкурсной программе.

5.3. Расчёт баллов проводится на основании рекомендуемых критериев с выставлением максимально 10 (десяти) баллов каждым членом жюри. Затем выводится средний балл для определения степени конкурсанта, в соответствии с приведенной ниже таблицей.

5.4. В каждой номинации присваивается звание Победителя Кинофестиваля; Лауреаты Кинофестиваля награждаются дипломами и ценными подарками.

Одному из конкурсантов, набравшему наибольшее количество баллов и голосов членов жюри присваивается Гран–при.

Государственные и общественные организации, предприятия, физические лица и т.п., по согласованию с дирекцией Кинофестиваля, могут учредить специальные призы и награды.

5.5. **Призы основного конкурса Кинофестиваля:**

- гран-при Кинофестиваля
- лучший игровой фильм
- лучший телевизионный сюжет

- лучшая социальная реклама
- лучший музыкальный клип
- лучший анимационный фильм
- лучший мультфильм

в том числе:

- за лучшую операторскую работу
- за лучший монтаж
- приз зрительских симпатий

5.6. Решение жюри является окончательным и обжалованию не подлежит.

5.7. Оргкомитет не несет ответственности за выставление оценок членами жюри и присуждение звания участникам!

5.8. После проведения конкурса и утверждения сводных ведомостей, никакие изменения по присуждению степеней не допускаются. Исправления допускаются только в случаях, где есть орфографические и стилистические ошибки.

VI. Условия участия в Кинофестивале

6.1. В Кинофестивале принимают участие работы всех желающих, чей возраст на момент подачи заявки не превышает 30 лет, сделанные в домашних условиях (индивидуально, без профессионального руководства) и под профессиональным руководством.

6.2. Основные критерии оценки работ:

6.2.1. в номинации «**Игровой фильм**» оценивается:

- драматургия (тема, идея, сюжет, композиция, конфликт, герои, характеры);
- режиссерское решение;
- актерское исполнение;
- операторская работа;
- монтаж.

6.2.2. в номинации «**Документальный фильм**» оценивается:

- раскрытие темы, ее яркость, новизна, актуальность, социальная значимость;
- наличие идеи;
- операторская работа;
- монтаж;
- глубина эмоционального воздействия.

6.2.3. в номинации «**Музыкальный клип**» оценивается:

- соответствие между музыкальным материалом и видеорядом;
- режиссёрские находки и наличие образно-стилевого решения;
- операторская работа, качество картинки;
- артистичность исполнителей;
- монтаж и пост-продакшн.

6.2.4. в номинации «**Социальная реклама**» оценивается:

- внятность предмета рекламы;
- привлечение зрительского внимания;
- степень раскрытия представленных выгод или преимуществ;
- степень эмоционального воздействия;
- креативность решения.

6.2.5. в номинации «**Мультипликация**» оценивается:

- оригинальность;
- наличие авторской позиции;
- качество и техника исполнения.

6.2.6. в номинации «Анимация» оценивается:

- оригинальность замысла (форма и идея работы);
- смысловая законченность работы;
- трудоемкость;
- качество проработки кадра, стиль;
- эмоциональное воздействие.

6.3. Отдельно рассматривается и оценивается лучшая индивидуальная работа: актерская работа, операторская работа, монтаж.

6.4. При выявлении победителя будут также учитываться:

- идея;
- актуальность;
- оригинальность;
- комфортность просмотра и лёгкость восприятия.

6.5. Приз зрительских симпатий присуждается на основе подсчёта голосов при интернет-голосовании.

6.6. Все поданные на конкурс Кинофестиваля работы, не должны противоречить действующему законодательству Российской Федерации и условиям настоящего Положения.

6.7. Всю ответственность за материалы, использованные в работах, представленные на **Кинофестиваль**, несут авторы, предоставившие работы для участия в Кинофестивале.

VII. Основные конкурсные требования

7.1. Авторы могут представить на Кинофестиваль не более 1 работы в одной номинации. Продолжительность одной работы – не более 10 минут. Участие в Кинофестивале работ хронометражем свыше 10 минут Оргкомитет рассматривает в индивидуальном порядке.

7.2. Принимаются работы, изготовленные в 2014-2016 годах, не участвовавшие ранее в Кинофестивалях.

7.3. Прислав заявку на участие в Кинофестивале, автор автоматически соглашается с условиями участия.

7.4. **Работы принимаются на флешке и на дисках в коробке, или посредством пересылки видеофайла через файлообменник с ссылкой на электронную почту Кинофестиваля. На коробке и на диске/ в приложении к файлу необходимо указать название фильма, номинацию, авторство, хронометраж, дату производства, адрес, телефон.**

Технические требования к работам:

Формат видео: 16:9;

Размер видео: 1280x720 или 1920x1080;

Количество кадров в секунду: 25;

кодек: H264 формат mp4, mov или avi;

битрейт видео - не ниже 2500 Кб/с;

звук -mpo, AAC или WAV, 48000 Гц, 16 бит.

Регламент проведения конкурса «Компьютерное 3D-моделирование»

Для участия в конкурсе необходимо отправить заявку (**Приложение 1**) до **2 июня 2016 года** на адрес электронной почты tehno.fest@mail.ru.

1. Требования к конкурсным работам

1.1. На Конкурс принимаются индивидуальные или групповые работы по следующим направлениям:

1. Компас-3D.

2. 3D Max Studio.

3. AutoCAD.

Работы классифицируются по отраслевым категориям:

- ресурсосбережение;
- робототехника;
- другое.

1.2. Рекомендации к конкурсной работе:

Работа, поданная на Конкурс, должна иметь корректное оформление. Конкурсные работы с нарушениями требований по оформлению могут заслужить снижение оценки экспертной комиссии или исключение из участия в Конкурсе.

Каталог с файлами 3D-модели

1.2.1. Присылаемый проект должен содержать все необходимые файлы для корректно-го открытия модели. И использованные при создании проекта нестандартные (собственные) библиотеки элементов также необходимо включить в комплект высылаемых материалов вместе с инструкцией по их использованию.

1.2.2. Корневой каталог полного комплекта файлов должен называться «Название учебного заведения—Название проекта—модель» (без кавычек). В названии каталогов стоит избегать кодовых обозначений изделия и обозначений форм учебного заведения (особенно в несокращенном виде).

Скриншоты (экранные снимки):

1. Каталог с экранными снимками — обязательная часть конкурсной работы. Для получения снимков можно воспользоваться стандартными средствами операционной системы (Print Screen) или любым специализированным приложением. Каталог с экранными снимками должен называться «Название учебного заведения — Название проекта—снимки».

2. Требования к экранному снимку:

- экранные снимки должны быть представлены в виде отдельных файлов в формате JPEG или PNG с высоким (минимум —1024x768, желательно — 1280x1024 и более) разрешением.
- отображение модели — полутонное с каркасом, проекция в перспективе (желательно с максимальным значением), на белом (!) однородном фоне.
- на экранном снимке не должна быть видна строка задач Windows.
- в окне модели необходимо присутствие Дерева построения. Дерево не должно содержать значков, говорящих об ошибках построения, и прочих предупреждающих сим-волов.

3. На одно представляемое изделие должно быть подготовлено:

- не менее трех экранных снимков общего вида изделия. Ракурс общих видов следует выбирать таким образом, чтобы модель находилась в нормальном (рабочем) положении, и ее вертикаль и горизонталь совпадали с вертикалью и горизонталью экрана (виды, близкие к изометрии);

- снимки не менее трех ключевых подборок с их деревом построения;
- снимки не менее трех наиболее сложных деталей с их деревом построения;
- 2 - 3 изображения, экспортированных из программного продукта с высоким разрешением (6000–7000px по горизонтали). Наличие таких изображений желательно, но, при условии предоставления исходной модели в формате программного продукта, необязательно;
- в случае непредоставления 3D-модели изделия обязательны также экранные снимки не менее 10 ключевых деталей с их деревом построения, снимки с ключевыми эскизами этих деталей и с окном переменных (если они используются) и изображения высокого разрешения (6000–7000px по горизонтали).

При прочих равных условиях на оценку экспертов влияет наличие дополнительных материалов, иллюстрирующих проект:

- фотореалистичные изображения;
- анимационные видеоролики, демонстрирующие работу изделия;
- фотографии реальных образцов;
- файлы расчетов, выполненные с использованием специализированных приложений;
- интересные факты о проекте, история разработки.

Каталог с дополнительными материалами целесообразно назвать по общепринятой схеме (Учебное заведение-Проект-Материалы). Наименование файлов и внутреннее содержание каталога — произвольное.

Материалы конкурсной работы должны быть представлены в форме презентации Microsoft Power Point. Презентация должна иметь следующую структуру:

1 слайд – данные участника конкурса и руководителя;

2 слайд – описание конкурсной работы;

3 – 6 слайды – скриншоты моделей.

Архив документов, включающий полный комплект файлов должны быть размещены в одном архиве в формате rar или zip и не превышать 15 Мб. При оформлении конкурсной работы руководствоваться рекомендациями.

4. Документы Microsoft Word должны быть представлены файлами с расширением *.doc, *.docx: шрифт Times New Roman, 12 пунктов, полуторный межстрочный интервал; размер бумаги А4; поля слева, сверху и внизу по 2 см, справа 1,5 см; не допускается включение макросов в документ.

2. Критерии оценки конкурсных работ:

2.1. Сложность изделия или объекта (30 баллов).

2.2. Сложность входящих в изделие деталей или элементов (10 баллов).

2.3. Полнота использования функциональных возможностей (10 баллов).

2.4. Оптимальность использования функциональных возможностей программного продукта (10 баллов).

2.5. Максимальное использование прикладных библиотек программного продукта (10 баллов).

2.6. Наличие фотореалистичных изображений, анимационных роликов изделия (10 баллов).

2.7. Наличие динамических и кинематических анализов, прочностных анализов, выполненных с помощью соответствующих библиотек (20 баллов).

3. Порядок размещения конкурсных работ:

3.1. Для размещения работы на Конкурсе необходимо отправить заявку (**Приложение 1**) на участие на электронный адрес tehno.fest@mail.ru.