

РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

Блиц-турнир по 3D-моделированию

1. Порядок проведения состязания

Задача участников соревнования - за ограниченное время набрать максимальное количество баллов, максимально точно моделируя детали, изображенные на заданиях-карточках. Время выполнения работы - 120 минут.

В качестве среды моделирования участники используют САПР Autodesk Inventor, либо другой САПР, имеющийся на их ноутбуках (например, PTC Creo Parametric 2.0, Компас 3D и т.п.). Порядок проведения соревнования и оценивание работ не зависят от выбранной платформы. Задания на карточках составлены организаторами так, чтобы не использовать специфические особенности одной из платформ и, таким образом, не давать преимущества тем или иным участникам.

Каждой карточке заданию присвоено определенное количество баллов, в соответствии со сложностью моделирования данной детали. Сложность детали варьируется от 5 баллов (“совсем простая” - 2-3 очевидных основных операции) до 40 баллов (“крайне сложная” - большое количество элементов и/или неочевидный способ построения).

Разные карточки разложены на столе по типам, в соответствии с уровнем сложности, лицевой стороной вниз. Уровень сложности карточки подписан на карточке и на ее оборотной стороне. Таким образом, участник соревнования может видеть уровень сложности очередной получаемой карточки, но не конкретное задание.

В начале соревнования каждый участник одновременно выбирает 3 карточки: по одной карточке сложностью 5, 10 и 15 баллов. Завершив моделирование каждой из этих 3-х карточек, и до истечения времени соревнования, участник продолжает вытаскивать и моделировать по одной карточке, выбирая сложность по своему усмотрению (выстраивая стратегию в соответствии с уровнем своих умений и оставшимся временем).

Участник соревнования не может выполнять одно и то же задание более одного раза. Если ему попалась уже выполненная им карточка, он возвращает ее и вытаскивает следующее задание.

Если участник не может выполнить задание из выбранной им карточки, он может вернуть карточку и выбрать другую, получив штраф - 5 баллов.

Соревнования проводят не менее двух ведущих. Закончив очередное задание, участник поднимает руку и говорит “Готов!”. Один из ведущих принимает работу, предлагает выбрать следующую карточку, отмечает в протоколе номер карточки и затраченное время. Время на оценку работы и выбор следующей карточки входит в общее время работы и не должно, как правило, превышать 30 секунд.

Если в законченной модели есть неточности или недоделки, ведущий сообщает участнику об наложении штрафа (“уценке” детали), в процентах от указанного на карточке количества баллов. Ведущий не обязан подробно объяснять свое решение, но может кратко указать на ошибки (например, “здесь нет фаски”, “не проставлены размеры”, “неправильная геометрия” и т. п.). Если на карточке указаны определенные размеры, эти размеры должны быть точно переданы в вашей модели. Там, где точные размеры не указаны, должны быть соблюдены пропорции объекта.

В некоторых карточках может явно указываться “уценка” за пропуск или неправильное выполнение определенных элементов. В зависимости от размера “уценки”, участники могут понимать это либо как *“это сложный элемент, на который вы можете*

потратить больше времени, чем оно того стоит” либо как *“в этом элементе весь смысл, разберись, как сделать его правильно”*. Ведущий может также назначать свои “уценки” за любые обнаруженные дефекты.

Участник может либо принять предлагаемую уценку и перейти к следующей детали, либо потратить дополнительное время на устранение недоделок. В спорных случаях, участник должен сообщить ведущему о своем несогласии с “уценкой” и немедленно перейти к следующему заданию. Ведущий фиксирует несогласие в протоколе, чтобы обсудить после конца основного времени соревнования.

По завершении времени соревнования, участники немедленно прекращают свою работу, а ведущие приступают к оценке оставшихся незавершенными деталей, с учетом степени их готовности.

Каждую из сделанных моделей участник сохраняет в указанную ведущим папку, а также оставляет открытой в программе моделирования. Участник также сохраняет у себя до конца соревнования все выданные ему карточки. Если модель не была сохранена участником и не осталась открытой в окне программы, никакие претензии к оценке работы ведущими не принимаются.

В случае непредвиденных помех (“вылет” программы, технические проблемы с компьютером, сбой электропитания и т.п.), пострадавшим участникам предоставляется дополнительное время на моделирование, равное интервалу от момента выбора последней карточки (записанного в протоколе) либо момента последнего сохранения до момента сбоя.

Участникам, опоздавшим к началу соревнования по любой причине, дополнительное время не предоставляется.

Карточки с заданиями и модели, созданные по ним участниками соревнования, остаются в собственности организаторов соревнования. Их копирование без специального разрешения организаторов, в любой форме, участниками соревнования или приглашенными ведущими, не допускается.

После окончания основного времени соревнования

- Участники, которым было предоставлено дополнительное время, продолжают моделирование в течение указанного времени.
- Ведущие оценивают детали, оставшиеся незавершенными
- Ведущие совместно рассматривают модели участников, ранее заявивших о своем несогласии с “уценкой” и обсуждают свое решение с участником. Каждый из ведущих записывает в протокол свой процент “уценки”, и для подсчета баллов используется среднее значение.
- Ведущие подсчитывают баллы каждого участника, с учетом “уценок”, и сводят их в итоговый протокол.

Итоги соревнования

Подведение итогов и награждение победителей состоится в день соревнования в соответствии с общим графиком награждения победителей еженедельных лагерных соревнований.