****

 **მსოფლიოს რობოტების ოლიმპიადა 2021**

რეგულარული კატეგორია

ძირითადი წესები
ვერსია: 1 დეკემბერი

*ასაკობრივი ჯგუფები: ელემენტარული, უმცროსი, უფროსი*

**მსოფლიოს რობოტების ოლიმპიადა 2021 ჩატარგება ონლაინ.**

ამის გამო, მოსალოდნელია ცვლილებები მოთხოვნებსა და ქულების დაგროვების სისტემაში. WRO ასოციაცია შესაბამისი ცვლილებების შესახებ ინფორმაციას გამოაქვეყნებს არაუგვიანეს 2021 წლის 1-ლი სექტემბრისა ****

|  |
| --- |
| ***ოლიმპიადის პრემიუმ პარტნიორები:*** |
|  |  |

სარჩევი

[შესავალი 2](#_Toc57354243)

[მნიშვნელოვანი ცვლილებები WRO 2021-სთვის 3](#_Toc57354244)

[რეგულარული კატეგორიის წესები 4](#_Toc57354245)

[**1.** **მოულოდნელი წესი** 4](#_Toc57354246)

[**2.** **მასალები** 4](#_Toc57354247)

[**3.** **რეგულაციები რობოტის შესახებ** 5](#_Toc57354248)

[**4.** **მაგიდისა და სათამაშო დაფის სპეციფიკაციები** 6](#_Toc57354249)

[**5.** **შეჯიბრის დაწყებამდე** 6](#_Toc57354250)

[**6.** **შეჯიბრი** 7](#_Toc57354251)

[**7.** **გუნდის სივრცე** 9](#_Toc57354252)

[**8.** **აკრძალვები** 9](#_Toc57354253)

[**9.** **სამართლიანობა** 10](#_Toc57354254)

[**10.** **ინტერნეტის დაგაწყვეტილებები / დუბლირებული რობოტები და პროგრამები** 10](#_Toc57354255)

# შესავალი

რობოტიკა შესანიშნავი საშუალებაა 21-ე საუკუნის უნარების გასავითარებლად. რობოტიკის თავსატეხების ამოხსნა მოსწავლეებს უვითარებს ინოვაციურ აზროვნებას, კრეატიულობას და პრობლემების გადაწყვეტაზე ფიქრის უნარს. იქიდან გამომდინარე რომ რობოტიკას ბევრ საგანთან აქვს კავშირი, მონაწილეებს მოუწევთ გამოიყენონ მეცნიერებაში, ინჟინერიაში, მათემატიკასა და პროგრამირებაში მიღებული ცოდნა და გამოცდილება.

რობოტების აწყობისას ყველაზე მნიშვნელოვანია რომ პროცესი მოსწავლისთვის იყოს სასიამოვნო და გასართობი. მათ უნდა იმუშაონ გუნდურად და ერთად აღმოაჩინონ პრობლემის გადაჭრის გზები. მწვრთნელები დაეხმარებიან გუნდს სამუშაო პროცესში, თუმცა საბოლოოდ მაინც გუნდმა უნდა მიიღოს გადაწყვეტილება და შესაბამისად შეეგებოს თავის გამარჯვებასა თუ დამარცხებას.

დღის ბოლოს, სამართლიანი შეჯიბრის დასასრულს, მონაწილეებს შეეძლებათ თქვან, რომ მათ გააკეთეს მაქსიმუმი, ისწავლეს და ამავდროულად კარგი დროც გაატარეს.

# მნიშვნელოვანი ცვლილებები WRO 2021-სთვის

|  |  |
| --- | --- |
| **წესი** | **ცვლილება** |
| 2.1. / 2.11. / 3.3 | დაემატა LEGO® MINDSTORMS® რობოტ-გამომგონებლის ფიგურებიც |
| 2.5. | დაემატა მწვრთნელთან კონსულტაციის შესაძლებლობა |
| 2.8. | ლეგოს ნაწილების შეცვლის/მოდიფიკაციის შესახებ წესის განმარტება |
| 6.10. | თავიდანვე ბლოკის გამორთვის შესახებ წესის ცვლილება |

ყურადღება მიაქციეთ, რომ წესები და განმარტებები შეიძლება დაემატოს ოფიციალური WRO-ს კითხვებისა და პასუხების სექციიდან. არსებული პასუხები განიხილება როგორც დამატებითი წესები. WRO-ს კითხვებისა და პასუხების სექციის სანახავად გადადით ბმულზე:
[**https://wro-association.org/wro-2021/questions-answers/**](https://wro-association.org/wro-2021/questions-answers/)

ზოგადი რეგულაციების შესახებ ინფორმაციის (გუნდის წევრების რაოდენობა, მწვრთნელი, ასაკობრივი კატეგორიები და ა.შ.) სანახავად გადადით ბმულზე:
[**https://wro-association.org/competition/regulations/**](https://wro-association.org/competition/regulations/)

# **რეგულარული კატეგორიის წესები**

შეჯიბრის წესები დადგენილია მსოფლიოს რობოტიკის ოლიმპიადის ასოციაციის მიერ

1. **მოულოდნელი წესი**
	1. დამატებითი(მანამდე უცნობი) წესი გამოცხადდება შეჯიბრის დღის დილას.
	2. მოულოდნელი წესი თითოეულ გუნდს უნდა გადაეცეს წერილობითი სახით.
2. **მასალები**
	1. კონტროლერის, ძრავისა და სენსორის ასაწყობად მონაწილეებმა უნდა გამოიყენონ მხოლოდ LEGO® საგანმანათლებლო რობოტიკის პლატფორმები - NXT, EV3 ან SPIKE PRIME, LEGO® MINDSTORMS® რობოტ-გამომგონებლის ფიგურები. მაღალტექნოლოგიური ფერის სენსორი არის ერთადერთი არა-ლეგოს ნაწილი რომლის გამოყენებაც დაშვებულია რობოტის აწყობისას. გუნდს არ აქვს უფლება გადააკეთოს/შეცვალოს ორიგინალი ლეგოს ნაწილები.
	2. მხოლოდ ბრენდირებული ლეგოს ნაწილები უნდა იქნას გამოყენებული რობოტის ნებისმიერი ნაწილის ასაწყობად. WRO რეკომენდაციას უწევს LEGO MINDSTORMS-ის საგანმანათლებლო ვერსიებს.
	3. თითოეული გუნდი უნდა მოემზადოს წინასწარ და თან მოიტანოს ყველა აღჭურვილობა, პროგრამა თუ პორტატული კომპიუტერი რაც კი მათ დასჭირდებათ შეჯიბრის განმავლობაში.
	4. გუნდმა უნდა მოიტანოს ასევე საკმარისი დამატებითი ნაწილები, რადგან WRO არ იღებს პასუხისმგებლობას ნებისმიერი მიზეზით დაზიანებული ნაწილების შეცვლაზე.
	5. შეჯიბრის მიმდინარეობის დროს მწვრთნელებს არ აქვთ უფლება გუნდს მისცენ დამატებითი რჩევები ან/და ინსტრუქციები, გარდა იმ შემთხვევებისა როდესაც მწვრთნელის დახმარებაზე წინასწარ იქნება შეთანხმება დადებული.
	6. აწყობის დროის დაწყებისას რობოტის ყველა ელემენტი უნდა იყოს დაშლილ მდგომარეობაში **(არ უნდა იყოს წინასწარ აწყობილი)** მაგალითად, საბურავი არ შეიძლება ბორბალზე იყოს დამაგრებული აწყობის დროის ჩართვამდე,
	7. ერთადერთი ინფორმაცია რისი შემოტანაც მონაწილეებს შეჯიბრის სივრცეში შეუძლიათ არის პროგრამა თავისი კომენტარებით. დაუშვებელია დაწერილი, ილურსტიტებული, დაშიფრული თუ ნებისმიერი სხვა სახის ინსტრუქციის შეტანა რომელიც შეიცავს ინფორამციას შემდეგ საკითხებზე:
		1. რობოტის აწყობა
		2. ინსტრუქციები პროგრამისთვის
		3. სტრატეგიული ინსტრუქციები
	8. დაუშვებელია ხრახნების, წებოს ან წებოვანი ლენტის ან ნებისმიერი სხვა არა-ლეგო მატერიალის გამოყენება რობოტის აწყობისას. გუნდებს არ აქვთ უფლება შეიტანონ ცვლილებები თავდაპირველ ნაწილებში (მაგ. კონტროლერი, ძრავა, სენსორები და ა.შ.). ერთადერთი გამონაკლისი არის ორიგინალური LEGO თოკები და/ან მილები, რომელთა გადაჭრაც შესაძლებელია სასურველ ზომაზე. ამ წესის დაუმორჩილებლობა გამოიწვევს გუნდის დისკვალიფიკაციას.
	9. რობოტის მაკონტროლებელი პროგრამა ყველა ასაკობრივი კატეგორიისთვის (ელემენტარული, უმცროსი, უფროსი) შესაძლებელია იყოს ნებისმიერი software და ნებისმიერი firmware
	10. გუნდებს არ აქვთ უფლება ჰქონდეს საზიარო ლეპტოპი ან/და პროგრამა შეჯიბრის დღეს.
	11. WRO საერთაშორისო ფინალში ერთადერთი დაშვებული ბატარეა SPIKE/EV3/NXT არის ოფიციალური დატევნადი ლეგოს ბატარეა (N. 45610 SPIKE-სთვის, N. 45501 EV3-სთვის, N. 9798 ან 9693 NXT-სთვის)
3. **რეგულაციები რობოტის შესახებ**
	1. მისიის შესრულების დაწყების წინ რობოტის მაქსიმალური ზომები შესაძლებელია იყოს 250მმ x 250მმ x 250მმ. დაწყების შემდეგ რობოტის ზომები შეზღუდული აღარ არის.
	2. თუ გუნდს სურს დამატებითი აღჭურვილობის მოთავსება საწყის არეში, ეს აღჭურვილობა უნდა იყოს აშენებლი LEGO®-ს მასალებით. მისი ზომები არ უნდა აღემატებოდეს 250მმ x 250მმ x 250მმ. და პროგრამის დაწყებამდე უნდა იქნას აღებული.
	3. გუნდებს უფლება აქვთ გამოიყენონ მხოლოდ ერთი კონტროლერი (SPIKE PRIME, EV3, NXT ან რობოტ -გამომგონებლის სეტის ჰაბი ) გუნდებს აქვთ უფლება მოიტანონ რამდენიმე კონტროლერი(იმ შემთხვევისთვის თუ რომელიმე გაფუჭდება ან/და დაზიანდება) მაგრამ რობოტის სამართავად უნდა გამოიყენონ მხოლოდ ერთი. გუნდმა უნდა დატოვოს დამატებითი კონტროლერები თავის მწვრთნელთან და საჭიროების შემთვევაში მიმართოს მსაჯებს.
	4. კონტროლერი (SPIKE, EV3, NXT) რობოტზე ისე უნდა მოთავსდეს რომ მარტივი იყოს პროგრამის შემოწმება და მსაჯმა ადვილად შეძლოს მისი გაჩერება
	5. გამოყენებული ძრავებისა და სენსორების რაოდენობა არ არის შეზღუდული. თუმცა მათ დასაკავშირებლად მხოლოდ ლეგოს მასალების გამოყენებაა ნებადართული
	6. გუნდებს არ აქვთ უფლება განახორციელონ რაიმე სახის ქმედება რობოტის დასახმარებლად მას შემდეგ რაც ის დაიწყებს დავალების შესრულებას. (იგულისხმება, პროგრამის გააქტიურება ან რობოტის გასააქტიურებელ ღილაკზე დაჭერა) ამ წესის დარღვევის შემთხვევაში, გუნდს დაეწერება 0 ქულა მიმდინარე რაუნდში.
	7. რობოტმა უნდა იმოქმედოს დამოუკიდებლად და შეასრულოს მისიები თავისით. არანაირი საკომუნიკაციო რადიო, დისტანციური მართვის პულტი ან კაბელიანი საკონტროლო სისტემები არ არის დაშვებული, სანამ რობოტი მისიებს ასრულებს. წესის დარღვევის შემთხვევაში გუნდი მიიღებს დისკვალიფიკაციას და მომენტალურად დატოვებს შეჯიბრს.
	8. საჭიროების შემთხვევაში რობოტს შეუძლია თავისი ნაწილები დატოვოს სათამაშო არეალში (გარდა კონტროლერის, ძრავისა და სენსორისა) როცა ნაწილი ეხება სათამაშო არეს და აღარ ეხება რობოტს ის განიხილება როგორც თავისუფალი ლეგოს ელემენტი და არა როგორც რობოტის ნაწილი.
	9. Bluetooth და Wi-Fi ყოველთვის უნდა იყოს გამორთულ მდგომარეობაში. რაც ნიშნავს, რომ მთლიან პროგრამას კონტროლერი უშვებს
	10. SD ბარათების გამოყენება პროგრამის შესანახად დაშვებულია. SD ბარათი რობოტში უნდა ჩამონტაჟდეს რობოტის შემოწმებამდე და მისი ამოღება აღარ შეიძლება შეჯიბრის დასრულებამდე
4. **მაგიდისა და სათამაშო დაფის სპეციფიკაციები**
	1. WRO სათამაშო დაფის ზომებია 2362 მმ x 1143 მმ.
	2. მაგიდის ზომები უნდა იყოს 2362 მმ x 1143 მმ. (იგივე, რაც სათამაშო დაფა) ან მაქს. +/- 5 მმ თითოეულ განზომილებაზე.
	3. საზღვრების სიმაღლე უნდა იყოს 70 +/- 20მმ.
	4. ყველა შავი ხაზი უნდა იყოს მინიმუმ 20მმ.
	5. სათამაშო დაფა უნდა იყოს ამობეჭდილი გლუვი ზედაპირით (არ უნდა ირეკლავდეს ფერებს) უმჯობესია ამობეჭდოთ PVC მატერიალზე(მასალაზე) ( 510 გ/მ²). სათამაშო დაფის მასალა არ უნდა იყოს ზედმეტად რბილი.
	6. WRO ასოციაცია თავის ვებგვერდზე განათავსებს შესაბამის საბეჭდ ფაილებს, რომლებიც ასევე გამოყენებული იქნება საერთაშორისო ფინალზეც.
	7. იმ შემთხვევაში, თუ ლოკალური/ნაციონალური შეჯიბრის დროს სხვაგვარად აიწყობა სათამაშო დაფა (მაგიდის ზომა, საზღვრები, მასალები და ა.შ.) ორგანიზატორებმა წინასწარ უნდა მიაწოდონ მონაწილეებს შესაბამისი ინფორმაცია
5. **შეჯიბრის დაწყებამდე**
	1. თითოეული გუნდი უნდა მოემზადოს მისთვის განსაზღვრულ სპეციფიურ ადგილას „შემოწმების დროის“ დაწყებამდე. რა დროსაც გუნდის მასალები უნდა მოთავსდეს სპეციფიურ ადგილას.
	2. გუნდს არ შეუძლია შეჯიბრისთვის სპეციფიურ ადგილებზე შეხება მანამ, სანამ „აწყობის დრო“ არ დაიწყება.
	3. მსაჯები შეამოწმებენ ნაწილების მდგომარეობას „აწყობის დროის“ გამოცხადებამდე. თითოეული გუნდის რობოტის ყველა ნაწილი უნდა იყოს დაშლილი. „შემოწმების დროის“ განმავლობაში მონაწილეებს არ აქვთ უფლება შეეხონ ნებისმიერ ნაწილს ან/და კომპიუტერს. „აწყობის დრო“ არ ჩათვლება დაწყებულად მანამ, სანამ ოფიციალურად არ გამოცხადდება .
6. **შეჯიბრი**
	1. შეჯიბრი შედგება რამდენიმე რაუნდისგან, „აწყობის დროისგან“ ( 150 წუთი), პროგრამირებისა და სატესტო დროისგან.
	2. თუ სპეციფიური ასაკობრივი ჯგუფის წესები არ გვკარნახობს რამე განსხვავებულს, თითოეული რაუნდის დაწყების წინ შემთხვევითად სათამაშო ობიექტების განლაგება მოხდება მას შემდეგ, რაც გუნდები რობოტებს ჩააბარებენ.
	3. მონაწილეებს უფლება აქვთ ააწყონ ან/და დააპროგრამონ რობოტი **მხოლოდ** სპეციალურად განსაზღვრულ აწყობის, მოვლისა და ტესტირების დროებში.
	4. გუნდებს მიეცემათ დრო რობოტის ასაწყობად, დასაპროგრამებლად და დასატესტად თითოეული რაუნდის დაწყების წინ.
	5. მონაწილეებს შეუძლიათ დაიწყონ აწყობა როგორც კი ოფიციალურად გამოცხადდება „აწყობის დრო“. ამ დროშივე ნებადართულია პროგრამირება და ტესტირებაც.
	6. თუ გუნდს უნდა მისიის დატესტვა, ის უნდა ჩადგეს რიგში შესაბამის მაგიდასთან. შეჯიბრის მაგიდასთან ლეპტოპის მიტანა არ შეიძლება.
	7. როდესაც აწყობის დრო დასრულდება, მონაწილეებმა უნდა მოათავსონ თავიანთი რობოტები სპეციალური ინსპექტირების(შემოწმების) ადგილას. მსაჯები შეამოწმებენ რობოტების თავსებადობას შეჯიბრის წესებთან და შესაბამისად, მიცემენ ან არა მონაწილეობის უფლებას.
	8. თუ ინსპექტირების დროს რაიმე დარღვევა გამოვლინდება, მსაჯი გუნდს აძლევს 3 წუთს ხარვეზის გამოსასწორებლად. თუ მოცემულ დროში დარღვევა ვერ გამოსწორდება რობოტი შეჯიბრში აღარ დაიშვება,
	9. ინსპექტირების სივრცეში მოთავსებამდე რობოტს უნდა ჰქონდეს მხოლოდ ერთი შესრულებადი პროგრამა. მსაჯებმა მარტივად უნდა შეძლონ ერთი პროგრამის დანახვა რობოტში. თუ შესაძლებელია, შესრულებად პროგრამას დაარქვით - “runWRO”. თუ პროექტის ფაილების შექმნა შეგიძლიათ, მაშინ დაარქვით მათ “WRO”. თუ სახელების დარქმევა შეუძლებელია, პროგრამის სახელი წინასწარ შეატყობინეთ მსაჯებს (მაგალითად: პროგრამის სახელი დაწერეთ ფურცელზე და დადეთ თქვენს რობოტთან ერთად საინსპექციო ზონაში). სხვა ფაილები, მაგალითად ქვე-პროგრამები, შესაძლებელია იყოს იგივე ცნობარში, მაგრამ არ შეიძლება მათი ამოქმედება/გაშვება. თუ რობოტში არცერთი პროგრამა არ არის მაშინ იგი ვერ მიიღებს მონაწილეობას შეჯიბრში.
	10. რობოტს ექნება 2 წუთი მისიის შესასრულებლად. დროის ათვლა იწყება მას შემდეგ რაც მსაჯი გასცემს დაწყების სიგნალს. თუ თამაშის წესებში განსხვავებული მოთხოვნა არ არის, მაშინ რობოტი უნდა მოთავსდეს საწყის სივრცეში და ზედხედში მთლიანად უნდა ეტეოდეს ამ არის საზღვრებში. EV3/NXT ბლოკი გათიშულია. მონაწილეებს უფლება აქვთ ფიზიკური/გარეგნული შესწორებები შეიტანონ რობოტში სანამ ის საწყის სივრცეშია. თუმცა, **დაუშვებელია** რობოტში დამატებითი მონაცემების შეყვანა. მსგავსი ქმედების დაფიქსირებისას გუნდი იქნება დისკვალიფიცირებული.
	11. როდესაც მონაწილეები კმაყოფილები იქნებიან თავიანთი რობოტის მდგომარეობით საწყის არეში, მსაჯი გასცემს სიგნალს EV3/NXT ბლოკის ჩართავასა და პროგრამის არჩევის (არა გაშვების) თაობაზე. ამის შემდეგ მსაჯი სთხოვს მონაწილეებს აირჩიონ რობოტის გააქტიურების ორი არსებული გზიდან ერთერთი:
		1. რობოტი მოქმედებას იწყებს მაშინ როცა პროგრამა ჩაირთვება.
		2. რობოტი მოქმედებას იწყებს ცენტრალურ ღილაკზე დაჭერით. სხვა ღილაკებისა და სენსორების დასაწყებად გამოყენება არ შეიძლება.

a) ვარიანტის არჩევის შემთხვევაში, მსაჯი იძლევა დაწყების სიგნალს ხოლო გუნდის წევრი ააქტიურებს პროგრამას. b) ვარიანტის არჩევისას გუნდის წევრი ააქტიურებს პროგრამას. ამ მომენტის შემდეგ არანაირი ცვლილებების შეტანა აღარ შეიძლება არც რობოტში და არც საწყის პოზიციაში. შემდეგ მსაჯი აძლევს დაწყების სიგნალს და მონაწილე ღილაკზე დაჭერით ააქტიურებს რობოტს.

* 1. დავალებასთან დაკავშირებული ნებისმიერი გაურკვევლობის შემთხვევაში, გადაწყვეტილებას იღებს მსაჯი. სასურველია, რომ ასეთ დროს მსაჯი მიემხროს იმ ვარიანტს, რომლითაც დავალება უფრო გართულდება ვიდრე გამარტივდება.
	2. თუ გუნდი შემთხვევით ადრე დაიწყებს მოქმედებას (მაგალითად ნერვიულობის გამო) მსაჯს აქვს უფლება გუნდს თავიდან დააწყებინოს თამაში.
	3. მისიის შესრულება და დრო შეწყდება თუ:
		1. შესრულებისთვის გამოყოფილი დრო (2 წუთი) ამოიწურა
		2. მისიის შესრულებისას, რომელიმე გუნდის წევრი შეეხება რობოტს ან ნებისმიერ ობიექტს სათამაშო მაგიდაზე.
		3. რობოტმა მთლიანად დატოვა სათამაშო მაგიდის არე.
		4. დაირღვევა წესები და რეგულაციები
		5. გუნდის წევრი დაიძახებს „შეჩერდი“ და რობოტიც შეწყვეტს მოძრაობას. მსაჯი შეაჩერებს მისიას და ჩათვლის მხოლოდ იმ ქულებს რაც მანამდე დაიმსახურა გუნდმა.
	4. ქულები ითვლება მსაჯების მიერ თითოეული რაუნდის დასრულების შემდეგ. გუნდმა ხელი უნდა მოაწეროს ქულების ფურცელს ყოველი რაუნდის ბოლოს, თუ მათ არ აქვთ რამე პრეტენზია.
	5. გუნდის რანგის (ადგილის) დადგენა ხდება შეჯიბრის ფორმატიდან გამომდინარე. **მაგალითად:** თუ ორი ან მეტი გუნდი მოაგროვებს თანაბარი რაოდენობის ქულებს, მაშინ რიგითობა გადანაწილდება მისიის შესრულებაში დახარჯული დროის მიხედვით. (სხვა შემთხვევაში დრო არ ახდენს გავლენას დაგროვილი ქულების რაოდენობაზე) თუ გუნდებს ისევ თანაბარი ქულები რჩებათ, მაშინ უნდა გადაიხედოს წინა რაუნდები და გათვალისწინებული იქნეს იქ მიღებული შედეგები.
	6. გუნდის მიერ რაუნდში დაგროვილი ქულები არ შეიძლება იყოს უარყოფითი. თუ გუნდი ჯარიმების ხარჯზე ჯამში დააგროვებს უარყოფით ქულას, მაშინ მას დაეწერება 0. მაგალითად: თუ გუნდმა მისიის შესრულებისას დააგროვა 5 ქულა და 10 საჯარიმო ქულა მაშინ მას დაეწერება 0.
	7. დაუშვებელია რობოტის შეცვლა ან/და გაცვლა ნებისმიერ დროს გარდა სპეციალურად გამოყოფილი აწყობის, დაპროგრამებისა და ტესტირების დროებისა.(მაგალითად: ინსპექტირების დროს მონაწილეებს არ აქვთ უფლება რობოტში ჩატვირთონ ახალი პროგრამა ან/და შეუცვალონ ელემენტები) თუმცა, ელემენტების დატენვა ნებადართულია ნებისმიერ დროს.
1. **გუნდის სივრცე**
	1. გუნდმა უნდა ააწყოს თავიანთი რობოტი მათთქვის სპეციალურად გამოყოფილ სივრცეში (თითოეულ გუნდს ექნება თავისი ადგილი) შეჯიბრის სივრცეში დაიშვებიან მხოლოდ მონაწილეები, ავტორიზებული WRO-ს საორგანიზაციო ჯგუფის წევრები და სპეციალური პერსონალი.
	2. ყველა შეჯიბრის მასალისა და შეფასების სტანდარტი უნდა ეყრდნობოდეს შეჯიბრის დღეებში კომიტეტის მიერ წარმოდგენილ ინფორმაციას.
2. **აკრძალულია**
	1. შეჯიბრის დარბაზების/მაგიდების ან/და სხვა გუნდის მასალების ან/და რობოტის დაზიანება/განადგურება.
	2. საშიში საგნების გამოყენება ან/და ისეთი ქცევა, რომელიც შეაფერხებს შეჯიბრის მიმდინარეობას.
	3. შეუსაბამო სიტყვების გამოყენება ან/და ქცევა სხვა გუნდის წევრების, გუნდის, აუდიტორიის, მსაჯისა ან/და მომუშავე პერსონალის მიმართ.
	4. ტელეფონის ან/და სხვა საკომუნიკაციო საშუალების შეტანა შეჯიბრის სივრცეში.
	5. საჭმელის ან/და სასმელის შეტანა შეჯიბრის სივრცეში.
	6. შეჯიბრის მიმდინარეობისას რაიმე სახის საკომუნიკაციო საშუალების გამოყენება. შეჯიბრის არის გარეთ მყოფი მონაწილეებისთვისაც არ შეიძლება საუბარი ან/და რაიმე სახით კომუნიკაცია მოასპარეზე(შეჯიბრის სივრცეში მყოფი) გუნდის წევრებთან. ამ წესის დარღვევის შემთხვევაში გუნდი მიიღებს დისკვალიფიკაციას და მოუწევს შეჯიბრის დატოვება. თუ კომუნიკაცია აუცილებელია, გუნდმა ნებართვა უნდა აიღოს კომიტეტისგან. ნებისმიერი კომუნიკაცია უნდა შედგეს შეჯიბრის პერსონალის მეთვალყურეობის ქვეშ.
	7. ნებისმიერი სხვა ქმედება, რომელსაც მსაჯი მიიჩნევს შეჯიბრის შემაფერხებლად.
3. **სამართლიანობა**
	1. WRO-ს ღონისძიებაში მონაწილეობით გუნდები და მწვრთნელები ეთანხმებიან WRO-ს სახელმძღვანელო პრინციპებს. მათ სანახავად გადადით ბმულზე: <https://wro-association.org/competition/wro-ethics-code/>
	2. შეჯიბრის დაწყებამდე, თითოეულმა გუნდმა მსაჯებს უნდა წარუდგინოს გუნდის მიერ ხელმოწერილი WRO-ს ეთიკის კოდექსი.
	3. ამ დოკუმენტში ჩამოთვლილი ერთი ან რამდენიმე წესის დარღვევის შემთხვევაში. მსაჯებს შეუძლიათ აირჩიონ ჩამოთვლილთაგან ერთი ან რამდენიმე საჯარიმო ქმედება:
		1. გუნდს დააკლდება 15 წუთი საერთო დროდან. ამ პერიოდის განმავლობაში გუნდს არ აქვს უფლება შეიტანოს რაიმენაირი ცვლილება რობოტში ან/და პროგრამაში.
		2. ჩამოერთმევა ერთ ან რამდენიმე რაუნდში მონაწილეობის უფლება.
		3. გუნდს შესაძლოა შეუმცირდეს ერთ ან რამდენიმე რაუნდში დაგროვილი ქულები (50%-მდე)
		4. გუნდს შესაძლოა არ მიენიჭოს კვალიფიკაცია შემდეგ რაუნდში გადასასვლელად. (იმ შემთხვევაში, თუ შეჯიბრი მიმდინარეობს ტოპ16, ტოპ8, და ა.შ. პრინციპით)
		5. გუნდს შესაძლოა არ მიენიჭოს კვალიფიკაცია ნაციონალურ ან/და საერთაშორისო ფინალში გადასასვლელად.
		6. შესაძლოა გუნდმა მიიღოს დისკვალიფიკაცია და მოიხსნას მთლიანად შეჯიბრიდან.
4. **ინტერნეტით მიღებული გადაწყვეტილებები / დუბლირებული მოდელები და პროგრამები**
	1. თუ გუნდის გადაწყვეტილება ძალიან ჰგავს ინტერნეტში გამოქვეყნებულ ან/და გაყიდვად გადაწყვეტილებებს (აწყობა ან/და პროგრამირება) ან/და ის ცხადად არ არის გუნდის დამოუკიდებელი ნამუშევარი - დაიწყება შესაბამისი გამოძიება და გუნდმა შესაძლოა მიიღოს დისკვალიფიკაცია.
	2. თუ გუნდის გადაწყვეტილება ძალიან ჰგავს სხვის მიერ გამოყენებულ გადაწყვეტილებებს (აწყობა ან/და პროგრამირება) ან/და ის ცხადად არ არის გუნდის დამოუკიდებელი ნამუშევარი - დაიწყება შესაბამისი გამოძიება და გუნდმა შესაძლოა მიიღოს დისკვალიფიკაცია.
	3. თუ გუნდის გადაწყვეტილება (აწყობა ან/და პროგრამირება) ცხადად არ არის გუნდის დამოუკიდებელი ნამუშევარი და შესაძლოა შემუშავებული იყოს სხვა არა-გუნდის წევრის მიერ - დაიწყება შესაბამისი გამოძიება და გუნდმა შესაძლოა მიიღოს დისკვალიფიკაცია.