

Положение
о конкурсе-состязании «Танковый бой»

Раздел 1. Общие положения

Настоящее положение определяет порядок организации и проведения конкурса-состязания «Танковый бой» (далее – Конкурс) в рамках реализации муниципального проекта «Робо-реальность».

Оператором Конкурса является МКУ «ЦРО» в части организации и координации проведения Конкурса среди муниципальных образовательных учреждений.

Приказом Управления образования Администрации города Усть-Илимска утверждается состав оргкомитета Конкурса, который:

- организует работу конкурсной комиссии и подведение итогов Конкурса;
- информирует педагогическую общественность об итогах Конкурса;
- обеспечивает публикацию результатов Конкурса в сети Интернет.

Раздел 2. Цели и задачи Конкурса

Цель Конкурса - развитие информационно-образовательной среды и создание условий для развития творческого потенциала обучающихся.

Задачи Конкурса:

- стимулирование познавательного интереса к робототехнике;
- активная пропаганда технического творчества в сфере высоких технологий.
- привлечение детей и молодежи к занятиям робототехникой.
- обмен идеями и опытом по созданию робототехнических систем.

Раздел 3. Направления Конкурса

Конкурс проводится в двух направлениях:

1. Состязание. Включает в себя два этапа:

- сумо. Возрастная группа - учащиеся с 11-15 лет (Приложение 1 к Положению). Задача работа вытолкнуть противника за границы игрового поля – круга, диаметр 1,5 метра.
- преодоление препятствий. Возрастная группа - учащиеся с 11-15 лет (Приложение 2 к Положению). Задача работа пройти дистанцию и преодолеть препятствие.

2. Конкурс проектов. Возрастная группа – учащиеся с 6-11 лет (Приложение 3 к Положению).

В рамках конкурса-состязания предусмотрена возможность показательных выступлений.

Раздел 4. Условия участия в соревнованиях

Участие в Конкурсе могут принимать отдельные спортсмены и команды. Спортсмен не должен входить в состав более одной команды. В команду могут входить: педагогические работники, обучающиеся, родители. Число участников команды не должно превышать четырех человек.

В зависимости от регламентов соревнований участники разделяются по техническим и возрастным категориям.

В одном виде соревнований участник может выставить только одного робота.

Раздел 5. Регламент проведения Конкурса

1. Конкурс проводится 26 февраля 2016 г., зеркальный зал Управления образования Администрации города Усть-Илимска;

2. Заявку на участие в Конкурсе составленную по форме (Приложение 4) необходимо подать до 25 февраля (каб. 201, Управление образования);

2. Регламент состязания (11-15 лет):

11:00 – регистрация участников;

11:30 – 12:10 – сборка и отладка роботов;

12:20 – 14:00 – отборочные заезды: сумо – три раунда, преодоление препятствий – две попытки;

14:00 – 15:30 – конкурс проектов (6-11 лет), защита проектов;

15:40 – 16:30 – финальные заезды (сумо);

16:30 – 17:00 – награждение.

Раздел 6. Судейство

Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией во главе с независимым Главным судьей в соответствии с приведенными правилами. Состав судейской коллегии утверждается приказом Управления образования.

Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний. Все участники должны подчиняться их решениям.

Каждое состязание контролирует судейская бригада из двух судей.

Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право обжаловать решение судей независимому Главному судье.

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.

Любой из судей может назначить дополнительную квалификационную проверку (измерение, взвешивание и т.п.) для робота любой из команд непосредственно перед любым состязанием, если возникнут сомнения по поводу соответствия робота регламентам соревнования.

Неэтичное или неспортивное поведение участников состязаний наказывается судьями штрафными очками или дисквалификацией.

Невыполнение требований судей участником во время проведения соревнований рассматривается как неспортивное поведение и наказывается судьями штрафными очками или дисквалификацией.

Раздел 7. Награждение

Всем участникам конкурса-соревнования вручаются сертификаты участника. Победители и призеры в каждом направлении награждаются дипломами.

Регламент соревнования «Сумо»

Раздел 1. Основные понятия

1.1. Матч ведется между двумя командами, каждая команда состоит из одного или нескольких участников (не более трех). Только один член команды может быть у ринга, а остальные должны наблюдать из зала.

1.2. Соревнование проходит между двумя роботами. Цель соревнования – вытолкнуть робота-противника за черную линию ринга.

1.3. Перед началом матча судья методом жеребьевки выбирает способ расстановки и направление начала движения роботов.

1.4. Если любая часть робота касается поля за пределами черной линии, роботу засчитывается проигрыш в поединке (если используется поле в виде подиума, то проигрыш засчитывается, если любая часть робота касается поверхности вне подиума).

1.5. Если по окончании схватки ни один робот не будет вытолкнут за пределы круга, то выигравшим поединок считается робот, находящийся ближе всего к центру круга.

1.6. Если победитель не может быть определен способами, описанными выше, решение о победе или переигровке принимает судья соревнования.

1.7. Во время схваток участники команд не должны касаться роботов и находиться за ограждением.

Раздел 2. Требования к роботам

2.1. Нижеприведенные требования касаются всех роботов.

2.2. Для построения робота могут использоваться конструкторы типа NXT, EV3. При построении модели может использоваться несколько комплектов; детали, не включенные в спецификацию комплектов.

2.3. Общая масса робота в начале матча должна быть меньше предельного веса для его класса (см. табл.1).

2.4. Робот может увеличиваться в размерах после начала матча, но не должен физически разделяться на части, и должен оставаться одним цельным роботом. Роботы, нарушающие эти запреты, проигрывают матч. Винты, гайки, и другие части робота общей массой не более 5 г, выпадающие из робота, не приводят к проигрышу матча.

2.5. Все роботы должны быть автономны. Любые механизмы управления разрешены, если все их компоненты находятся на роботе, и механизм не взаимодействует с внешней системой управления (человеком, машиной и т.д.).

2.6. Каждый робот получает номер на регистрации. Участникам следует отображать этот номер на роботе, чтобы позволить зрителям и организаторам узнать их робота.

Высота	Ширина	Длина	Вес
Не ограничена	25 см.	25 см.	1500 г.

Раздел 3. Ограничения робота

3.1. Источники помех, такие как ИК-светодиоды, предназначенные для ослепления ИК-сенсоров соперника, запрещены;

3.2. Детали, которые могут сломать или повредить ринг. Не используйте детали, которые вредят роботу-сопернику или его хозяину. Обычные толчки и удары не расцениваются как наносящие повреждение.

3.3. Устройства, которые могут хранить жидкость, порошок, газ или другие вещества для выпуска в сторону соперника, запрещены.

3.4. Любые огнеопасные устройства запрещены.

3.5. Устройства, бросающие предметы в соперника, запрещены.

3.6. Липкие вещества для улучшения сцепления запрещены. Шины и другие компоненты робота, контактирующие с рингом, не должны быть способны поднять и удерживать стандартный лист А4 (плотностью 80 г/м²) более, чем 2 секунды.

3.7. Устройства для увеличения прижимной силы, такие как вакуумные насосы и магниты запрещены.

3.8. Все края не должны быть острыми, чтобы царапать или повреждать ринг, других роботов или игроков. Судьи или организаторы могут потребовать покрыть изолентой края, если найдут их слишком острыми.

Раздел 4. Изменения конструкции робота

4.1. Участники имеют право на оперативное конструктивное изменение робота между раундами (в т.ч. ремонт, замена элементов питания и проч.), если внесенные изменения не противоречат требованиям, предъявляемых к конструкции робота и не нарушают регламентов соревнований.

Раздел 5. Требования к рингу сумо

5.1. Белый круг диаметром 1,5 м с чёрной каёмкой толщиной в 5 см (рис. 1).

5.2. В круге красными полосками отмечены стартовые зоны роботов.

5.3. Красной точкой отмечен центр круга.

5.4. Поле может быть в виде подиума высотой 10-20 мм

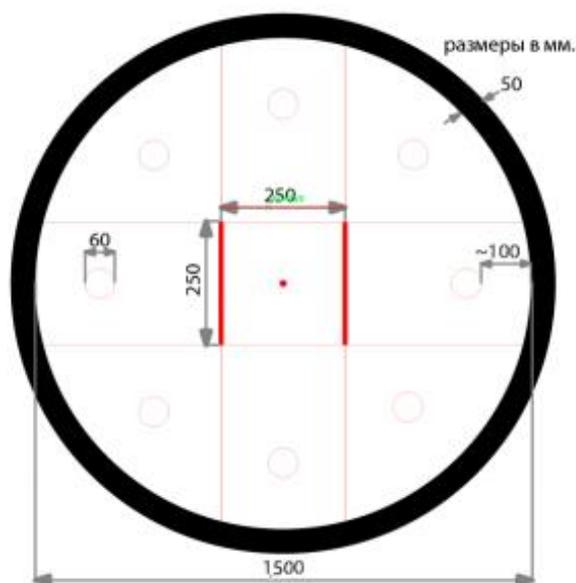


Рисунок 1. Схема ринга сумо

Раздел 6. Порядок проведения матча

6.1. Расстановка роботов

- по команде судьи, две команды подходят к рингу, чтобы поставить на него роботов.
- ринг условно делится на 4 квадрата (рис. 2). Роботы всегда должны ставиться в двух противоположных квадратах.

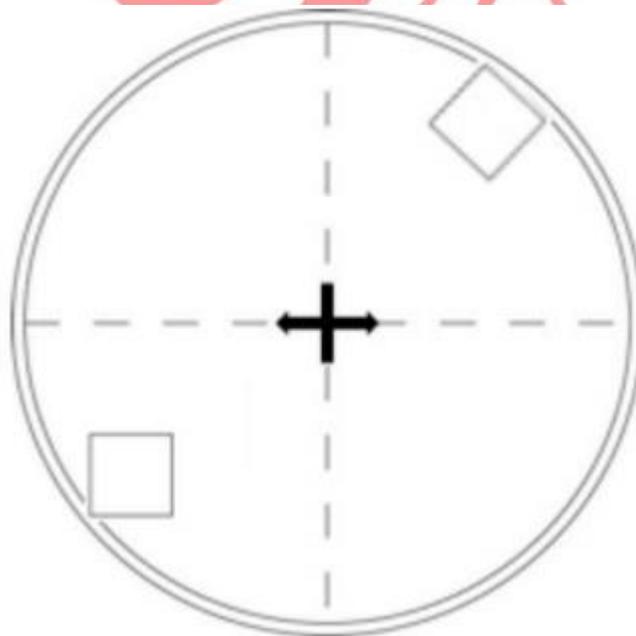


Рисунок 2. Расстановка роботов

- каждый робот должен располагаться на границе поля в пределах соответствующего квадрата. Робот должен покрывать границу хотя бы частично.
- после расстановки роботов нельзя больше перемещать.

6.2. Старт

– судья анонсирует начало раунда. Команды запускают роботов, и после пятисекундной паузы роботы могут начать действовать. В течение этих пяти секунд игроки должны покинуть зону ринга.

6.3. Остановка и возобновление матча

– матч останавливается и возобновляется, когда судья объявляет об этом.

6.4. Порядок проведения матчей сумо

– один матч состоит до 3 раундов, каждый раунд длится до 90 секунд. Время раунда может быть продлено судьями.

– команда, выигравшая два раунда, или первая, получившая два очка, в указанный период времени, выигрывает матч. Команда получает очко, когда выигрывает раунд. Если время вышло прежде, чем одна из команд получила два очка, и у одной из команд уже есть очко, то команда с одним очком выигрывает.

– когда ни одна из команд не может выиграть матч в указанный период времени, может быть проведён дополнительный матч, в котором побеждает команда, первая получившая очко. Иначе, победитель/проигравший в матче может быть определён судьями посредством голосования или по результатам переигровки.

– одно очко даётся победителю, если победитель определяется судьёй или голосованием среди судей.

6.5. Окончание матча

– матч заканчивается, когда судья об этом объявляет. Команды забирают роботов из зоны ринга.

Раздел 7. Присуждение очков

7.1. Очко даётся, когда:

– робот в соответствии с правилами вынуждает робота-соперника коснуться пространства вне ринга, включая боковую сторону ринга.

– робот-соперник коснулся пространства вне ринга сам по себе.

– любое из этого происходит в тот же самый момент, когда объявляется окончание матча.

– когда колёсный робот опрокидывается на ринге, или в аналогичных случаях, очко не засчитывается, и матч продолжается.

7.2. При определении победителя судья принимает во внимание следующие факторы:

– штрафные очки за время матча.

– поведение игроков во время матча.

7.3. Матч должен быть остановлен и назначена переигровка в следующих случаях:

– роботы сцепились или кружат вокруг друг друга без заметного результата в течение 5 секунд. Если неясно, есть ли результат, судья может продлить время наблюдения до 30 секунд.

– оба робота перемещаются безрезультатно или останавливаются (точно одновременно) на 5 секунд, не трогая друг друга. Однако, если один робот первый перестаёт двигаться, после 5 секунд он объявляется нежелающим сражаться. В этом случае соперник получает очко, даже если тоже останавливается. Если оба робота

двигаются и неясно, есть ли результат, судья может продлить время наблюдения до 30 секунд.

– если оба робота касаются пространства за пределами ринга в одно и то же время, и невозможно определить, кто коснулся первым, назначается переигровка.

Раздел 8. Нарушения

8.1. Нарушения. Игроки, совершившие любое из действий, описанных в разделах 2 и 3 – нарушение технических требований, объявляются нарушителями этих правил.

8.2. Оскорбления. Игрок, который высказывает оскорбительные слова сопернику, судье, или встраивает устройства воспроизведения в робота, произносящие оскорбления, или пишет оскорбления на корпусе робота, или проделывает любые оскорбляющие действия, нарушает эти правила.

8.3. Незначительное нарушение объявляется, если игрок входит на ринг во время матча, кроме случаев, когда игрок поступает так, чтобы убрать робота с ринга, когда судья присваивает игровое очко или останавливает матч. Войти на ринг означает:

– часть тела игрока находится на ринге.
– игрок кладёт любые механические приспособления на ринг, например, чтобы отремонтировать робота.

Игрок совершает следующее:

– требует остановить матч без веских причин.
– тратит более 30 секунд на подготовку до возобновления матча, если только судья не продлил время.
– робот начинает действовать до окончания пяти секунд после того, как главный судья объявил начало матча.
– делает или говорит то, что ставит под сомнение честность матча.

Раздел 9. Штрафы

9.1. Игроки, которые нарушают эти правила, совершая действия, описанные в разделах 2,3 проигрывают матч. Судья даёт два очка сопернику и приказывает нарушителю очистить ринг. Нарушитель не наделяется никакими правами.

9.2. Каждый случай нарушений, описанных в разделе 8, накапливается. Два таких нарушения приносят одно очко сопернику.

9.3. Нарушения, описанные в разделе 8, накапливаются в течение одного матча.

Раздел 10. Травмы и повреждения в течение матча

10.1. Просьба об остановке матча

– игрок может попросить остановить матч, если он/она получил травму, или робот получил повреждение, и игра не может продолжаться.

10.2. Невозможность продолжать матч

– когда игра не может продолжаться из-за травмы игрока или повреждения робота, игрок, который причинил эту травму или повреждение, проигрывает матч. Когда

неясно, какая команда является причиной, то игрок, который не может продолжать игру, или просит остановить игру, проигрывает матч.

10.3. Время, необходимое на то, чтобы справиться с травмой или повреждением

– будет ли игра продолжена в случае травмы или аварии, решается судьями и членами Комитета. Процесс решения не должен занимать более 5 (пяти) минут.

10.4. Очки для игрока, который не может продолжать

– победитель, определённый на основании положений раздела 9.2, получает два игровых очка. Проигравший, который уже получил одно очко, по-прежнему считается проигравшим. Когда ситуация, описанная в разделе 9.2 происходит в продлённом матче, победитель получает одно игровое очко.

Раздел 11. Выражение несогласия

11.1. Против решений судьи не должно высказываться никаких возражений.

11.2. Капитан команды может подавать апелляции главному судье, пока матч не окончен, если есть сомнения в соблюдении данных правил.

Раздел 12. Гибкость правил

12.1. Изменения или отмена правил может быть сделана судьями за 30 минут до начала соревнований.

Регламент соревнования «Преодоление препятствий»

Раздел 1. Основные понятия

1.1. Матч ведется между всеми зарегистрированными командами, каждая команда состоит из одного или нескольких участников (не более трех). Только один член команды может управлять роботом, а остальные должны наблюдать из зала.

1.2. Соревнование одновременно проходит один робот. Цель соревнования – преодолеть все препятствия по заданной траектории в режиме управления с мобильного устройства на игровом полигоне.

1.3. Перед началом матча судья методом жеребьевки выбирает очередность участия команд.

1.5. Если победитель не может быть определен решение о победе или переигровке принимает судья соревнования.

1.6. Во время проведения матча участники команд не должны касаться роботов и находиться за ограждением.

Раздел 2. Требования к роботам

2.1. Нижеприведённые требования касаются всех роботов.

2.2. Для построения робота могут использоваться конструкторы типа NXT, EV3. При построении модели может использоваться несколько комплектов; детали, не включенные в спецификацию комплектов.

2.3. Общая масса робота в начале матча должна быть меньше предельного веса для его класса (см. табл.1).

2.4. Робот может увеличиваться в размерах после начала матча, но не должен физически разделяться на части, и должен оставаться одним цельным роботом. Роботы, нарушающие эти запреты, проигрывают матч. Винты, гайки, и другие части робота общей массой не более 5 г, выпадающие из робота, не приводят к проигрышу матча.

2.5. Каждый робот получает номер на регистрации. Участникам следует отображать этот номер на роботе, чтобы позволить зрителям и организаторам узнать их робота.

Таблица 1

Высота	Ширина	Длина	Вес
Не ограничена	25 см.	25 см.	1500 г.

Раздел 3. Ограничения робота

3.1. Источники помех, такие как ИК-светодиоды, предназначенные для ослепления ИК-сенсоров соперника, запрещены;

3.2. Детали, которые могут сломать или повредить ринг. Не используйте детали, которые вредят роботу-сопернику или его хозяину. Обычные толчки и удары не расцениваются как наносящие повреждение.

3.3. Устройства, которые могут хранить жидкость, порошок, газ или другие вещества для выпуска в сторону соперника, запрещены.

3.4. Любые огнеопасные устройства запрещены.

3.5. Устройства, бросающие предметы в соперника, запрещены.

3.6. Липкие вещества для улучшения сцепления запрещены. Шины и другие компоненты робота, контактирующие с рингом, не должны быть способны поднять и удерживать стандартный лист А4 (плотностью 80 г/м²) более, чем 2 секунды.

3.7. Устройства для увеличения прижимной силы, такие как вакуумные насосы и магниты запрещены.

3.8. Все края не должны быть острыми, чтобы царапать или повреждать ринг, других роботов или игроков. Судьи или организаторы могут потребовать покрыть изолентой края, если найдут их слишком острыми.

Раздел 4. Изменения конструкции робота

4.1. Участники имеют право на оперативное конструктивное изменение робота между раундами (в т.ч. ремонт, замена элементов питания и проч.), если внесенные изменения не противоречат требованиям, предъявляемых к конструкции робота и не нарушают регламентов соревнований.

Раздел 5. Требования к игровому полю

5.1. Все матчи проходят на одном игровом полигоне - это огороженная площадка, в состав которой входят препятствия

5.2. На игровом полигоне обозначен старт и финиш маршрута.

5.3. Игровой полигон содержит следующие виды препятствий:

- эстакада (угол подъема 25 градусов);
- пересеченная местность;
- движение по заданной траектории;
- лабиринт;
- гараж (парковка задним ходом).

Раздел 6. Порядок проведения матча

6.1. Расстановка роботов

– по команде судьи, команда подходит к игровому полигону, чтобы поставить на него робота.

– робот всегда должен ставиться в обозначенную область «Старт».

– после расстановки робота нельзя больше перемещать.

6.2. Старт

– судья анонсирует начало раунда. Команда запускает робота, и после пятисекундной паузы робот может начать движение. В зоне игрового полигона может находиться один участник команды, который управляет роботом.

6.3. Остановка и возобновление матча

– матч останавливается и возобновляется, когда судья объявляет об этом.

6.4. Порядок проведения соревнования

– команде дается две попытки на преодоление игрового полигона. Засчитывается лучший результат.

– при возникновении ситуации «Ничья», при определении победителя соревнования, назначается дополнительный раунд.

6.5. Окончание матча

– Матч заканчивается, когда судья об этом объявляет. Команда забирает робота из зоны игрового полигона.

Раздел 7. Присуждение очков

7.1. Очко даётся, когда:

– робот удачно преодолевает препятствие.
– условия удачного преодоления препятствия озвучиваются судьей перед началом матча.

7.2. При определении победителя судья принимает во внимание следующие факторы:

- штрафные очки за время матча;
- поведение игроков во время матча.

7.3. Матч должен быть остановлен и назначена переигровка в следующих случаях:

– если неясно, есть ли результат, судья может продлить время наблюдения до 30 секунд.

Раздел 8. Нарушения

8.1. Нарушения. Игроки, совершившие любое из действий, описанных в разделах 2 и 3 – нарушение технических требований, объявляются нарушителями этих правил.

8.2. Оскорбления. Игрок, который высказывает оскорбительные слова сопернику, судье, или встраивает устройства воспроизведения в робота, произносящие оскорбления, или пишет оскорбления на корпусе робота, или проделывает любые оскорбляющие действия, нарушает эти правила.

8.3. Незначительное нарушение объявляется, если игрок входит на ринг во время матча, кроме случаев, когда игрок поступает так, чтобы убрать робота с ринга, когда судья присваивает игровое очко или останавливает матч. Войти на ринг означает:

– часть тела игрока находится на ринге.
– игрок кладёт любые механические приспособления на ринг, например, чтобы отремонтировать робота.

Игрок совершает следующее:

- требует остановить матч без веских причин.

- тратит более 30 секунд на подготовку до возобновления матча, если только судья не продлил время.
- робот начинает действовать до окончания пяти секунд после того, как главный судья объявил начало матча.
- делает или говорит то, что ставит под сомнение честность матча.

Раздел 9. Штрафы

9.1. Игроки, которые нарушают эти правила, совершая действия, описанные в разделах 2,3 проигрывают матч. Судья даёт два очка сопернику и приказывает нарушителю очистить ринг. Нарушитель не наделяется никакими правами.

9.2. Каждый случай нарушений, описанных в разделе 8, накапливается. Два таких нарушения приносят одно очко сопернику.

9.3. Нарушения, описанные в разделе 8, накапливаются в течение одного матча.

Раздел 10. Травмы и повреждения в течение матча

10.1. Просьба об остановке матча

– игрок может попросить остановить матч, если он/она получил травму, или робот получил повреждение, и игра не может продолжаться.

10.2. Невозможность продолжать матч

– когда игра не может продолжаться из-за травмы игрока или повреждения робота, игрок, который причинил эту травму или повреждение, проигрывает матч. Когда неясно, какая команда является причиной, то игрок, который не может продолжать игру, или просит остановить игру, проигрывает матч.

10.3. Время, необходимое на то, чтобы справиться с травмой или повреждением

– будет ли игра продолжена в случае травмы или аварии, решается судьями и членами Комитета. Процесс решения не должен занимать более 5 (пяти) минут.

10.4. Очки для игрока, который не может продолжать

– победитель, определённый на основании положений раздела 9.2, получает два игровых очка. Проигравший, который уже получил одно очко, по-прежнему считается проигравшим. Когда ситуация, описанная в разделе 9.2 происходит в продлённом матче, победитель получает одно игровое очко.

Раздел 11. Выражение несогласия

11.1. Против решений судьи не должно высказываться никаких возражений.

11.2. Капитан команды может подавать апелляции главному судье, пока матч не окончен, если есть сомнения в соблюдении данных правил.

Раздел 12. Гибкость правил

12.1. Изменения или отмена правил может быть сделана судьями за 30 минут до начала соревнований.

Регламент состязания «Конкурс проектов»

Раздел 1. Основные понятия

1.1. Состязание «Конкурс проектов» (далее Конкурс) проводится в рамках конкурса-состязания «Танковый бой»

1.2. К участию в Конкурсе допускаются авторские коллективы и отдельные разработчики (далее Участники), представляющие свой проект (далее робот) в области робототехники на тему «Танки».

1.3. Обязательным условием участия является демонстрация робота на площадке Конкурса во время выступления.

Раздел 2. Требования к роботам

2.1. В рамках Конкурса роботом считается:

– автономное мобильное либо стационарное устройство, управляемое дистанционно оператором или автоматически, имитирующее танк.

– устройства с механической (электро-механической) системой управления, созданные с практической или развлекательной целью, и имитирующие танк.

2.2. Робот, роботизированное устройство должны являться авторской разработкой участника (коллектива авторов), в которой какая-либо существенная часть, в том числе программное обеспечение, создана (разработана) самим. Устройства целиком повторяющие «стандартный дизайн», воспроизведенные по доступному руководству (описанию) к Конкурсу не допускаются.

2.3. Допускается использование в конструкции робота распространённых робототехнических конструкторов (Lego Wedo, Lego Mindstorms NXT, Tetix и т.д.).

Раздел 3. Порядок проведения Конкурса

3.1. Конкурс проводится в один этап - состязательный. По результатам судейская коллегия Конкурса представляет список победителей в каждой категории. Набор конкурсных категорий, вид и порядок награждения победителей определяется судейской коллегией Конкурса.

3.2. Состязательный этап проводится в формате публичных выступлений-презентаций проектов, оцениваемых судейской коллегией Конкурса, а также в режиме экспонирования робота (устройства, программного обеспечения, исследовательского проекта) в творческой зоне.

3.3. Порядок представления роботов определяется при регистрации команды путем жеребьевки.

3.4. Судейская коллегия Конкурса имеет право изменения категорий и номинаций в зависимости от списка Участников и представленных роботов.

Раздел 4. Работа судейской коллегии и оценка представления проектов

4.1. Оценка проекта проводится судейской коллегией по бальной системе. Оцениваются как сами проекты, так и выступления Участников.

4.2. Оценка проводится по следующим критериям:

- соответствие тематики Конкурса – до 10 баллов.
- новизна представленных решений и полученных результатов – до 10 баллов.
- уровень готовности Участника к представлению проекта – до 10 баллов.
- оригинальность и творческий подход в подготовке и проведении презентации – до 10 баллов.
- общий уровень проведения презентации, динамизм, работа с аудиторией – до 10 баллов.

4.3. Участники соревнований имеют право информирования судейской коллегии об известных им проблемах с авторством работ их соперников.

4.5. Итоговое количество баллов за проект рассчитывается как среднее арифметическое от баллов, выставленных членами судейской коллегии.

Приложение 4

к приказу Управления образования
Администрации города Усть-Илимска

№ ___ от «__» _____ г.

В оргкомитет конкурса-соревнования «Танковый бой» от

ФИО (полностью) руководителя

место работы

должность

контактная информация (телефон, E-mail)

Заявка

Прошу допустить команду _____

(наименование команды)

в составе:

1. _____
ФИО (обучающегося), класс/группа, учреждение

2. _____
ФИО (обучающегося), класс/группа, учреждение

3. _____
ФИО (обучающегося), класс/группа, учреждение

4. _____
ФИО (обучающегося), класс/группа, учреждение

5. _____
ФИО (обучающегося), класс/группа, учреждение

к участию в конкурсе-соревновании «Танковый бой» по направлению

наименование направления (соревнование, конкурс проектов)

С Положением о конкурсе-соревновании «Танковый бой» и правилами его проведения
ознакомлены.

Дата заполнения _____

Подпись заявителя(руководитель) _____

(ФИО расшифровать)

Подпись руководителя образовательного учреждения, подтверждающего участие в
конкурсе _____

(ФИО расшифровать)

М.П.