

Super Glavce, Zavod za promocijo znanja
Trg komandanta Staneta 8
1000 Ljubljana

Pravilnik o tekmovanju FLL 2021/22

1. člen (vsebina pravilnika)

Pravilnik o tekmovanju FLL v sezoni PREVOZ BLAGA (v nadaljevanju: tekmovanje FLL 2021/22) določa:

- vsebino tekmovanja,
- cilj programa in tekmovanja,
- opredelitev tekmovanja,
- postopek prijave,
- opis organizacije tekmovanja in priprave nalog za tekmovanje, napredovanje v naslednjo stopnjo tekmovanja,
- ocenjevanje, kriteriji ocenjevanja in podelitev nagrad,
- postopek razglasitve neuradnih in uradnih rezultatov tekmovanja ter podelitev priznanj in nagrad,
- postopek za reševanje ugovorov glede neuradnih in uradnih rezultatov in izvedbe tekmovanja,
- uporaba podatkov,
- financiranje tekmovanja.

2. člen (vsebina tekmovanja)

FLL je mednarodni program, vsako leto nov izziv in tekmovanja, katerih osnova sta robotika in raziskovanje, posebnost vrednote. Na tekmovanju sodelujejo ekipe mladih. Tekmovanja potekajo na več ravneh, večstopenjsko: regijska tekmovanja, državno tekmovanje, mednarodno in svetovno prvenstvo.

Eno ekipo lahko sestavlja največ 10 otrok, najstnikov v starosti, ki ustreza pravilom sodelovanja na tekmovanju FLL v regiji. V Sloveniji je ta od 9 do 16 let, za sezono 2021/22 rojeni med 1. 1. 2006 in vključno z 31. 12. 2012.

Otroci, najstniki so lahko v sezoni člani le ene FLL skupine. Ekipo vodi odrasla oseba - vodja ekipe. Vodje ekip dobijo gradiva - smernice kako voditi ekipo (Priročnik za vodje ekip) in konkretna navodila za delo v aktualni sezoni, prav tako dobijo zbrane informacije, ki so o temi že znane, objavljene in so jim lahko v veliko pomoč. Pripravimo izobraževanja, usposabljanja in jih povežemo v mrežo, kjer izmenjujemo znanja, izkušnje, delimo primere dobrih praks, hitro in učinkovito rešujemo težave, ki se pojavljajo ob vodenju in delu z ekipo mladih.

Od objave izziva do regijskih tekmovanj morajo ekipe imeti najmanj 10 tednov časa.

Tekmovanje FLL je sestavljeno iz štirih (4) enakovrednih kategorij:

A) TEKMA ROBOTOV - mladi konstruirajo in programirajo avtonomno delujočega robota (brez daljinskega vodenja), končni cilj pa je, da z uspešnim opravljanjem nalog dosežejo točke. Na tekmovanju robot rešuje naloge - misije na posebnem FLL polju. FLL polje sestavlja

podloga, modeli in naloge, ki so enake za vse udeležence in za vsa tekmovanja FLL po celem svetu.

B) ZASNOVA ROBOTA/TEHNIČNI INTERVJU - ocenjevalcem predstavijo robota - kako je robot nastajal, kakšne strategije in zakaj so uporabili za konstrukcijo, programiranje in reševanje nalog/misij na FLL polju, postopke programiranja, spoznanja in spremembe skozi sezono.

C) INOVACIJSKI PROJEKT (v letu 2021/22 bodo raziskovali kako premikati, prevažati tovor, blago iz kraja v kraj) – z raziskovanjem, delom, učenjem v okviru projekta se mladi bolje seznanijo z znanstveno vedo, ki stoji za temo izziva in z delom strokovnjakov na področju, ki je s temo povezano.

Ko določijo oz. izberejo svoj problem in zanj razvijajo rešitev (ki naj bi bila nadgradnja že obstoječih rešitev ali čisto nova), se skupina spopade z izzivom podobno kot znanstveniki in inženirji. S tem, ko mladi vzpostavijo stik s temi znanstvenimi področji in sorodnimi poklici, se začnejo zavedati svojih kariernih možnosti v prihodnosti. Skozi vse faze procesa se učijo, trenirajo kako predstavljati svoje delo, izdelke, sebe. Spoznajo kako pomembno je povezovanje, sodelovanje, deljenje znanja in izkušenj.

D) OSNOVNE VREDNOTE, ki predstavljajo način skupnega dela, medsebojnega sodelovanja in spoštovanja - to pa označuje in opredeljuje bistvo FLL. V tem delu se tudi program, srečanja in tekmovanja FLL razlikujejo od vseh ostalih programov za to starostno skupino. Vrednote *odkrivanje, inovativnost, vključevanje/inkluzija, vpliv, skupinsko delo in zabava* nas delajo boljše in odgovorne. Te osnovne vrednote izražamo skozi Gracious Professionalism® (poslovenjeno prijazna strokovnost), ki spodbuja visoko kakovostno delo, poudarja vrednost drugih in spoštuje posameznike ter skupnost in Coopertition (poslovenjeno sodelovalno tekmovanje), ki pomeni, da tudi, ko tekmujemo, sodelujemo z drugimi in si med seboj pomagamo. To ocenjujemo tudi na tekmih robotov!

Znanje, tekmovanje in sodelovanje so medsebojno zlit. Tekmovanja FLL so zelo privlačna tudi za dekleta.

Tekma robotov (Robot Game) se točkuje; čas je omejen na 2,5 min (dve minuti in pol). Tekmo robotov nadzirajo sodniki in pripravniki. Vodi jih glavni sodnik. Sestavni del robotskega dela tekmovanja je tudi zasnova robota/tehnični intervju (Robot Design) ekipe s skupino ocenjevalcev o načrtovanju in delovanju njihovega robota.

Vsaka ekipa naredi raziskovalno nalogo, ki se navezuje na izziv v sezoni. Sestavni del priprave na projekt je razgovor z ljudmi iz okolice, v kateri ekipa živi in ki se ukvarjajo z obravnavanim problemom.

Ekipa mora svoj inovacijski projekt predstaviti ocenjevalcem. Čas predstavitve na tekmovanju je omejen. Ekipa lahko pri predstavitvi projekta uporabijo, si pomagajo na različne načine: s plakati, intervjuji, igrami, različnimi kostumi ...

Pomembna naloga FLLjevcev je, da ves čas svoja odkritja, vprašanja, izkušnje delijo z lokalnih in širšim okoljem. Še posebej pomembno je, da svojo rešitev (izdelek ali storitev) delijo s ciljnimi skupinami, ki jim rešitev lahko pomaga.

Dogodki - srečanja, treningi, usposabljanja za vodje, učitelje, mentorje in tekmovanja FLL so posebni dogodki, kjer se prepletata tekmovanje, druženje in zabava. Vsi - otroci, mladi in odrasli moramo spoštovati in slediti osnovnim vrednotam FLL.

3. člen

(cilji programa in tekmovanja)

S pomočjo atraktivne robotike mladim na učinkovit in zabaven način približamo zanimanje za STEAM (naravoslovje, tehnologija, inženiring, umetnost in matematika). Otroci in mladina zaradi odličnega koncepta dela skozi učenje, igro in druženje razvijajo logični in tehnični način razmišljanja. Program FLL jih spodbuja k uporabi sodobnih tehnologij v koristne, humane namene. Učijo se programiranja in postopkov projektnega dela, uporabljajo inženirske principe dela.

Pri tem je poseben poudarek namenjen spodbujanju ustvarjalnosti in razmišljanju izven okvirjev - "Out of the box", sodelovalnem in skupinskem delu ter deljenju znanja, spoznanj in izkušenj.

Sodelovanje v programu FLL, ki poteka trenutno v 117 državah po svetu omogoči edinstveno izkušnjo systemskega doživljanja celostnega inovacijskega procesa.

FLL je tudi odlično orodje za učinkovito učenje in pridobivanje socialnih kompetenc. Način izkustvenega učenja skozi FLL izkušnjo je model učenja v prihodnosti.

- Mlade navdušuje za raziskovanje, naravoslovje, vzpodbuja inovativnost in razmišljanje, otroci spoznavajo različne poklice, pomen skupinskega dela, učijo se spoštljivih in prijaznih odnosov, krepi se empatija.

- Z robotskim delom zajame naravoslovne in tehnične vsebine.

- Z raziskovalno nalogo in temeljnimi vrednotami FLL sega v družboslovje, komunikacijo, vzgojo.

Razmišljanje in dejavnosti so usmerjene k prepoznavanju in reševanju dejanskih problemov ter izzivov okolju, kar je otrokom prava popotnica za življenje.

- Delo je ciljno naravnano in časovno omejeno. Člani ekipe, vodje in mentorji se morajo primerno organizirati in svoje delo načrtovati. Kot v resničnem življenju. Ob tem spoznavajo sebe in druge. Razdelijo si vloge, se naučijo njihovega pomena in vrednosti.

- Zelo pomembna je FLL vrednota ZABAVA. Vpliva na notranjo motivacijo za delo, učenje, raziskovanje.

- FLL program navaja, spodbuja, uči in zahteva poštene in prijazne odnose. "Tekmujemo s problemi, z ostalimi ekipami sodelujemo."

- Sodelovanje v FLL programu in na tekmovanjih povezuje mlade in odrasle z vsega sveta.

4. člen

(opredelitev tekmovanja)

V programu FLL in z njim povezanimi tekmovanji, dogodki se prepletajo številne discipline - učne vsebine. Je interdisciplinarno tekmovanje iz robotike in raziskovanja. Spodbuja se medpredmetno povezovanje.

V sezoni 2021 - 22 program FLL zajema vsebine iz učnih načrtov pri naslednjih predmetih: naravoslovje, naravoslovje in tehnika, matematika, fizika, tehnika in tehnologije, robotika v

tehniki, računalništvo, robotika v elektrotehniki, kemija, fizika, angleščina, slovenščina, državljanska vzgoja in etika, retorika, geografija, družba, zgodovina, informatika.

5. člen

(povabilo v program, poziv k prijavi na tekmovanje)

Zavod Super Glavce (v nadaljevanju ZSG) najkasneje do konca julija vsako leto objavi razpis nove sezone in povabilo k sodelovanju v programu ter poziv k prijavi na tekmovanje za naslednje šolsko leto. Razpis se objavi na spletni strani ZSG www.fll.si

Vsebina razpisa:

- objava teme za novo sezono
- povezanost z učnimi vsebinami
- kdo lahko sodeluje
- kako se prijaviti
- koledar sezone
- število ekip in sistem napredovanja
- razglasitev rezultatov in nagrade

6. člen

(organizacija tekmovanja)

Nosilec, organizator in izvajalec FLL programa in tekmovanj v Sloveniji je Zavod Super Glavce. Tekmovanja izvede s sodelovanjem šol, podjetij, institucij ... - gostiteljev tekmovanj, ki omogočijo uporabo razpoložljivih virov, infrastrukture.

Da dogodki, tekmovanja potekajo v skladu z mednarodnimi standardi in pravili FLL programa je zadolžen organizacijski odbor ZSG, ki za tekmovanje imenuje tekmovalno komisijo.

OO ZSG pripravi:

- prevode in pripravo nalog, po potrebi gradiva v italijanskem in madžarskem jeziku
- smernice in navodila vodjem in ekipam,
- priročnike in vodnike, organizator spodbuja in omogoča sodelovanje tudi otrokom s posebnimi potrebami - ena izmed šestih osnovnih vrednot je vključevanje/inkluzija
- standardizirane obrazce za vnos rezultatov *tekme robotov*,
- ocenjevalne obrazce za ocenjevalce *projekta, tehničnega intervjuja in vrednot*
- vabila, izobraževanja in usposabljanja ocenjevalcev in sodnikov,
- programsko opremo za tekmovanja FLL,
- pripravo tekmovalnega prostora po FLL standardih,
- program slavnostnega odprtja in zaključne prireditve.

Šole in ostale organizacije se v program prijavijo preko spletne strani organizatorja in izvajalca FLLja. Učenci se v program in na prvo stopnjo tekmovanja FLL lahko prijavijo na svoji šoli, po programu FLL pa lahko delajo tudi druge organizacije ali skupine prijateljev, znancev.

Vse prijavljene bomo razdelili v 3 skupine, ki bodo tekmoval na regijskih tekmovanjih.

- kvalifikacijsko-regijsko ODP FLL skupine A, B in C: opcija A: 8., 15. in 22. januar 2022, opcija B: april, maj 2022
- Finale/Odprto državno prvenstvo FLL 2021/22: opcija A: 19. marec 2022, opcija B: maj, junij 2022

Lokacije in način tekmovanja - na daljavo/v živo ali hibrid - bodo določeni glede na situacijo, ki bo 21 dni pred predvidenimi datumi.

Sistem napredovanja na naslednjo stopnjo - na državno tekmovanje (v primeru, da bo na vsakem regijskem tekmovanju min. 20 ekip):

- 6 najvišje uvrščenih iz vsakega regijskega turnirja
- 4 ekipe po doseženih rezultatih
- posebno povabilo organizatorja (tudi iz tujine)

Če ne bo tekmovalo 20 ekip, bo lahko napredovalo max. 30% sodelujočih na posameznem turnirju.

Na Finalu Odprtega državnega prvenstva FLL v Sloveniji bo sodelovalo 30 ekip*.

*organizator si pridržuje pravico do spremembe števila mest na državnem tekmovanju.

Najboljše slovenske ekipe se bodo lahko udeležile Svetovnega prvenstva v ZDA in Odprtih prvenstev v Evropi in ostalih kontinentih.

7. člen

(ocenjevanje, kriteriji ocenjevanja in podelitev nagrad)

Tekmovanje FLL® je sestavljeno iz 4 (štirih) kategorij:

- treh ocenjevanih kategorij: *zasnova robota/tehnični intervju, inovacijski projekt, osnovne vrednote* in
- kategorije, ki temelji na zbiranju točk - *tekme robotov*.

Ocenjevanje na tekmovanju FLL je osredotočeno na to, *kaj delamo* (projekt in robot) in *kako delamo* (osnovne vrednote). Proces sojenja in ocenjevanja je naravnan tako, da oceni dosežek vsake ekipe skozi sezono in poda smiselno povratno informacijo skozi interakcijo z ocenjevalci.

Nagrade na uradnem finalnem dogodku FLL služijo nagrajevanju tistih skupin, ki prikažejo izjemne dosežke na ključnih področjih programa in nalog FLL. Poleg posebnih priznanj skupinam prejme vsak sodelujoči otrok medaljo, ki predstavlja prispevek in dosežek posameznika.

Zasnova robota/Tehnični intervju, inovacijski projekt in osnovne vrednote ocenjujejo OCENJEVALCI. Vsaka kategorija ima VODJO OCENJEVALCEV. Ocenjevanje nadzira SVETOVALEC OCENJEVALEC.

Robotsko tekmovanje spremljajo SODNIKI. Nadzirajo potek tekmovanja, v 2,5 min., budno spremljajo robota in njegove naloge.

Ocenjevalci in sodniki na FLL tekmovanjih so strokovnjaki iz različnih področjih. Za ocenjevanje in sojenje jih izobrazita certificirani svetovalec ocenjevalec in glavni sodnik tekme robotov. Odprt državno prvenstvo FLL bodo v sezoni 2021-22 ocenjevali in sodili ocenjevalci in sodniki, ki bodo pridobili poseben certifikat.

Tekmovalno komisijo sestavljajo:

- sodniki tekme robotov, ki jih vodi glavni sodnik,
- ocenjevalci inovacijske projekta, osnovnih vrednot in tehničnega intervjuja. Vsaka kategorija ima vodjo ocenjevalcev.

Proces ocenjevanja nadzira ključna oseba, tako imenovani *svetovalec ocenjevalec* – vodja tekmovalne komisije, ki sodeluje z vodjo prireditve in je odgovoren za kakovostno ocenjevanje po standardih FLL.

Ocenjevalci so lahko pedagogi, strokovnjaki iz področij povezanim z izzivom, člani skupnosti ali vodje v industriji, ki želijo svoje znanje deliti, navduševati mlade za učenje, delo, raziskovanje, naravoslovne, inženirske poklice in so ali bodo pridobili certifikat za ocenjevalca ali sodnika FLL.

Kriteriji

Vsaki del FLL ocenjevanja je podkrepjen z navodili, okvirjem, izdelanim tako, da pomaga ocenjevalcem zbrati informacije o skupini in zabeležiti njihove povratne informacije. Navodila vodijo ocenjevalce skozi ključne kriterije za tisto, kar je pomembno pri izkušnji FLL. Navodila tudi ustvarijo dosleden način razlikovanja med stopnjami dosežkov, ki so v razponu od začetnih do vzornih.

Na tekmovanjih FLL Slovenija poteka ocenjevanje na predstavitvah za ocenjevalce in z obiski ocenjevalcev v pripravljalnih prostorih. Obiski v pripravljalnih prostorih so že del deliberacije. Smiselni razlogov za tak način je precej.

Ocenjevanje opravljajo skupine ocenjevalcev. Na predstavitvah spoznajo dol. št. ekip (1 skupina ocenjevalcev lahko oceni največ 12 ekip v 1 dnevu), zato je potrebno, da tudi druge skupine ocenjevalcev spoznajo ekipo.

Tako bo ocena in mnenje ocenjevalcev bolj objektivna, natančna in v prid otrokom.

Razen *tekme robotov* na FLL mizi, kjer so rezultat dosežene točke, so dosežki v ostalih kategorijah ocenjevani subjektivno. Celo najbolj izkušeni in usposobljeni ocenjevalci ne bodo ocenjevali vsake ekipe na enak način. Pri vseh športih ali dejavnostih nekateri posamezniki dosežejo višje rezultate in nekateri nižje. Ta razlika je eden izmed razlogov, zakaj FLL ocenjevalci delujejo v skupinah. Tako dobijo bolj uravnotežen pogled, hkrati pa že pred tekmovanjem uskladijo standarde ocenjevanja tako znotraj FLL kategorije, kot tudi znotraj ocenjevalske skupine.

Organizatorji tekmovanja izobrazimo ocenjevalce in omogočimo enakovredne pogoje za vse ekipe. Iz sezono v sezono snovalci FLL na globalni ravni zbirajo povratne informacije od organizatorjev FLL v posamezni državi, sodnikov in ocenjevalcev, analizirajo izkušnje ter spreminjajo in dopolnjujejo načine in orodja za ocenjevanje. Tako procesi, ki smo jih razvili skupaj, prinašajo pravične, močne in stalne rezultate. Ostaja pa dejstvo, da je ocenjevanje subjektivno in to morajo razumeti vse ekipe. To je živ proces, tako kot realno življenje. Da bi čim bolj zmanjšali učinek subjektivnosti, se ocenjevalci skupaj odločajo in se pogovarjajo o ocenah.

Ocenjevalni obrazci pa niso samo orodje za ocenjevalce. Ekipa spodbujamo, da uporabljajo ta navodila kot vodilo skozi vso sezono.

FLL presojanja (deliberacija)

Odločitve ocenjevalcev - članov državne tekmovalne komisije, ki jih vodi *svetovalec (Judge Advisor)*, temeljijo na natančnih, kakovostnih presojah in poglobljenih podatkih o načinu dela, dosežkih in odnosih, ki so jih pridobili ocenjevalci.

Ocenjevalci uporabijo oceno in opažanja, ki so jih zapisali v obrazcih za ocenjevanje, kot tudi ocene, opažanja in dodatne informacije o posamezni ekipi, ki so jih pridobili s ponovnim intervjujem, dodatnim obiskom in usmerjenim opazovanjem ekip med aktivnostmi na tekmovanju.

Dosežki ekipe se pregledajo in primerjajo, ocenjevalci imajo po končanih predstavitev in tudi po opravljenih obiskih pripravljalnih prostorov med seboj poglobljene in analitične pogovore. Ocenjevalci v posamezni kategoriji delajo skupaj kot ekipa in oblikujejo razvrstitev kandidatov za nagrade znotraj posamezne kategorije. Razvrstitev znotraj kategorije temelji na prednostih in slabostih posamezne ekipe.

Ko je razvrstitev po posameznih kategorijah zaključena, razvrstitve vnesemo v računalniški program, ki vrne informacijo o skupnih razvrstitvah.

Najprej je vedno določen FLL prvak, nato pa se določijo tudi druge nagrade s pomočjo uvrstitev na osnovi končnega presojanja ocenjevalcev in načel nagrajevanja.

Ocena ocenjevalcev

Pri tekmovanju robotov dobijo ekipe določeno število točk za opravljene naloge v posameznem krogu. Pri ocenjevanju projekta, vrednot in tehničnega intervjuja pa takšnega numeričnega rezultata ni. Pogosto nas vprašajo, zakaj ne podelimo nagrad na podlagi točkovalnega sistema.

- Prvi razlog je, da podatki, pridobljeni pri rednem ocenjevanju, ne omogočajo vpogleda, ki ga ocenjevalci pridobijo pri ponovnem ocenjevanju, opazovanju in spoznavanju ekipe skozi ves dan. Primer: ekipa, ki je bila zmerno dobra pri prvem intervjuju o konstruiranju robota, je lahko ponovno izprašana pri tekmovalni mizi, ko ocenjevalci opazijo kakšen izjemen vidik konstrukcije njihovega robota ali programiranja.

- Drugi razlog, da rezultati pri rednem ocenjevanju niso tako zanesljivi, so razlike v ocenjevanju različnih ocenjevalcev. Lahko se zgodi, da ena ekipa ocenjevalcev dobi v ocenjevanje boljše ekipe kot druga, čeprav so ekipe naključno dodeljene med različne skupine ocenjevalcev. Na tekmovanjih se uporablja proces ocenjevanja, ki ga je vzpostavila FLL, da bi dosegli enakovredno ocenjevanje za vse ekipe.

- Tretji razlog je ta, da številke ne povedo dovolj. Npr: ocena 5 ali doseženih 100 točk na določenem ocenjevanju razvrsti ekipo na določeno mesto, ne pove pa kje je bila ekipa posebej dobra oz. katerim stvarjem se mora v naslednji sezoni bolj posvetiti. Smisel programa FLL je v pridobivanju veščin in znanj, ki so uporabna celo življenje. Zato je tudi pri ocenjevanju samem veliko poudarka na preverjanju ali so mladi osvojili te veščine in znanja, ki so plod primerov dobre prakse, izkušenj in načinov dela, ki so učinkoviti. Zato želimo, da ocene temeljijo na povratnih informacijah.

Tak način omogoča močnejši, boljši in objektivnejši postopek ocenjevanja za vse ekipe.

Pravila podeljevanja FLL nagrad dovoljujejo samo eno nagrado za posamezno ekipo. Izjema je le *tekma robotov*, kjer je nagrada odvisna od števila doseženih točk. Pri ostalih nagradah morajo ocenjevalci razmisliti, kako bodo sestavili najboljši seznam kandidatov za nagrade.

Nagrada FLL prvaka je najprestižnejša nagrada, ki jo ekipa lahko osvoji na uradnem FLL tekmovanju. To je nagrada za tiste ekipe, ki dosegajo odlične rezultate ter prispevajo inovativne ideje pri tekmovanju robotov in inovacijskem projektu, v celoti sprejema osnovne vrednote FLL ter tako poosebljajo bistvo izkušnje sodelovanja na tekmovanju FLL.

Ostale nagrade tekmovanja FLL se razdelijo v tri kategorije:

Glavne nagrade: priznanja za ekipe na področjih, ki jih obravnavamo kot temeljna področja:

- Zasnova robota/Tehnični intervju (Robot Design) - mehanska konstrukcija, programiranje, strategije in inovacije
- Inovacijski projekt (Project) - raziskava, inovativnost rešitve, predstavitev
- Osnovne vrednote FLL (Core Values) - inspiracija, skupinsko delo in Gracious Professionalism®
- Tekma robotov (Robot Game) – 1., 2. in 3. mesto

Posebne nagrade ocenjevalcev, sodnikov, organizatorjev: posebne nagrade za ekipe in posameznike, ki izstopajo iz drugih razlogov kot tistih potrebnih za podeljevanje glavnih nagrad.

8. člen

(postopek razglasitve neuradnih in uradnih rezultatov tekmovanja ter podelitev priznanj in nagrad)

Prvi, neuradni rezultati tekme robotov so znani na dan tekmovanja, takoj ob koncu vsakega posameznega kroga.

Robotsko tekmovanje na mizi spremljajo SODNIKI. Nadzirajo potek tekmovanja, v v vsaj treh 2,5 min trajajočih krogih., budno spremljajo robota in njegove naloge.

Po koncu vsake tekme sodniki zabeležijo stanje v trenutku zaključka. Prve, neuradne rezultate pregledajo skupaj s člani ekipe, se pogovorijo in ko se uskladijo s tekmovalci oddajo standardizirani ocenjevalni obrazec oseb, ki skrbi za obdelavo rezultatov.

Točke sešteva vnaprej pripravljen program. Za končni vrstni red se upošteva najboljši rezultat.

Po objavi neuradnih rezultatov imajo tekmovalci možnost ugovora glede neuradnih rezultatov in izvedbe tekmovanja vsaj dve uri.

V primeru nejasnosti, nestrinjanja, ugovora ... sodniki ali tekmovalci, ki se ne strinjajo z neuradnim rezultatom prosijo za pomoč, presojo GLAVNEGA SODNIKA, ki nadzira potek dogajanja ob mizah in na FLL polju.

Odločitev glavnega sodnika, ki jo sprejme po pregledu in preučitvi vseh pridobljenih informacij je dokončna.

Vodjem ekip - mentorjem pošljemo rezultate tekmovanja v roku treh delovnih dni.

V primeru ugovora na organizacijo in izvedbo tekmovanja mora biti argumentiran ugovor na organizacijo in izvedbo tekmovanja podan v pisni obliki, poslan po e-pošti ali priporočeno v roku petih (3) dni po datumu tekmovanju na katerega se ugovor nanaša.

Organizator se zavezuje, da bo na argumentiran ugovor odgovoril s pisno obrazložitvijo v roku pet (5) dni od prejema ugovora.

Uradni rezultati in dobitniki nagrad so na spletni strani tekmovanja objavljeni najkasneje deseti (10.) dan po izvedbi tekmovanja.

Vsi člani ekip, ki se bodo udeležili kvalifikacijskih - regijskih FLL tekmovanj in opravili predstavitve v vseh kategorijah bodo prejeli bronasta priznanja, certifikate o sodelovanju v programu FLL v sezoni PREVOZ BLAGA, postali bodo bronasti FLL ambasadorji znanja.

Vsi člani ekip, ki se bodo uvrstili v finale Odprtega državnega prvenstva FLL Slovenije v sezoni 2021-22 in bodo na tekmovanju opravili predstavitve v vseh 4 kategorijah bodo prejeli srebrna priznanja in postali srebrni FLL ambasadorji znanja.

Člani ekip, ki bodo v Finalu Odprtega državnega prvenstva FLL osvojili 1., 2. in 3. mesto v kategoriji Prvak FLL bodo prejeli zlata priznanja in bodo postali zlati FLL ambasadorji znanja (3 ekipe).

Najboljša/e slovenska/e ekipa/e bo/do dobile povabilo na mednarodna tekmovanja in svetovno prvenstvo.

Prejemniki nagrad prejmejo pokale in medalje.
Priznanja bodo prejeli do konca junija 2022.

Potrdila vodjem ekip, mentorjem, ocenjevalcem, potrdila o soorganizaciji tekmovanj bodo sodelujoči prejeli do konca junija 2022.

9. člen

(postopek za reševanje ugovorov glede rezultatov in izvedbe tekmovanja)

Po objavi neuradnih rezultatov imajo tekmovalci možnost ugovora glede neuradnih rezultatov in izvedbe tekmovanja vsaj dve uri. Ugovor lahko podajo vodji tekmovalne komisije ali vodji tekmovanja, ki ga nato posreduje glavnemu sodniku.

Odločitev glavnega sodnika, ki jo sprejme po pregledu in preučitvi vseh pridobljenih informacij je dokončna.

Vodjem ekip - mentorjem pošljemo rezultate tekmovanja v roku treh delovnih dni.

V primeru ugovora tekmovalcev oz. vodij/mentorjev na organizacijo in izvedbo tekmovanja mora biti argumentiran ugovor na organizacijo in izvedbo tekmovanja podan v pisni obliki, poslan po e-pošti ali priporočeno v roku petih (3) dni po datumu tekmovanju na katerega se ugovor nanaša. Organizator se zavezuje, da bo na argumentiran ugovor odgovoril s pisno obrazložitvijo v roku pet (5) dni od prejema ugovora.

Uradni rezultati in dobitniki nagrad so objavljeni najkasneje deset (10) po izvedbi tekmovanja.

10. člen

(uporaba podatkov)

Podatke, ki jih pridobi ZSG za potrebe organizacije in izvedbe tekmovanja lahko uporablja za namene promocije programa FLL v Sloveniji in za druge aktivnosti, ki jih ZSG izvaja. Šola oz. vodja ekipe je dolžan zagotoviti pisno soglasje staršev oz. zakonitih skrbnikov za uporabo osebnih

podatkov, za objavo fotografij s srečanj, s treninga, tekmovanj in drugih dogodkov FLL na spletni strani, socialnih omrežjih in tiskanih gradivih ZSG.

11. člen

(financiranje tekmovanja)

Sredstva za organizacijo regijskih-kvalifikacijskih tekmovanj Odprtega državnega prvenstva FLL in Finala Odprtega državnega prvenstva v letu 2021/22 zagotovi Zavod Super Glavce.

Viri financiranja:

- lastna sredstva,
- prispevki donatorjev in sponzorjev,
- drugi viri.

Med stroške tekmovanj v sezoni 2021/22 štejejo:

- prevodi, priprava in tiskanje priročnika za vodje ekip, navodil za delo ekip, ocenjevalnih obrazcev, smernic za ocenjevalce, navodil za ekipe, urnikov, seznamov,
- pošiljanje dokumentov za pripravo na tekmovanje,
- organizacija in izvedba uvodnega srečanja in izobraževanj za vodje ekip - učitelje,
- organizacija in izvedba usposabljanj za ocenjevalce in sodnike,
- stroški najema prostora, opreme in storitev potrebnih za izvedbo tekmovanja
- mize-poligoni za tekmo robotov in seti za tekmovalne mize,
- strošek spletne platforme,
- majice za sodnike, ocenjevalce, prostovoljce,
- prehrana in pijača - celi dan za člane tekmovalnih komisij - ocenjevalce in sodnike, tekmovalce in mentorje, organizatorje, prostovoljce,
- nagrade - medalje in pokali,
- priprava in pošiljanje priznanj, dokazil,
- priprava in tiskanje biltena,
- informatika,
- ozvočenje, tonski mojster, DJ,
- moderator,
- pisarniški material,
- potni stroški organizatorja.

12. člen

(sprejem in veljavnost pravilnika)

Pravilnik o tekmovanju FLL sprejme strokovni vodja v sodelovanju s Svetom zavoda. Enak postopek velja tudi za sprejem sprememb in dopolnitev pravilnika.

Pravilnik začne veljati, ko ga podpišeta strokovni vodja programa FLL in zakoniti zastopnik organizacije Super Glavce, ki je organizator in izvajalec tekmovanj FLL v Sloveniji in partner za Hrvaško in Srbijo. Enak postopek velja tudi za začetek veljavnosti sprememb in dopolnitev tega pravilnika.

Aljoša Šip
strokovni vodja programa - svetovalec

Natalija Premužič
zakoniti zastopnik Zavoda Super Glavce

Ljubljana, 30. 12. 2021

Zavod Super Glavce je organizacija s statusom organizacije v javnem interesu.
ZSG je organizator in izvajalec izobraževalnih programov, dogodkov in tekmovanj *FIRST* LEGO Lige v Sloveniji ter partner za Hrvaško in Srbijo.