

## **Instrukcije za organizovanje onlajn kola lige KODigranje**

Ove instrukcije se sastoje od delova iz teksta Pravila lige i njihovog detaljnijeg tumačenja, kako bi se olakšalo sprovođenje onlajn kola lige. Instrukcije su formirane u vidu pitanja i odgovora.

### **Gde se organizuje onlajn kolo takmičenja?**

Svi učesnici onlajn kolo organizuju u svojim ustanovama. Preporuka je da se više (barem dve) ustanove zajednički organizuju i održe takmičenje na jednom mestu, radi druženja, učenja i razmene iskustava. Organizator ima pravo da dodatnim bodovima nagradi ustanove koje zajednički održavaju onlajn kolo takmičenja.

### **Kada se održava onlajn kolo takmičenja i koliko traje?**

Bilo kada, u propisanom vremenskom periodu. Onlajn kolo takmičenja se može organizovati bilo kog dana u nedelji predviđenoj za to.

### **Da li je potrebno prijaviti takmičare za onlajn kolo?**

Ne, za onlajn kolo nije potrebno prijavljivati takmičare.

### **Koliko takmičara iz svake ustanove može učestvovati u onlajn kolu?**

Broj takmičara u onlajn kolu lige nije ograničen.

### **Rezultati kojih takmičara se računaju kao ekipni rezultati ustanove u onlajn kolu?**

Za ekipni rezultat ustanove sabiraju se rezultati 4 najbolja takmičara iz ekipe.

### **Ko organizuje onlajn kolo takmičenja?**

Organizaciju onlajn kola obavlja svaki Učesnik u čijem se prostori održava takmičenje.

### **Kakav prostor je potreban za sprovođenje onlajn kola lige?**

S obzirom na to da će takmičari i takmičarke programirati robote, poželjno je da se takmičenje organizuje u učionici koja poseduje računare.

### **Koje su obaveze mentora pre početka kola?**

Za svako onlajn kolo Organizator će svim učesnicima (mentorima) pripremiti:

- Zadatke za takmičare
- Tabele za ocenjivanje takmičara
- Instrukcije za ocenjivanje zadataka
- Instrukcije za dostavljanja rezultata takmičenja
- Dokument sa natpisima za obeležavanje video snimaka



Materijali će biti dostavljeni svim učesnicima najkasnije na dan takmičenja. Svi dostavljeni materijali smatraju se tajnim do početka takmičenja.

Svi učesnici dužni su da u naznačenim količinama odštampaju dostavljene materijale i podele ih takmičarima.

### **Za šta je zadužen mentor tokom onlajn kola lige?**

Mentor najavljuje početak takmičenja, deli zadatke, ocenjuje ekipe i vodi brigu o tome da se takmičenje odvija prema pravilima.

### **Ko ocenjuje ekipe na onlajn takmičenju?**

Na onlajn takmičenju mentori ocenjuju takmičare.

### **Kada i kako takmičari dobijaju zadatke i tabele za bodovanje u onlajn kolu takmičenja?**

Na početku takmičenja mentor svakom takmičaru daje po jedan primerak zadatka, a tabele za bodovanje se postavljaju na stolu takmičara.

Zadaci i table ostaju na stolovima tokom celog takmičenja.

### **Kada se i kako boduju ekipe na onlajn kolu takmičenja?**

Tokom takmičenja, po završetku pojedinačne faze, mentor upisuje svakom takmičaru ostvarene bodove u njegovu/njenu tablicu za ocenjivanje. Mentor obaveštava takmičare o dodeljenom broju bodova. Pri bodovanju ekipa, mentor se mora pridržavati instrukcija o bodovanju koje je prethodno dobio od organizatora.

### **Za šta je mentor zadužen nakon završetka kola lige?**

Po završetku takmičenja i vremena za žalbu mentor prikuplja popunjene tabele za ocenjivanje takmičara. Mentor je dužan da u roku od 24 sata od završetka takmičenja organizatoru dostavi rezultate, tako što će ih upisati u tabelu i poslati elektronskom poštom. Detaljnije instrukcije za slanje rezultata biće predočene svim mentorima putem imejla.

Nakon održanog takmičenja mentor mora da prikupi sve tabele za bodovanje i da ih pošalje poštom na adresu prema instrukcijama za dostavljanja rezultata takmičenja.

### **Koliko traje onlajn kolo takmičenja? Koliko vremena takmičari imaju za rešavanje zadataka?**

Onlajn kolo takmičenja traje 6 dana, a takmičarima zadaci mogu biti podeljeni već prvog dana kako bi oni mogli rešavati i testirati svoja rešenja tokom svih tih dana. Kada mentor proceni da su takmičari spremni, određuje dan i vreme kada će se održati prave takmičarske vožnje.

### **Na koji način se proverava verodostojnost rezultata?**

Na samom takmičenju potrebno je snimati robote svakog takmičara i video snimak dostaviti uz rezultat svakog takmičara.

**Važno:** Detaljna uputstva o načinu snimanja vožnji i postupku otpremanja videa pogledajte u posebnim instrukcijama za dostavu rezultata onlajn kola Lige.