

Общие положения

Дата проведения фестиваля - с 01 декабря по 19 декабря 2025 года, начало очного этапа защиты конкурсных работ будет проходить 19 декабря 2025 года в 14:00 в МАОУ ДО ЦИТ по адресу г. Тосно, ул. Чехова, д. 8.

Количество человек в команде - не более двух, за исключением конкурса нейро-мультфильмов, в котором количество участников не ограничено.

Приём работ осуществляется по электронной почте tosno.cit@47edu.ru до 18 декабря 2025 года. Возможно предоставление материалов в виде ссылки на видеохостинг, облачное хранилище.

Контактная информация: телефон: (813 61) 22-573, группа ВК https://vk.com/cit_tosno

Регламент направлений фестиваля

1. Иллюстрация к литературному произведению

Необходимо с помощью нейросети сгенерировать изображение пейзажа, техники или героев литературного произведения, входящего в школьную программу.

Для генерации изображения используйте сервис Kandinsky (или любой другой с аналогичным функционалом): <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>

Для оценивания задания необходимо прислать следующие материалы:

1. Промпт (полнота запрос, включая (при необходимости) негативный).
2. Сгенерированное изображение
3. Наименование литературного произведения и отрывок из него, для которого генерируется изображение.
4. Презентация проекта, в которой отражается:
 - a. Общая информация об участниках
 - b. Вариативность указанного промпта (изображения, сгенерированные от одного и того же промпта)
 - c. Путь к конечному промпту (промежуточные изображения и промпты) с пояснениями - ход подбора наиболее удачного варианта
 - d. Оценка работы нейросети

2. Конкурс нейро-мультфильмов

На конкурс представляется видеофрагмент, созданный с помощью нейросетей, допускается применение статичных кадров, а также закадровой озвучкой генератором речи.

Тема видеофрагментов: *экранизация басни Ивана Андреевича Крылова*

Допускается любой видеоформат. Монтаж в любом доступном видеоредакторе.

Оценивается точность и художественные находки для более полного раскрытия произведения. Ролик не должен содержать запрещенную законодательством РФ информацию.

На очном этапе фестивале осуществляется защита проекта.

Для оценивания задания необходимо прислать следующие материалы:

1. Конечный вариант видеоролика
2. Презентация проекта, в которой отображается:
 - a. Общая информация об участниках
 - b. Описание работы (подробное, с пояснением смысла, назначения, цели и т. д.)
 - c. Описание используемых нейросетей
 - d. Примеры запросов к сети
 - e. Конечные, успешные запросы, по которым и был сгенерирован сценарий
 - f. Описание хода проекта
 - g. Анализ результата

3. Робототехнический теннис

Поединок проходит между двумя роботами. Цель поединка - перекинуть мячи, расположенные на игровом поле, на сторону противника. Победа робота той или иной команды определяется по количеству мячей, оказавшихся на стороне противника.

Поединок проводится до двух побед в сетах. Общая продолжительность сета не должна превышать 60 секунд, за исключением специального решения судьи. Сет может считаться законченным по решению судьи, если на игровом поле не осталось мячей. Во время поединка роботы не должны пересекать линию, отделяющую поле противника от нейтральной зоны (робот вправе пересекать только линию, отделяющую от нейтральной зоны его собственное поле).

Перед началом сета роботы помещаются в правой (для каждой игровой зоны) части игрового поля таким образом, чтобы центр робота находился напротив центра правого мяча и при этом задняя часть робота находилась на задней границе игрового поля. Участники состязания самостоятельно расставляют мячи в начале каждого сета.

После команды «Старт», участники должны покинуть игровое поле. Запрещено дистанционное управление или подача роботу любых команд. В случае отсутствия видимого движения робота в течении 5 секунд после команды «Старт», роботу засчитывается поражение в сете. Мячи, вышедшие за линию аута, считаются пропущенными (в терминах футбола - это гол).

Если во время сета робот наехал на линию, отделяющую поле противника от нейтральной зоны, то ему засчитывается штрафное очко, которое при подведении итога сета рассматривается как пропущенный мяч. Если робот полностью оказался на поле противника, то ему засчитывается поражение в сете. Если робот выходит за границы своей зоны игрового поля более чем на 5 секунд, то ему засчитывается поражение в сете. В ситуации "клинча" в нейтральной зоне, судья может остановить сет и назначить его переигровку. Клинчем считается столкновение роботов с отсутствием видимого

движения в течение 5 секунд. В случае отсутствия видимого движения у обоих роботов более 15-ти секунд, судья может досрочно остановить сет.

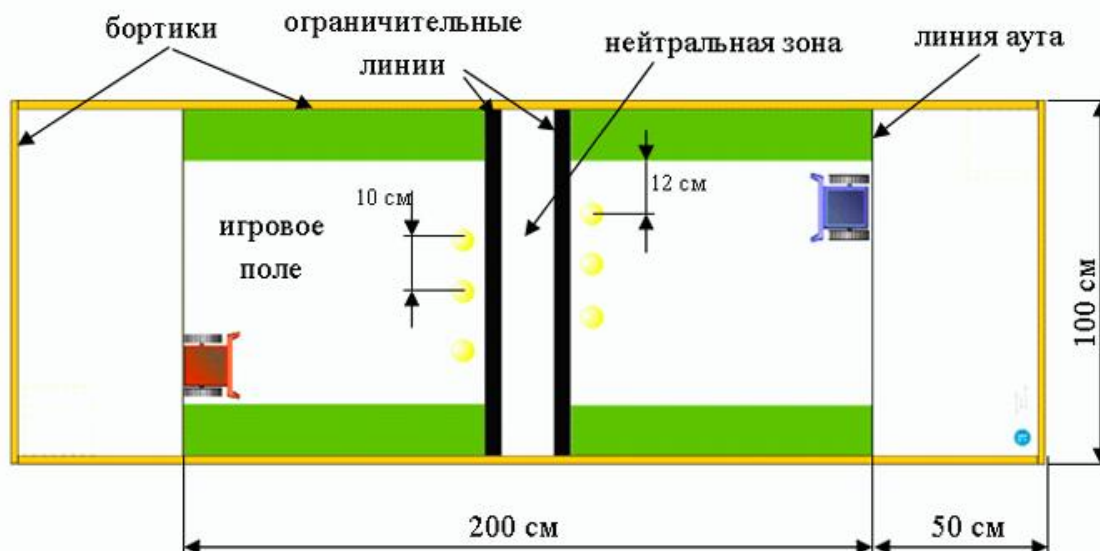


Рисунок 1. Схема игрового поля

Схема игрового поля изображена на рисунке 1.

Цвет поля - белый.

Ширина игрового поля - 100 см.

Общая длина игрового поля (до линий аута) - 200 см.

Цвет ограничительных линий нейтральной зоны - черный.

Ширина ограничительных линий - 50 мм.

Расстояние между ограничительными линиями - 15 см.

С каждой стороны игровых зон располагаются зеленые полосы. Ширина зеленых полос - 15 см.

С края каждой стороны игрового поля (за линиями аута) располагается белое поле глубиной 50 см по ширине совпадающее с игровым полем.

Игровое поле со всех сторон ограничивается бортиками высотой 15-20 мм (цвет бортиков – белый или светлый).

На поле располагаются шесть стандартных теннисных мячей (диаметр 5,6-5,8 см), по три мяча в каждой из игровых зон.

Мячи устанавливаются в точно отведенных местах на расстоянии 2-3 см от ограничительных линий.

Расстояние между мячами - 10 см, при этом правый мяч (для каждой игровой зоны) устанавливается в 12-13 см от зеленой полосы (точное расстояние зависит от диаметра мячей).

Максимальная ширина робота 20 см, длина - 20 см.

Высота и вес робота не ограничены.

Робот должен быть автономным.

Во время соревнования размеры робота должны оставаться неизменными и не должны выходить за пределы 20 x 20 см.

Робот не должен иметь никаких приспособлений для толкания мячей (механических, пневматических, вибрационных, акустических и др.).

Робот должен толкать мячи исключительно своим корпусом.

Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на корпусе робота.

Подсчет мячей производится по окончании сета. Мяч, выбитый роботом из своей игровой зоны или из нейтральной зоны за пределы поля, засчитывается в проигранные мячи. Мячи, оставшиеся в конце сета в нейтральной зоне, не учитываются. 4

Победителем объявляется робот, перекативший на сторону противника наибольшее количество мячей, в т.ч. за заднюю линию аута. При равном количестве мячей, перевес имеют мячи, вышедшие за линию аута.