

Nagrody i ich przyznawanie

Nagrody obowiązkowe

Nagroda Mistrzowska (Champion's Award)

1 zwycięzca i maksymalnie 3 finalistów, zależnie od wielkości turnieju

Ta nagroda wyróżnia drużynę, która ucieleśnia doświadczenie FIRST® LEGO® League Challenge, w pełni przyjmując Podstawowe Wartości oraz osiągając doskonałość i innowacyjność w Występie Robota, Projekcie Robota i Projekcie Innowacyjnym.

Nagroda za Podstawowe Wartości (Core Values Award)

1 zwycięzca i maksymalnie 3 finalistów, zależnie od wielkości turnieju

Ta drużyna wykazuje niezwykle entuzjazm i ducha zespołu; jest wzorem pracy zespołowej, odkrywania, włączania, innowacyjności, wpływu i zabawy; oraz zawsze okazuje szacunek sobie nawzajem i innym drużynom.

Nagroda za Projekt Innowacyjny (Innovation Project Award)

1 zwycięzca i maksymalnie 3 finalistów, zależnie od wielkości turnieju

Ta drużyna korzysta z różnorodnych źródeł w swoim Projekcie Innowacyjnym, aby uzyskać wszechstronne zrozumienie problemu; ma kreatywne, dobrze zbadane rozwiązanie; i skutecznie przekazuje swoje wnioski sędziom oraz społeczności.

Nagroda za Projekt Robota (Robot Design Award)

1 zwycięzca i maksymalnie 3 finalistów, zależnie od wielkości turnieju

Ta drużyna stosuje wybitne zasady programowania i solidne praktyki inżynierskie, aby zbudować robota, który jest mechanicznie solidny, trwały, wydajny i w pełni zdolny do wykonywania misji wyzwania.

Nagroda za Występ Robota (Robot Performance Award)

1 zwycięzca i maksymalnie 3 finalistów (miejsca 2, 3 i 4), zależnie od wielkości turnieju

Ta nagroda wyróżnia drużynę, która zdobywa najwięcej punktów podczas Robot Game. Drużyny mają szansę rozegrać co najmniej trzy mecze po 2,5 minuty, a liczy się ich najlepszy wynik.

Nagroda dla Trenera/Mentora (Coach/Mentor Award)

Maksymalnie 6 zwycięzców, zależnie od wielkości turnieju

Trenerzy i mentorzy inspirują swoje drużyny do dawania z siebie tego, co najlepsze — indywidualnie i wspólnie. Ta nagroda trafia do trenera lub mentora, którego przywództwo i wsparcie są wyraźnie widoczne i najlepiej ucieleśniają Podstawowe Wartości FIRST.

Nagrody opcjonalne

Nagroda za Doskonałość Inżynierską (Engineering Excellence Award)

Maksymalnie 3 zwycięzców

Ta nagroda wyróżnia drużynę z wydajnie zaprojektowanym robotem, innowacyjnym rozwiązaniem projektowym skutecznie odpowiadającym na wyzwanie sezonu oraz Podstawowymi Wartościami widocznymi we wszystkim, co robi.

Nagroda za Przełom (Breakthrough Award)

Maksymalnie 3 zwycięzców

Ta nagroda wyróżnia drużynę, która zrobiła znaczący postęp w pewności siebie i umiejętnościach w co najmniej jednym z podstawowych obszarów FIRST LEGO League.

Nagroda Wschodząca Gwiazda (Rising All-Star Award)

Maksymalnie 3 zwycięzców

Ta nagroda wyróżnia drużynę, którą sędziowie zauważają i po której spodziewają się w przyszłości wielkich rzeczy.

Nagroda za Motywację (Motivate Award)

Maksymalnie 3 zwycięzców

Ta nagroda wyróżnia drużynę, która przyjmuje kulturę FIRST LEGO League poprzez budowanie zespołu, ducha drużyny i okazywany entuzjazm.

Nagroda Drużyn (Peer Award)

Maksymalnie 3 zwycięzców

Ta nagroda wyróżnia drużynę, która została nominowana przez inne drużyny za wyrażanie Podstawowych Wartości i Gracious Professionalism.

Przyznawanie nagród i awans

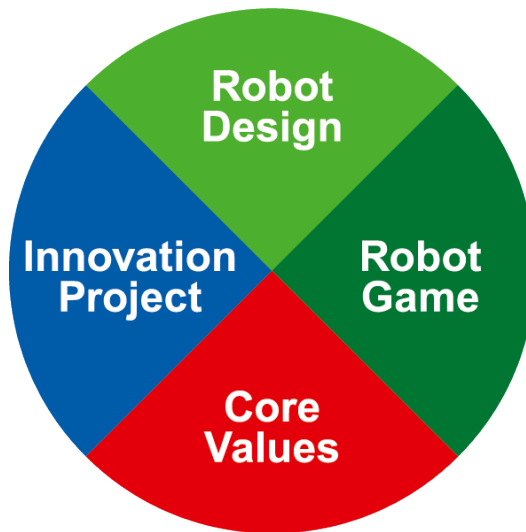
Drużyny FIRST® LEGO® League są oceniane równo w czterech obszarach: Podstawowe Wartości, Projekt Innowacyjny, Projekt Robota i Robot Game. Sędziowie i sędziowie planszy używają rubryk oceny oraz arkuszy punktacji Robot Game, aby dokonać tej oceny.

Wynik Projektu Innowacyjnego oblicza się, sumując wszystkie dziesięć ocen z rubryki Projektu Innowacyjnego. Wynik Projektu Robota oblicza się, sumując wszystkie dziesięć ocen z rubryki Projektu Robota. Wynik Podstawowych Wartości oblicza się, sumując pięć wyznaczonych kryteriów z każdej rubryki oceny (łącznie dziesięć ocen) oraz trzy oceny Gracious Professionalism®. Oceny Gracious Professionalism nie wpływają na wynik ani ranking drużyny w Robot Game.

Wyniki są następnie wykorzystywane do utworzenia rankingów obszarów, które pokazują kolejność drużyn w każdym obszarze. Ranking ten powstaje automatycznie w Event Hub lub w Oficjalnym Arkuszu Sędziowskim (OJS).

Cztery rankingi obszarów są ważone równo i służą do obliczenia wyniku mistrzowskiego. Wyniki mistrzowskie są następnie wykorzystywane do utworzenia rankingu mistrzowskiego. Drużyna z najniższym wynikiem mistrzowskim zajmuje pierwsze miejsce w rankingu mistrzowskim.

Poniższy diagram pokazuje, jak obliczany jest ranking mistrzowski. Pamiętaj, że wykorzystywane są rankingi obszarów, a nie oceny z rubryk czy arkuszy punktacji Robot Game dla poszczególnych obszarów.



Ustalanie rankingu mistrzowskiego

$$\begin{array}{l} \text{RANKING} \\ \text{PROJEKTU} \\ \text{INNOWACYJNEGO} \end{array} + \begin{array}{l} \text{RANKING} \\ \text{PODSTAWOWYCH} \\ \text{WARTOŚCI} \end{array} + \begin{array}{l} \text{RANKING} \\ \text{PROJEKTU} \\ \text{ROBOTA} \end{array} + \text{RANKING ROBOT GAME} = \text{WYNIK MISTRZOWSKI}$$

Te wyniki mistrzowskie są porządkowane, aby utworzyć **RANKING MISTRZOWSKI**. Najniższy wynik oznacza drużynę na pierwszym miejscu.

Po obliczeniu wyników i rankingów Doradca Sędziowski (Judge Advisor) kieruje przyznawaniem nagród. Ranking mistrzowski i rankingi obszarów służą do ustalenia, które drużyny powinny zdobyć nagrody, a sędziowie sprawdzają wyniki. Pamiętaj — nagrody powinny trafiać do grupy drużyn osiągających najlepsze wyniki.

Jeśli dotyczy, ranking mistrzowski służy również do wskazania drużyn, które awansują na kolejny poziom rozgrywek.

Pełna lista wszystkich ocen sędziowskich dla każdej drużyny pozostaje poufna, podobnie jak wszelkie informacje dotyczące rankingu drużyn.