



FIRST LEGO League Latvia

2024./ 2025. sezonas SUBMERGED čempionāta

NOTEIKUMI

FIRST LEGO League Challenge (turpmāk FLL) programmas (bērniem vecumā no 9 līdz 16 gadiem) 2022./ 2023. sezonas SUBMERGED čempionāts Latvijā notiks 2025. gada 8. un 9. februārī, Zvaigžņu iela 4, Valmiera, LV-4201.

Kontaktpersona:

Anna Skruode – info@firstlegoleague.lv, 29647622

Edgars Skruodis – robotiem@gmail.com, 25511555

1. Komandas skolotājs reģistrē komandu Google Forms dokumentā sistēmā <https://lv.sportsforthemind.eu>, kā arī aizpilda [pieteikuma formu](#) par nakšņošanu un ēdināšanu (ar informāciju iepazīties [šeit](#)).
 - 1.1. Izveido kontu (ja tāds iepriekš nav veidots) un informēt, rakstot uz e-pastu info@firstlegoleague.lv, lai varētu apstiprināt konta reģistrāciju.
 - 1.2. Sistēmā izveido komandu un piešķir tai nosaukumu, ar kuru tā piedalīsies sacensībās.
 - 1.3. Lai varētu reģistrēt komandu, tajā jābūt minimums 2 dalībniekiem un vismaz 1 skolotājam. Vēlāk var pievienot arī pārējos dalībniekus.
 - 1.4. Kad komanda ir izveidota, tā ir jāreģistrē sacensībām. Jāizvēlas “FLL SUBMERGED čempionāts”.
2. Komandas ir jāreģistrē līdz 2025.gada 31. janvārim, bet vēlams to izdarīt pēc iespējas ātrāk.
 - Sacensībās ir iespējams piedalīties arī tad, ja nav sagatavota kāda no disciplinām (inovatīvais projekts vai robots).
 - Lai varētu kandidēt čempiona kausam, ir jāpiedalās četrās FLL disciplinās – robotu spēle, robotu dizains, projekts, pamatvērtības. Bet ir iespēja piedalīties arī daļēji

sagatavotai komandai un iesaistīties cīņā par pirmo vietu kādā no nosauktajām disciplīnām.

3. Reģistrējot komandu, jūs apliecināt, ka piekrītat visiem sacensību noteikumiem, kā arī esat saņēmuši parakstītu atļauju no vecākiem, ka drīkst uzņemt fotogrāfijas un video pasākuma laikā, kurā būs redzami bērni. NB! Fotogrāfijas un video tiks publicēti biedrības FIRST LEGO League Latvia sociālajos tīklos.
4. FLL čempionātam komandai ir:
 - jā sagatavo stāstījums par sava robota dizainu, programmu un stratēģiju (vēlams izveidot savu inženierijas grāmatiņu, kur ir veikti pieraksti par robota dizainu, struktūru un kodu) (robota dizaina vērtēšana notiks kopā ar inovatīvā projekta vērtēšanu);
 - jāatspoguļo PAMATVĒRTĪBAS darbos un domāšanā gan sacensību laikā, gan ārpus tām (lai veidotu sadarbību starp komandām un atrastu jaunas draudzības, aicinām domāt par savu stendu, kurā ir iespējams izpausties visdažākos veidos, informāciju skatīt zemāk);
 - jāveic robotu spēles turnīros 2,5 min mači, lai iegūtu pēc iespējas vairāk punktus. Lai sagatavotos, skolai jāiegādājas savs robotu spēles laukums. Drīkst izmantot tikai LEGO MINDSTORMS EV3 vai LEGO Education SPIKE Prime robotus, robota papildinājumu konstrukcijām drīkst izmantot tikai LEGO produkciju detaļas. SUBMERGED sezonas robotu spēles noteikumu video <https://youtu.be/z3kvm-XBjk> ;
 - jā sagatavo 5 minūšu prezentācija, lai pastāstītu par savu inovatīvo projektu. Prezentācijā iesaistās visi komandas dalībnieki, izņemot skolotāju. Inovatīvā projekta kategorijā paredzētais laiks ir 20 minūtes katrai komandai.
5. Čempionātā komandā būs pieejams grafiks, kur būs norādīts robotu spēles maču laiki un inovatīvā projekta prezentācijas laiks.
6. Komandām ir iespēja sagatavoties papildus aktivitātēs un iegūt papildus LEGO kausus:
 - **Atraktīvākais priekšnesums**
Komandai jā sagatavo atraktīvs priekšnesums, kas var būt gan saistīts, gan nesaistīts ar sezonas SUBMERGED tēmu. Priekšnesumam nav noteiktu prasību – galvenais, lai tas sagādā prieku gan pašai komandai, gan arī pārējiem dalībniekiem, kuri to vēro. Tas var

būt muzikāls priekšnesums, teātra uzvedums vai aizrautīga deja, kas mudina ikvienu iesaistīties. Jo vairāk komanda pievērsīs uzmanību kopējam tēlam un rekvizītiem, jo iespaidīgāks būs rezultāts. Komandu priekšnesumi notiks 8. februāra vakarā, kad ir noslēgušās projektu, robotu dizaina un robotu spēles daļas. Priekšnesumu laika ierobežojums vienai komandai ir 5 minūtes. Uzvarētāji tiks noteikti pēc tiesnešu vērtējuma un pārējo komandu aplausu vērtējums tiks ņemts vērā. Tiesneši vērtēs pēc trim punktiem - sagatavotība, priekšnesuma radošā pieeja, komandas dalībnieku iesaistīšanās priekšnesumā.

- **Radošākais stends**

Katras komandas sacensībās tiks nodrošināts galds ar krēsliem, ko dēvē par stendu. Lai pretendētu uz kausu "Radošākais stends", komanda var izveidot oriģinālas dekorācijas, kas piesaista uzmanību, vai izmantot atribūtus, kas atspoguļo komandas vērtības, dzīvesvietu vai inovatīvā projekta risinājumu, kuru komanda prezentēs projektu telpās. Sacensību laikā, kad komandai nav jāpiedalās kādā no FLL daļām un tā uzturas pie sava stenda, ieteicams dalīties ar citiem dalībniekiem informācijā par savu komandu un veidot jaunas draudzības. Tāpat vēlams izdomāt aktivitātes, kas veicina sadarbību un draudzību ar citām komandām, piemēram, piedāvājot kopīgu spēli vai interaktīvu uzdevumu.