



## **Руководство Лиги CoderZ 2020 - Версия 1**

Спасибо, что присоединились к Лиге CoderZ.

В этом руководстве мы освещаем следующие темы:

- |   |             |
|---|-------------|
| (1) Структура Лиги                      | Страница 1  |
| (2) Этапы лиги и итоговый зачет         | Страница 2  |
| (3) Региональные премии                 | Страница 11 |
| (4) Использование платформы лиги CoderZ | Страница 12 |
| (5) Правила                             | Страница 15 |

\* Руководство для учителя находится на стадии составления и позже будет добавлено на сайт Лиги CoderZ.

### **1. Структура лиги:**

1.1. Лига CoderZ состоит из двух дивизионов: Юниорская Лига CoderZ и Профессиональная Лига CoderZ.

Юниорский дивизион рассчитан на участников с 4 по 7 классы, в то время как профессиональный дивизион — на участников с 8 по 11 классы.

Каждый дивизион будет разделен на несколько регионов по 64 команды в зависимости от географического расположения.

1.2. На всех этапах, кроме Финала, команды будут играть исключительно против соперников из своего региона.

1.3. Соревнования начинаются 19 октября 2020 года и завершаются 11 января 2021 года.

1.4. Официальный сайт Лиги: <https://coderzleague.com/>. Регулярно посещайте сайт для получения обновлений.



## 2. Этапы лиги и итоговый зачет:

### 2.1. Отборочный этап.

2.1.1. Отборочный этап — первый этап Лиги. На этом этапе команды проходят серию миссий и испытаний, чтобы набрать очки. По окончании Отборочного этапа судьи подсчитывают очки каждой команды и объявляют рейтинговую позицию каждой команды. Отборочный этап начнется 19 октября 2020 года и завершится 13 ноября 2020 года. В течение всего соревнования будет доступно содержание Отборочного тура, а очки можно будет набрать в ходе миссии. После 13 ноября команды не смогут получить дополнительные очки на Предварительном этапе.

2.1.2. Как в профессиональном, так и в юниорском дивизионах проводится по 4 (разные) игры. Каждая игра имеет разное количество миссий и одно задание, в зависимости от сложности игры.

### 2.1.3. Очки:

2.1.3.1. Каждый ученик, проходящий миссию и выполняющий задания, набирает очки, которые учитываются в итоговом зачете его команды. Итоговый зачет команды — это сумма всех очков, набранных ее учениками.

2.1.3.2. Ученик может набрать до 100 очков за каждую миссию. Прохождение одной и той же миссии снова и снова возможно, но ученику больше не будут зачитываться эти очки.



#### 2.1.4. Миссии:

2.1.4.1. Миссии — это те упражнения, которые ведут команду к прохождению задания. Миссии выполняются всеми учениками в команде. Каждый ученик может получить до 100 очков за миссию. В конце каждой миссии ученики могут увидеть разбивку по очкам в общем зачете и процент своего успеха в этой миссии. Если миссия была пройдена успешно, но ученик не набрал все 100 очков, это означает, что для этой миссии еще есть лучшее решение.

2.1.4.2. Множество учеников могут выполнить одну и ту же миссию и набрать дополнительные очки для своей команды.

2.1.4.3. Прохождение миссии не является обязательным фактором для получения доступа к заданию. Задание доступно изначально. Тем не менее рекомендуется сначала проходить миссии, так как они обучают всему, что необходимо знать для выполнения задания.

2.1.4.4. Для каждой миссии существует условие победы, которое отображено в правом верхнем углу экрана. Условие победы — это условие, которое должно быть выполнено, чтобы ученик успешно прошел миссию. Ученик не пройдет миссию, даже если наберет очень высокие очки, и не заработает очков для своей команды, если не выполнит условие победы.



### 2.1.5. Задания:

2.1.5.1. Задания — это итоговые упражнения для каждой игры. Они доступны с самого начала Отборочного этапа.

2.1.5.2. Для каждого задания есть своя таблица лидеров. Каждая команда представлена в таблице лидеров учеником, который выполнил задание с наивысшим количеством очков. Ученики отправляют свое решение, просто запуская свой код во время выполнения задания. Если ученик набрал наибольшее количество очков в своем классе, он становится представителем команды в таблице лидеров для данного конкретного задания.

2.1.5.3. Только один ученик может представлять команду для каждого задания. Один и тот же ученик может представлять одну и ту же команду в нескольких заданиях.

2.1.5.4. Отборочный этап закончится 13 ноября, и таблица лидеров каждого задания будет заблокирована. Пять лучших команд в таблице лидеров каждого задания получат следующие очки:

- 1-е место: 7500 очков
- 2-е место: 5000 очков
- 3-е место: 3000 очков
- 4-е место: 2000 очков
- 5-е место: 1000 очков

2.1.5.5. Задания очень сложные. Изначально может показаться, что есть очевидное решение задачи, но на самом деле есть много способов ее решения. Ученики получают очки как за выполнение задач в рамках задания, так и за то, как быстро робот выполнит поставленную задачу.



#### 2.1.6. Конец Отборочного этапа:

2.1.6.1.1. 13 ноября — последний день Отборочного этапа. Несмотря на то, что миссии и задания все еще будут доступны, они больше не будут приносить ученикам очки за их выполнение.

2.1.6.1.2. Все команды перейдут к следующему этапу лиги.

Лучшие сеянные команды будут распределены в более выгодные для себя группы.

#### 2.2. Групповой этап:

2.2.1. Групповой этап начинается 16 ноября.

2.2.2. Групповой этап является вторым этапом Лиги CoderZ. После подсчета очков команд судьи разместят их в группы по 4 команды.

2.2.3. По окончании группового этапа 2 лучшие команды из каждой группы выйдут в плей-офф.

2.2.4. Если общее количество команд не делится на 4, судьи Лиги CoderZ создадут дополнительную группу из трех команд. В случае необходимости, лучшие сеянные команды из Отборочного этапа получают жребий и автоматически перейдут в плей-офф.



### 2.2.5. Финальное задание:

2.2.5.1. В первый день группового этапа Финальное задание будет транслироваться на Twitch.tv/gocoderz.

2.2.5.2. Финальное задание — это многопользовательская игра, в которой ученики пишут код для автономного управления роботом, который играет против робота противоположной команды.

2.2.5.3. Подробные правила Финального задания будут объявлены после объявления игры 16 ноября.

2.2.5.4. Как только будет объявлено Финальное задание, команды могут начать работу над кодом для новой игры.

2.2.5.5. Команды должны отправить свой код для Группового этапа до 27 ноября .

2.2.5.6. Коды могут быть предоставлены только капитаном команды.

2.2.5.7. Учитель каждой команды может назначить капитана команды.

2.2.5.8. Капитана можно переназначать.

### 2.2.6. Игры Группового этапа:

2.2.6.1. Каждая команда будет играть один раз против каждого оппонента в своей группе (формат «карусели»). Код, предоставленный командой, будет использован для запуска робота команды против робота команды соперника (который использует код команды соперника).

2.2.6.2. При победе в игре команда получает три очка, а при проигрыше — ни одного. В случае ничьей каждая команда получает по одному очку. Две лучшие команды из каждой группы выйдут в плей-офф. В случае равенства очков команда, сеяная выше, пройдет в следующий этап.



2.2.6.3. 30 ноября на Twitch.tv/gocoderz состоится трансляция игр группового этапа. Игры будут транслироваться по очереди. Расписание трансляций игр будет доступно на сайте Лиги.

### 2.2.7. Тренировочные матчи:

2.2.7.1. Каждая команда будет иметь возможность провести 3 тренировочных матча. Для участия в них капитаны команд должны отправить код до 20 ноября.

2.2.7.2. В тренировочных матчах команды будут встречаться с командами из своего региона, но не из одной и той же группы.

2.2.7.3. Результаты тренировочного матча будут транслироваться в прямом эфире на канале Twitch.tv/gocoderz 23 ноября.

2.2.7.4. Участие в тренировочных матчах является факультативным.

### 2.3. Плей-офф:

2.3.1. Плей-офф является третьим и финальным этапом соревнований. Две лучшие команды из каждой группы выйдут в плей-офф.

2.3.2. Плей-офф состоит из трех частей, каждая из которых состоит из двух раундов плей-офф. После каждой части команды получают возможность повторно отправить свой код. По умолчанию команды, не предоставившие новый код, будут использовать код, который они использовали в предыдущей части.





2.3.3. В плей-офф каждая команда проводит по одному матчу со своим оппонентом. Матч может состоять из нескольких раундов. Количество раундов в матче определяется правилами Финального задания. Плей-офф — это этап навылет, т. е. если команда проиграет матч, то она не будет продолжать участвовать в лиге CoderZ.

2.3.4. То же самое Финальное задание, которое было сыграно во время группового этапа, будет разыгрываться на протяжении всего периода плей-офф.

#### 2.3.5. Часть 1: 1/16 и 1/8 финала

2.3.5.1. В этой части плей-офф 32 команды, выступающие из каждого региона, столкнутся друг с другом.

2.3.5.2. Победители игр 1/16 финала, которые пройдут в 1/8 финала, будут играть друг против друга используя тот же код, что и в 1/16 финала.

2.3.5.3. Команды должны до 4 декабря отправить свои коды для этой части плей-офф.

2.3.5.4. Прямая трансляция игр состоится 7 декабря.

2.3.5.5. Прямая трансляция начнется с эфира раунда 1/16 финала. После этих игр будет объявлен перерыв.

2.3.5.6. После перерыва в эфире будут транслироваться матчи 1/8 финала.

2.3.5.7. Победители игр 1/8 выходят в четвертьфиналы.





### 2.3.6. Часть 2: четвертьфиналы и полуфиналы

2.3.6.1.1. У 8 команд, выходящих в четвертьфинал, есть одна неделя (до 11 декабря) для доработки и отправки нового кода.

2.3.6.1.2. Четвертьфиналы будут транслироваться в прямом эфире 14 декабря. Как и в первой части плей-офф, четыре команды-победительницы четвертьфиналов сразу же сыграют полуфинальные матчи.

2.3.6.1.3. Две команды-победительницы полуфиналов выходят в региональный финал.

### 2.3.7. Часть 3: региональные финалы

2.3.7.1. Две команды, выигравшие в полуфиналах, встречаются друг с другом в региональном финале за звание «Региональных чемпионов Лиги CoderZ».

2.3.7.2. Проигравшие в полуфинале играют друг с другом в матче за 3-е место.

2.3.7.3. У всех четырех полуфиналистов будет одна неделя (до 18 декабря) для доработки и отправки нового кода.

2.3.7.4. 21 декабря состоится специальная трансляция, которая будет включать в себя 3 мероприятия:

2.3.7.4.1. Церемония вручения региональных наград (см. тему 3)

2.3.7.4.2. Матч за третье место.

2.3.7.4.3. Региональные финалы.



## 2.4. Финалы:

2.4.1. 11 января Региональные чемпионы из всех регионов выступят за звание Чемпионов мира. Мероприятие будет транслироваться в прямом эфире Twitch.

2.4.2. Команды должны будут до 8 января предоставить свой финальный код.

2.4.3. Формат Всемирного финала будет представлять собой серию игр на выбывание. Точный формат будет зависеть от количества команд, выходящих в финал.

2.4.4. Победители Всемирного финала будут введены в Зал славы лиги CoderZ.



### 3. Региональная награда

- 3.1. Некоторые команды будут удостоены специальных наград за достижения в лиге CoderZ.
- 3.2. Список наград Отборочного этапа:
  - 3.2.1. **MVP:** награда для игрока, который набрал наибольшее количество очков на отборочном этапе.
  - 3.2.2. **Награда за достижения:** награда для школы с наивысшим средним баллом в конце отборочного этапа.
  - 3.2.3. **Награда за решение:** самое креативное, уникальное решение в миссии или задании, которое выделяется среди всех других решений.
  - 3.2.4. **Награда знатоков:** награда для команды, набравшей наибольшее количество очков в конце отборочного тура.
  - 3.2.5. **Награда Челленджер:** награда для команды, набравшей наибольшее количество очков в одном задании.
  - 3.2.6. **Награда за командную работу:** награда классу, набравшему наибольшее количество очков, при этом чей сокомандник набрал наименьшее количество очков.
  - 3.2.7. **Победитель задания:** награда для команды, получившей наивысшую позицию в итоговом зачете одного задания (для каждого задания).
- 3.3. Список наград для финального задания:
  - 3.3.1. **Региональное золото:** за первое место в регионе.
  - 3.3.2. **Региональное серебро:** за второе место в регионе.
  - 3.3.3. **Региональная бронза:** за третье место в регионе.
  - 3.3.4. **Всемирное золото:** за победу во Всемирном финале Лиги CoderZ.
  - 3.3.5. **Всемирное серебро:** за второе место во Всемирном финале Лиги CoderZ.
  - 3.3.6. **Всемирная бронза:** за третье место во Всемирном финале Лиги CoderZ.
  - 3.3.7. **Награда за креативность:** награда для команды с уникальной стратегией, оригинальным кодом на финальном задании.



3.3.8. **Награда за исполнение:** награда за наибольшее количество очков, набранных в матче.

3.4. Награды за отличия:

3.4.1. **Присутствие в социальных сетях:** награда для школы с лучшим присутствием в социальных сетях, с наибольшим количеством лайков.

3.4.2. **Социальные сети - конкурс на лучшее видео**

3.4.3. **Социальные сети - конкурс на лучшее фото**

3.4.4. **Лучшая маленькая команда:** награда для небольшой команды до 5 человек, которая прошла дальше других в соревновании.

3.4.5. **Лучший класс:** награда для класса, который прошел дальше других в соревновании.

3.4.6. **Награда за многообразие:** награда для школы с учениками из наименее представленной демографической группы.

3.4.7. **Награда судей:** награда для команды, которая выделяется среди всех остальных в решении проблем и изобретательности.

#### **4. Использование платформы лиги CoderZ:**

4.1. Доступ к Лиге CoderZ:

4.1.1. Для участия в Лиге CoderZ необходимо получить доступ к Платформе CoderZ.

4.1.2. Доступ к CoderZ и Лиге CoderZ предоставляется после завершения процесса регистрации и оплаты на сайте Лиги CoderZ [www.coderzleague.com](http://www.coderzleague.com) или у официального представителя Лиги CoderZ.

4.1.3. Минимальные требования для работы с CoderZ доступны [здесь](#)

4.1.4. Посетите [Центр базы знаний](#) CoderZ, чтобы узнать о том, как

- Создавать и управлять своим классом/командой
- Добавлять учеников
- Устранять проблемы и пр.



#### 4.2. Прохождение миссий и выполнение заданий:

4.2.1. Миссии и Задания станут доступны после входа в свою учетную запись CoderZ через <https://play.gocoderz.com>, далее необходимо перейти в Учебный центр -> Мои курсы -> Юниорская Лига CoderZ / Профессиональная Лига CoderZ. Миссии и задания будут доступны 19 октября. Если вы не видите Миссии и Задания, нажмите на виджет «Помощь» в правом нижнем углу экрана.

4.2.2. Отправка решений Заданий (за исключением Финального задания) происходит автоматически. После нажатия кнопки «Воспроизведение» в редакторе кода CoderZ ученик отправляет свое решение задания. Ученик может при отправке представлять свой класс только в том случае, если он набрал наибольшее количество очков в своей команде, как объяснено в разделе **«Задания»**.

4.3. Счетчик под каждой Миссией показывает количество очков, полученных за эту Миссию.

#### 4.4. Профили

##### 4.4.1. Профиль ученика:

- Профиль ученика показывает информацию об ученике, а также о команде, в которую он входит.
- Чтобы перейти в свой профиль, ученик должен нажать на свое имя в правом верхнем углу.



- Профиль ученика также содержит информацию о его команде, а также количество очков, которые он принес своей команде.

#### 4.4.2. Профиль команды:

- Профиль команды включает имя команды, флаг и счет.
- Только капитан команды и учитель(-я) могут изменить название и флаг команды.

#### 4.4.3. Профиль учителя:

- Учителя также будут иметь доступ к списку учеников своей команды.
- В дополнение к списку учеников учителя будут видеть очки, которые он принес команде, и время последнего входа на сайт Лиги CoderZ.

#### 4.5. Таблицы лидеров:

4.5.1. В каждом регионе есть таблица лидеров, где хранится вся информация, касающаяся деятельности команд региона. (У юниоров и профессионалов будут отдельные таблицы лидеров).

4.5.2. В таблице лидеров есть несколько вкладок, каждая из которых содержит информацию о различных аспектах зачета очков:

4.5.3. Итоговый – показывает общий результат каждой команды.

4.5.4. Конкретное задание – показывает текущую позицию каждой команды по конкретному заданию.

4.5.5. Итоговый зачет в таблице лидеров не включают в себя очки, полученные за Задания. Так как очки за задания будут начисляться только после Отборочного этапа, общее количество очки в таблице лидеров будет отражать только очки, начисляемые за миссии. По окончании отборочного этапа, таблицы лидеров будут заблокированы, и команды получают очки за место в таблице лидеров за 4 Задания. После того, как очки будут начислены, общая вкладка будет отражать очки команд, включая Задания.



## **5. Правила:**

- 5.1. Так как Лига CoderZ является полностью виртуальным соревнованием, администрация Лиги полагается на добросовестность команд, учеников и учителей. В случае, если команда совершает какую-либо форму нарушения, Администрация Лиги CoderZ имеет право дисквалифицировать указанную команду.
- 5.2. Допускается помощь учителей, родителей, наставников или любая другая сторонняя поддержка команд. Однако запрещается, чтобы указанные стороны писали, изменяли или модифицировали любое из решений миссий и заданий команд. В отношении команд, решения которых кажутся подозрительными администрации Лиги CoderZ, будут проведены расследования.
- 5.3. Команда может состоять только из учеников в возрасте, не превышающем возрастной ценз соответствующего дивизиона (профессиональный и юниорский).
- 5.4. Командам не разрешается делиться решениями или их частями с другими командами.
- 5.5. Команда не может состоять более чем из 30 учеников.
- 5.6. Ученики могут участвовать в команде только под своим личным именем пользователя, присвоенным учителем. Как только имя пользователя присвоено, ученик не может кодировать, используя другое имя пользователя, если только это не разрешено Администрацией CoderZ. Ученик не может решать задачи сокомандника, но может помогать, советовать и предлагать решения.





5.7. Дата отправки кодов команд для финального задания является окончательной. Команды должны удостовериться, что они отправят его вовремя. CoderZ не будет делать никаких исключений по этому вопросу, поэтому команды должны убедиться, что у них есть стабильное подключение к Интернету, прежде чем отправлять свои коды. После отправки своего кода, они могут повторно отправить его с изменениями, при условии, что они сделают это до окончательной даты отправки кода.