

Apdovanojimai

Būtinai apdovanojimai

Čempiono apdovanojimas

1 nugalėtojas ir iki 3 finalininkų, priklausomai nuo turnyro dydžio

Šiuo apdovanojimu pagerbiama komanda, kuri įkūnija FIRST® LEGO® League Challenge patirtį, visiškai įsisavindama pagrindines vertybes ir siekdama tobulumo ir naujovių robotų našumo, robotų dizaino ir inovacijų projekto srityse.

Pagrindinių vertybių apdovanojimas

1 nugalėtojas ir iki 3 finalininkų, priklausomai nuo turnyro dydžio

Ši komanda demonstruoja nepaprastą entuziazmą ir dvasią, žino, kad kartu gali pasiekti daugiau, nei galėtų būdami individualūs, ir visada rodo pagarbą vieni kitiems ir kitoms komandoms.

Inovacijų projekto apdovanojimas

1 nugalėtojas ir iki 3 finalininkų, priklausomai nuo turnyro dydžio

Ši komanda savo inovacijų projektui naudoja įvairius išteklius, kad padėtų jiems visapusiškai suprasti savo problemą; turi kūrybišką, gerai ištirtą sprendimą; ir veiksmingai praneša apie savo išvadas teisėjams ir bendruomenei.

Robot Design Award

1 nugalėtojas ir iki 3 finalininkų, priklausomai nuo turnyro dydžio

Ši komanda taiko išskirtinius programavimo principus ir patikimą inžinerinę praktiką, kad sukurtų robotą, kuris būtų mechaniškai patikimas, patvarus, efektyvus ir puikiai pajėgus atlikti iššūkių misijas.

Roboto pasirodymo apdovanojimas

1 nugalėtojas ir iki 3 finalininkų (2, 3 ir 4 vietos), priklausomai nuo turnyro dydžio

Šiuo apdovanojimu pagerbiama komanda, surinkusi daugiausiai taškų per robotų žaidimą. Komandos turi galimybę varžytis bent trejose 2,5 minutės rungtynėse, o jų didžiausias rezultatas yra svarbus.

Trenerio / mentoriaus apdovanojimas

Iki 6 laimėtojų, priklausomai nuo turnyro dydžio

Treneriai ir mentoriai įkvepia savo komandas daryti viską, ką gali, tiek individualiai, tiek kartu. Be jų nebūtų FIRST LEGO League Challenge. Šis apdovanojimas atitenka treneriui ar mentoriui, kurio vadovavimas ir nurodymai yra aiškiai akivaizdūs ir geriausiai atspindi FIRST pagrindines vertybes.

Neprivalomi apdovanojimai

Inžinerijos meistriškumo apdovanojimas

Iki 3 laimėtojų

Šiuo apdovanojimu pagerbiama komanda su efektyviai suprojektuotu robotu, naujovišku projekto sprendimu, kuris veiksmingai sprendžia sezono iššūkių, ir pagrindines vertybes, kurios akivaizdžios visame kame.

Proveržio apdovanojimas

Iki 3 laimėtojų

Šiuo apdovanojimu pagerbiama komanda, kuri padarė didelę pažangą savo pasitikėjimo ir gebėjimų srityje tiek robotų žaidime, tiek inovacijų projekte ir yra puikus pagrindinių vertybių pavyzdys. Jie parodo, kad supranta, kad tai, ką jie atranda, yra svarbiau nei tai, ką jie laimi.

Kylančio žvaigždės apdovanojimas

Iki 3 laimėtojų

Šiuo apdovanojimu pagerbiama komanda, kurią teisėjai pastebi ir iš kurios ateityje tikisi puikių dalykų.

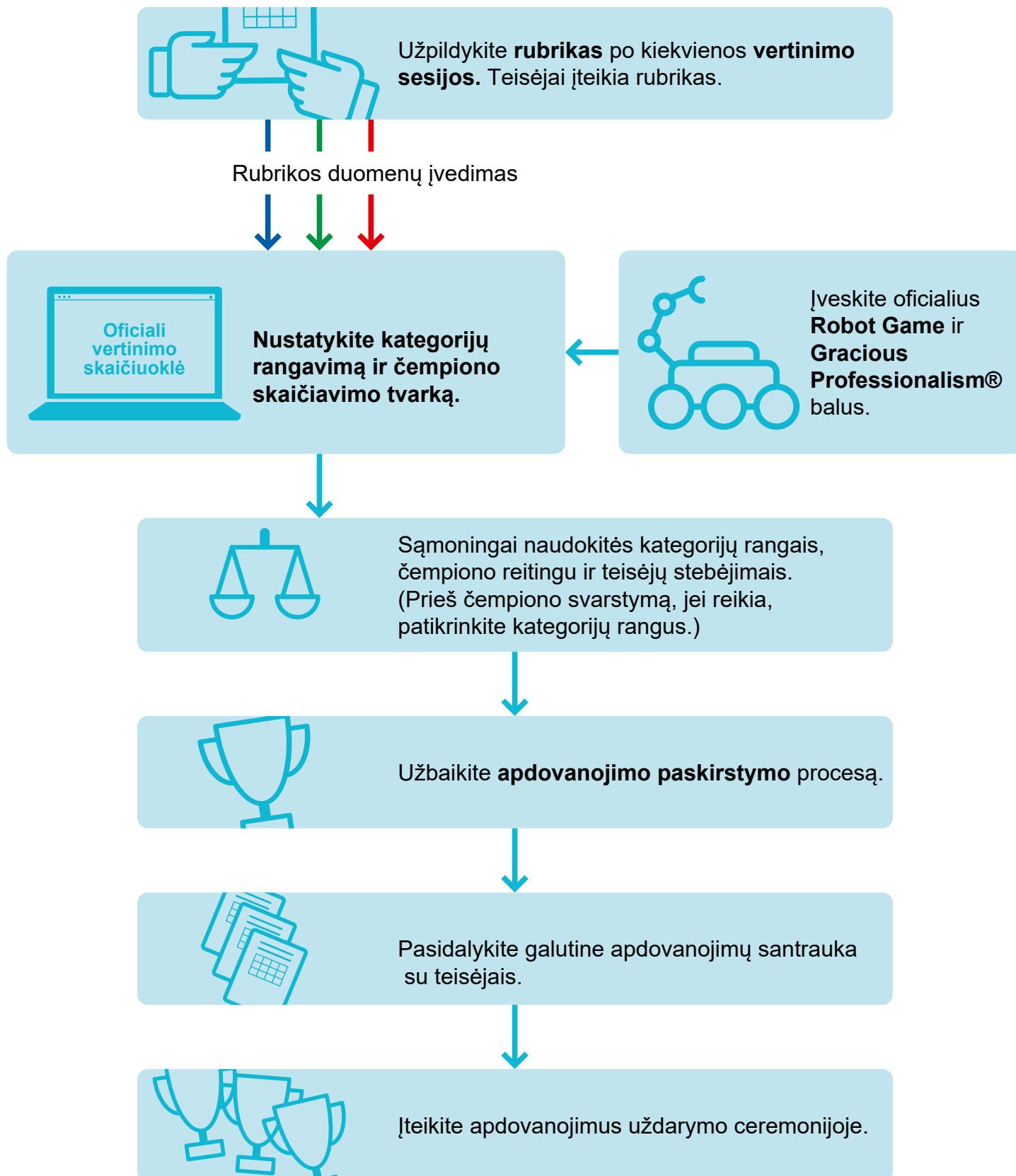
Motyvacinis apdovanojimas

Iki 3 laimėtojų

Šiuo apdovanojimu pagerbiama komanda, kuri per komandos formavimą, komandos dvasią ir demonstruojamą entuziazmą pripažįsta FIRST LEGO League kultūrą.

Vertinimo proceso schema

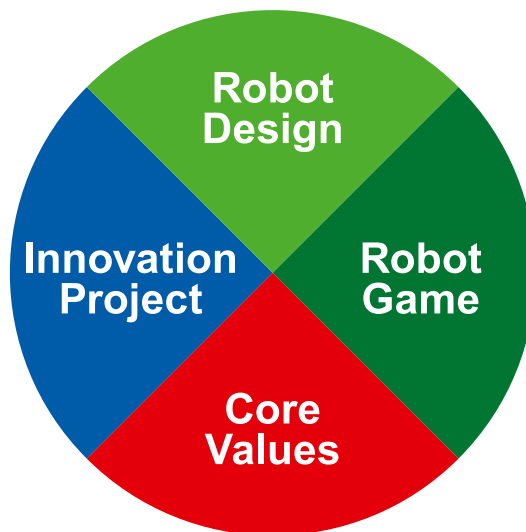
Atlikite šiuos veiksmus, kad tinkamai įvertintumėte tinkamumą gauti apdovanojimą.



Apdovanojimų paskirstymas ir pažanga

FIRST® LEGO® League komandos vertinamos vienodai keturios sritys: pagrindinės vertybės, inovacijų projektas, robotų dizainas ir robotų žaidimas. Šiam vertinimui teisėjai ir teisėjai naudoja rubrikas ir robotų žaidimo balų lapus. *Gracious Professionalism®* taškai iš roboto žaidimo įskaičiuojami į pagrindines komandos vertybes. Jie neturi įtakos robotų žaidimo rezultatams.

Tada balai naudojami kuriant srities reitingus, kurie parodo komandų eiliškumą kiekvienoje srityje. Tai vyksta automatiškai Event Hub arba oficialioje vertinimo skaičiuoklėje (OJS-Official Judging Spreadsheet), o jums reikalingi duomenys bus iliustruoti.



Keturios srities reitingai vertinami vienodai ir naudojami čempiono balui apskaičiuoti. Tada čempiono balai sudedami siekiant sukurti čempiono reitingą.

Komanda, surinkusi mažiausią čempiono balą, užims pirmąją vietą Čempionų reitinge.

Šioje diagramoje parodyta, kaip apskaičiuojamas čempiono reitingas. Atminkite, kad naudojami sričių reitingai, o ne kiekvienos srities rubrikos ar robotų žaidimo balų lentelės.

Čempiono rango nustatymas

$$\text{INNOVATION PROJECT RANK} + \text{CORE VALUES RANK} + \text{ROBOT DESIGN RANK} + \text{ROBOT GAME RANK} =$$

ČEMPIONO BALAI

Šie čempionų balai nustatomi taip, kad sudarytų ČEMPIONŲ REITINGĄ. Mažiausias balas bus aukščiausią vietą užėmusi komanda.

Svarstymo metu apdovanojimų skyrimui vadovauja teisėjo patarėjas. Čempiono reitingas ir srities reitingai naudojami siekiant nustatyti, kurios komandos turėtų laimėti apdovanojimus, o teisėjai patikrina rezultatus. Atminkite, kad geriausiai pasirodžiusių komandų grupė turėtų laimėti apdovanojimus.

APDOVANOJIMAI

Norėdami pripažinti ir pagirti daugiau komandų, komandos turi laimėti tik vieną įvertintą apdovanojimą. Treneris vis tiek gali pretenduoti į trenerio/mentoriaus apdovanojimą, o komanda – Robot Performance Award. Kiek apdovanojimų yra ir ar bus įteikti neprivalomi apdovanojimai, skirtinguose renginiuose skiriasi. Pasitarkite su savo turnyro direktoriumi.

APDOVANOJIMAS	PASKIRSTYMO PROCESAS
PAŽANGA	Naudokite čempiono reitingą, kad nustatytumėte komandas, kurios pakils į kitą varžybų lygį.
REIKALINGI APDOVANOJIMAI Skiriama konkrečia tvarka, nurodyta toliau pateiktose instrukcijose.	
Čempionas	Paskirstymas pagal čempiono reitingą.
Pagrindinės vertybės	Paskirstymas pagal pagrindinių vertybių srities reitingą, kuris apima ir rubriką, ir Gracious Professionalism® balus.
Inovacijų projektas	Paskirstymas pagal Inovacijų projekto srities reitingą.
Robotų dizainas	Paskirstymas komandoms pagal robotų dizaino srities rangą.
Roboto našumas	Paskirstymas pagal aukščiausią individualų roboto žaidimo rezultatą. Lygybės nutraukiamos naudojant antrą arba trečią didžiausią žaidimo rezultatą.
Treneris / mentorius	Paskirstymas pagal komandų nominacijas.
NEPRIVALOMI APDOVANOJIMAI Jei naudojamas, paskirstomas konkrečia tvarka, nurodyta toliau pateiktose instrukcijose. Šie apdovanojimai skiriami tik komandoms, kurios nėra laimėjusios reikiamo apdovanojimo, išskyrus Robot Performance Award ir (arba) Trenerio / Mentoriaus apdovanojimą.	
Inžinerijos meistriškumas	Skirtingai nuo kitų neprivalomų apdovanojimų, visos komandos yra tinkamos. Paskirstymas pagal aukščiausią čempiono reitingą.
Proveržis	Teisėjai atrenka kandidatus. Paskirstymas pagrįstas aukščiausiu čempiono reitingu.
Kylanti žvaigždė	Teisėjai atrenka kandidatus. Paskirstymas pagrįstas aukščiausiu čempiono reitingu.
Motyvacijos	Teisėjai atrenka kandidatus. Paskirstymas pagrįstas aukščiausiu čempiono reitingu.

Norėdami paskirstyti apdovanojimus nurodyta tvarka, naudokite šį procesą. Jums reikės vietovės rangų ir čempiono rango. Jie bus rodomi įvykių centre arba OJS, jie bus rezultatų ir reitingų puslapyje, kai bus įvesti visi duomenys.

Sense Patikrinkite duomenis

1. Jei naudojate Event Hub, turite atidaryti pagrindinių vertybių, naujovių projekto ir roboto dizaino .csv failus ir patikrinti, ar trūksta duomenų.
2. Surūšiuokite komandas pagal čempionų reitingą.
3. Patvirtinkite su teisėjais, kad balai atrodo taip, lyg būtų įvesti teisingai. Norėdami padėti, naudokite .csv failus, eksportuotus iš Event Hub.
4. Jei patvirtinama, pereikite prie apdovanojimų paskirstymo proceso. Jei ne, peržiūrėkite duomenis ir, jei reikia, pataisykite.

Apdovanojimų paskirstymo procesas

5. Apdovanojimai skiriami pagal rango duomenis.
6. Už kiekvieną apdovanojimą užduokite klausimą: „Ar grupė džiaugiasi galėdama skirti šį apdovanojimą geriausiai šioje srityje užėmusiai komandai?“
7. a. Jei vyksta diskusija, griežtai kontroliuokite, kas kalba, ir leiskite kalbėti tik vienam asmeniui. Turėtų būti leista kalbėti tik tiems teisėjams, kurie iš tikrųjų vertino komandą. Tvirtai ir kuo greičiau užbaigkite diskusiją.
8. Nekeiskite jokių rangų, net jei apdovanojimas nėra įteiktas aukščiausią reitingą užimančiai komandai.
9. Paskirstykite apdovanojimą. Spustelėkite laimėjusios komandos rodyklę stulpelyje Apdovanojimas ir pasirinkite apdovanojimo pavadinimą. Taip pat eikite į stulpelį Apdovanojimo vieta ir spustelėkite rodyklę, kad pasirinktumėte apdovanojimo vietą.
10. Atminkite, kad komanda gali laimėti tik vieną apdovanojimą, nebent kitas apdovanojimas yra Robot Performance Award ir (arba) Trenerio / Mentorius apdovanojimas.
11. Paskirstykite apdovanojimus tokia tvarka, kiek
12. kiekvieno apdovanojimo dydis skirsis priklausomai nuo turnyro dydžio. Pasitarkite su savo turnyro direktoriumi.

Čempiono apdovanojimas

11. Laimės komanda, kuri užims pirmąją vietą Čempionų reitinge.
12. Visus čempionų apdovanojimus paskirstykite komandoms tokia tvarka, kokia jos patenka į čempiono reitingą.
13. Prieš pereidami prie kitų apdovanojimų, paskirkite visus čempiono apdovanojimus.

Pažanga

14. Naudodami čempiono reitingą nustatykite, kurios komandos pateks į kitą varžybų lygį. Pažengusių komandų skaičius priklauso nuo to, kiek vietų buvo skirta jūsų renginiui. Pasitarkite su savo turnyro direktoriumi.

Roboto pasirodymo apdovanojimas

15. Surūšiuokite komandas pagal robotų žaidimo eiliškumą.
16. Laimės komanda, surinkusi daugiausiai taškų per robotų žaidimą.
17. Paskirstykite komandoms visus roboto pasirodymo apdovanojimus tokia tvarka, kokia jos patenka į roboto žaidimo reitingą.

Pagrindinių vertybių apdovanojimas

18. Surūšiuokite komandas pagrindinių verčių eilės tvarka.
19. Skirkite tik pirmosios vietos pagrindinių vertybių apdovanojimą. Dabar turite skirti pirmosios vietos apdovanojimą inovacijų projektui.

Inovacijų projekto apdovanojimas

20. Surūšiuokite komandas Inovacijų projekto eilės tvarka.
21. Skirti tik pirmą vietą užėmusį Inovacijų projekto apdovanojimą. Dabar turite skirti pirmosios vietos apdovanojimą už robotų dizainą.

Robotų dizaino apdovanojimas

22. Surūšiuokite komandas pagal Robot Design rangą.
23. Paskirkite pirmosios vietos roboto dizaino apdovanojimą.
24. Dabar galite grįžti ir paskirstyti antrosios vietos apdovanojimus visose trijose srityse (Pagrindinės vertybės, Inovacijų projektas ir Robotų dizainas).
25. Pakartokite šį procesą visiems trečiosios vietos apdovanojimams, o tada visiems ketvirtosios vietos apdovanojimams, jei jie naudojami jūsų renginyje.

Neprivalomi apdovanojimai

26. Dabar galite paskirstyti neprivalomus apdovanojimus. Jei neturite jokių neprivalomų apdovanojimų, galite pereiti prie 38 veiksmo ir paskirti būtiną (-us) trenerio / mentoriaus apdovanojimą (-us).

Inžinerijos meistriškumo apdovanojimas

27. Surūšiuokite komandas pagal čempionų reitingą.
28. Inžinerijos meistriškumo apdovanojimas atitenka aukščiausią čempiono reitingą turinčiai komandai, kuri dar nėra laimėjusi apdovanojimo, išskyrus Roboto našumą ir (arba) Trenerį / Mentorius.
29. Kartokite šį procesą, kol bus paskirti visi inžinerijos meistriškumo apdovanojimai.

Proveržis / Kylantys Visų žvaigždžių / Motyvuoti apdovanojimai

30. Surūšiuokite komandas pagal čempiono reitingą.
31. Iš atrinktų komandų grupės nustatykite komandą, kuri turi aukščiausią čempiono reitingą, bet jai dar nebuvo paskirtas apdovanojimas, išskyrus Roboto pasirodymą ir (arba) trenerį / mentorius.
32. Kartokite tol, kol bus paskirstyti visi pasirinktiniai apdovanojimai.

Trenerio / mentoriaus apdovanojimas

33. Geriausius kandidatus į trenerio/mentoriaus apdovanojimą atrinks teisėjas (-ai), peržiūrėjęs komandų užpildytus nominacijų lapus. Jei yra laiko, geriausių kandidatų lapus galima perskaityti grupei, o už nugalėtojus balsuoti gali visi teisėjai. Kitu atveju sprendimą gali priimti teisėjai, perskaitę nominacinius lapus.

Vietiniai apdovanojimai

34. Dabar galite paskirstyti visus jūsų renginyje naudojamus vietinius apdovanojimus. Pasiteiraukite savo turnyro direktoriaus apie šių apdovanojimų laimėtojų atrankos procesą.
35. Naudokite čempiono reitingą, kad patikrintumėte, ar yra labai aukštą reitingą turinčių komandų, kurios nėra laimėjusios apdovanojimo. Jei yra ir tai nėra klaida, ar vietos apdovanojimas gali būti panaudotas šiai komandai pripažinti?

Pabaigai

36. Paruoškite pristatymą apdovanojimo ceremonijai ir įsitikinkite, kad turite tikslų nugalėtojų sąrašą. Be to, pasirūpinkite, kad jis būtų duotas bet kuriai žiniasklaidai, kuri nušviečia įvykį, ir FIRST® LEGO® League partneriui.
37. Nedvejodami pritaikykite savo ceremoniją ir scenarijų dabar.
38. Užtikrinti, kad rubrikos ir bet kokios trenerių nominavimo formos būtų sutvarkytos taip, kad jas būtų galima lengvai išdalinti komandoms po renginio.

Šauniai padirbėta! Dėkoju visiems savo teisėjams ir pakvieskite juos dalyvauti apdovanojimų ceremonijoje.