

## Komandu un treneru definīcijas

### Komandas definīcija

- Sacensības WRO notiek komandās. Komanda sastāv no diviem (2) vai trim (3) komandas locekļiem.
- Katrai komandai palīdz treneris.
- Viens (1) treneris un viens (1) netiek uzskatīts par komandu un nevar piedalīties sacensībās.

### Trenera definīcija

- Trenera minimālais vecums starptautiskajā WRO finālā ir 18 gadi.
- Treneri var strādāt ar vairāk kā vienu komandu.
- Treneri sagatavošanās laikā konsultē komandas locekļus, palīdzot viņiem atrast pareizo risinājumu.
- Treneri var piedāvāt skolēniem padomus un norādes pirms sacensībā, tomēr, tas nenozīmē, ka treneri var veikt darbu skolēnu vietā.
- Sacensību laikā, ieskaitot starptautisko WRO finālu, viss darbs un sagatavošanās jāveic pašiem skolēniem.
- Sacensību laikā treneriem nav atļauts ienākt spēles laukumā, lai pamācītu un sniegtu norādījumus, izņemot sagatavošanās laiku.

### Vecuma grupu definīcijas, sacensties ar vienaudžiem

Mums WRO ir ambīcija būt atbilstošiem dažāda vecuma skolēniem, tāpēc mēs piedāvājam sacensības platformās, kas nodrošina izklaidējošu un izaicinošu pieredzi. Tas ir iemesls, kāpēc divas kategorijas esam sadalījuši vairākās vecuma grupās. Regulārajā kategorijā katrai vecuma grupai ir atšķirīgs uzdevums. Atvērtā kategorijā visiem dalībniekiem (izņemot WeDo) jārisina viena problēma, taču viņi tiek vērtēti savas vecuma grupas ietvaros.

#### **Lūdzu, ņemiet vērā:**

*Minētie vecumi atspoguļo dalībnieka vecumu sacensību gadā, nevis sacensību dienā. Lai piedalītos starptautiskajā WRO finālā, tiek stingri noteikts, ka skolēni jebkurā sacensību gada periodā nevar būt vecāki, kā noteikts vecuma grupas definīcijā. Piemērs: dalībnieks, kurš WRO fināla laikā vēl ir 12 gadus vecs, bet tā paša gada decembrī kļūst 13 gadus vecs, nevar piedalīties Pamata kategorijā.*

### Vecuma grupas Pamata un Atvērtajā kategorijā

WeDo	Dalībnieki sacensību gadā nedrīkst pārsniegt 10 gadu vecumu
Sākuma	Dalībnieki sacensību gadā nedrīkst pārsniegt 11 gadu vecumu
Junioru	Dalībnieki, kuri sacensību gadā ir 13 – 15 gadu veci
Vecākā	Dalībnieki, kuri sacensību gadā ir 16 – 19 gadu veci

### Skaidrojums vecuma grupām 2020.gada sezonai

Vecuma grupas	Vecums	Maksimālais vecums sacensību gadā	2020 sezona – dzimuši gados
WeDo	Maksimums 10 gadus veci	10	2010.gadā vai senāk
Sākuma	Maksimums 12 gadus veci	12	2008.gadā vai senāk
Junioru	13 – 15 gadus veci	15	2005. – 2007.gadā
Vecākā	16 – 19 gadus veci	19	2001. – 2004.gadā

## Pamata kategorija

Parastā kategorija ir uz uzdevumiem balstītas sacīkstes. Skolēniem jāprojektē, jākonstruē un jāprogrammē savi roboti, lai tie spēles laukumā risinātu specifiskus uzdevumus. Punkti tiek iegūti par izpildītiem uzdevumiem.

### Pamata kategorijas raksturojums

- **Četras vecuma grupas:**
  - WeDo (līdz 10 gadu vecumam), skatīt vairāk informācijas zemāk
  - Sākuma (līdz 12 gadu vecumam)
  - Junioru (13-15 gadu veci)
  - Vecākā (16-19 gadu veci)
- **Komponentes:** Kontrolierim, motoriem un sensoriem, kurus izmanto robotu montāžai, jābūt no LEGO® MINDSTORMS® komplektiem (NXT vai EV3). HiTechnic krāsu sensors ir vienīgais trešās puses elements, kuru var pievienot šai konfigurācijai. Pārējo robota daļu konstruēšanai var izmantot tikai LEGO® zīmola elementus.
- **Programmatūra:** Vadības programmatūra visām vecuma grupām (pamata, junioru, vecākā) ir atvērta jebkurai programmatūrai un programmaparatūra NXT / EV3 kontrolieros.
- **Maksimālais robota izmērs:** 25cm x 25cm x 25cm.
- **Pārsteiguma noteikums:** Sākoties sacensībām, tiks paziņots pārsteiguma noteikums, lai pārbaudītu komandas spēju pielāgot komponentes vai programmas kodu. (Piezīme: dažādām dalībvalstīm ir nedaudz atšķirīga pieeja pārsteiguma noteikumam)
- **Montāža:** Komandas ierodas ar pilnībā izjauktu robotu. Sacensību pirmajā daļā tām būs 150 minūtes laika, lai no nesavienotām detaļām bez instrukcijas samontētu robotu.
- **Komanda:** Komanda sastāv no 1 trenera un 2 vai 3 komandas locekļiem.

## WRO pamatprincipi

Mēs apzināties, ka sacensības parasti nozīmē to, ka iesaistītās personas tiek virzītas, lai uzvarētu. Tas attiecas uz komandas locekļiem, treneriem un pat uz valstīm. Mēs uzskatām, ka tas nav nekas slikts, ja vien konkurences pamatprincipi paliek neskarti.

Šie WRO pamatprincipi ir:

- **Komandas tiek mudinātas mācīties un apgūt jaunas prasmes vienlaicīgi izklaidējoties;**
- **Treneri, mentori un vecāki ir tie, kas vada komandas, nevis veic darbu to vietā;**
- **Piedalīties un mācīties ir svarīgāk nekā uzvarēt.**

## WRO ētikas kods

**Visām komandām, kuras piedalās WRO, jāseko šiem principiem:**

**“Svarīgi nav tas, vai jūs uzvarat vai zaudējat, bet gan tas, cik daudz jūs apgūstat.”**

*Mēs piedalāmies sacensībās.*

*Mums patīk uzvarēt. Mēs gribam mācīties.*

*Un mēs arī gribam izklaidēties.*

*Mēs gribam spēlēt godīgi.*

*Mēs izstrādājam paši savu robotu un rakstām paši savu programmatūru.*

*Nav godīgi, ja mūsu vietā to dara kāds cits.*

*Mēs varam iemācīties tikai tad, ja paši pamēģinām.*

*Mūsu treneris var mūs apmācīt un vadīt.*

*Un mēs varam gūt iedvesmu arī no citiem.*

*Bet mūsu trenerim nevajadzētu darīt darbu mūsu vietā.*

*Un mēs vienkārši nekopējam robotu vai programmatūru no kāda cita.*

*Mēs izmantojam piemēros, kurus atrodam, lai izstrādātu savus robotus un programmatūru.*

*Dažreiz neizdodas, un tas ir normāli.*

*Oriģinālas idejas rodas no neveiksmēm.*

*Uzvarēt ir jauki, bet neveiksmes ir mūsu ceļa sastāvdaļa.*

## Kas ir pieņemami un kas nav pieņemami WRO?

Pieņemami	Nav pieņemami
<i>Visi dalībnieki</i>	<i>Visi dalībnieki</i>
Mēs meklējam informāciju tiešsaistē un dalāties ar savām idejām ar citiem. Mēs mācāmies no piemēriem un izmantojam zināšanas, kuras esam apguvuši darbojoties ar savu robotu (komponentes un/vai programmatūra)	Mēs pārkam risinājumu tiešsaistē vai izmantojam citas personas analogu. Mēs izmantojam šo risinājumu sacensībās (komponentes un/vai programmatūra)
Mūsu treneris/mentors/vecāki iesaka veidus, kā programmēt	Mūsu treneris/mentors/vecāki programmu (vai programmatūras daļas) programmē mūsu vietā.
Mūsu treneris/mentors/vecāki parāda dažādus veidus, kā konstruēt.	Mūsu treneris/mentors/vecāki robotu (vai robota daļas) būvē mūsu vietā.
Mūsu treneris/mentors/vecāki ļauj mums pašiem atrisināt problēmu, ja kaut kas nedarbojas.	Mūsu treneris/mentors/vecāki mūsu vietā atrisina problēmu, ja kaut kas nedarbojas.
Mūsu treneris/mentors/vecāki sacensību dienā ļauj mums pašiem ar visu tikt galā.	Mūsu treneris/mentors/vecāki sacensību dienā ar tiesnešiem apspriež noteikumu un lēmumus.
Mēs vēlamies uzvarēt sacensībās, bet ne krāpējoties vai liekot kādam citam darbu izdarīt mūsu vietā.	Mēs vēlamies uzvarēt sacensībās ar jebkuriem līdzekļiem.
<i>Pamata kategorija</i>	<i>Pamata kategorija</i>
Mēs paši cenšamies tikt galā ar pārsteiguma noteikumu, jo esam apguvuši visus pamatus un kā komanda varam atrast risinājumu.	Mūsu treneris/mentors/vecāki mēģina dot norādījumus, kā atrisināt pārsteiguma noteikumu pēc tā izziņošanas.

## Atbilstības tabula (TOE) WRO 2020.gadā. Kvalifikācija starptautiskajam finālam

Starptautiskajam finālam var kvalificēties tikai tās komandas, kuras ir piedalījušās nacionālajās sacensībās kādā no dalībvalstīm. [Atbilstības tabula \(TOE\)](#) nosaka, cik komandu WRO nacionālais organizators var reģistrēt starptautiskajam finālam.

- Komandu skaits, ko nacionālais organizators var nosūtīt uz starptautisko finālu, ir atkarīgs no komandu skaita nacionālajās sacensībās.
- Katrai sacensību kategorijai ir sava Atbilstības tabula. Pamata kategorijā mums 3 tabulas 3 vecuma grupām.
- Valstī jābūt vismaz 5 komandām kategorijā, lai šajā kategorijā komandu varētu reģistrēt starptautiskajam WRO finālam..
- Viena komanda var piedalīties tikai vienās sacensībās – Pamata kategorijā, Atvērtajā kategorijā, WRO futbola vai Augstākā līmeņa robotikas kategorijā.
- Viens skolēns var būt tikai vienas komandas loceklis.
- Skaitļi, kas norādīti tabulās, ir maksimālie katrā vecuma grupā un kategorijā un tos nevar pārcelt no vienas vecuma grupas vai kategorijas un citu. Nacionālie organizatori var reģistrēt mazāk komandu, nekā atļauts, bet nekad vairāk.
- WeDo vecuma grupa starptautiskajā finālā netiek piedāvāta, tāpēc Atbilstības tabulā tā nav norādīta.

**Pamata kategorijā ir 3 tabulas, viena katrai vecuma grupai.** Tas atspoguļo pieaugumu dažādās vecuma grupās. Piemēram:

- 141 Pamata kategorijas **Sākuma vecuma grupas** komandas valstī --» uz starptautisko finālu atļauts nosūtīt maksimums **2 Sākuma vecuma grupas** komandas
- 77 Pamata kategorijas **Junioru vecuma grupas** komandas valstī --» uz starptautiskajām sacensībām atļauts nosūtīt maksimums **1 Junioru vecuma grupas** komandu
- 222 Pamata kategorijas **Vecākajā vecuma grupas** komandas valstī --» uz starptautisko finālu atļauts nosūtīt maksimums **3 Vecākās vecuma grupas** komandas

### Kvalifikācija Pamata kategorijā Sākuma vecuma grupā

Komandu skaits nacionālajā atlasē	Starptautiskajā finālā iekļuvušo komandu skaits
5-99	1
100-199	2
200+	3

### Kvalifikācija Pamata kategorijā Junioru vecuma grupā

Komandu skaits nacionālajā atlasē	Starptautiskajā finālā iekļuvušo komandu skaits
5-99	1
100-199	2
200+	3

### Kvalifikācija Pamata kategorijā Vecākajā vecuma grupā

Komandu skaits nacionālajā atlasē	Starptautiskajā finālā iekļuvušo komandu skaits
5-99	1
100-199	2
200+	3