

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ:

Διαγωνισμός BOWLING

Συγγραφέας: Οργανωτική Επιτροπή ROBOTEX CYPRUS
Τελευταία Έκδοση: Μάρτιος 2025

Πίνακας Περιεχομένων

1.	Εισαγωγή	3
2.	Στόχος	3
3.	Η Ομάδα - Δικαίωμα Συμμετοχής.....	3
4.	Το Ρομπότ	5
5.	Η Πίστα	6
6.	Η Μπάλα και οι Κορίνες	8
7.	Το Παιγνίδι Μπούουλινγκ	9
7.1	Διάρκεια του Παιχνιδιού.....	9
7.2	Έναρξη του Παιχνιδιού	9
8.	Βαθμολόγηση	11
9.	Ανακήρυξη της Νικήτριας Ομάδας	11
10.	Όροι Συμμετοχής στη Διοργάνωση.....	12
11.	Τεχνικός Έλεγχος Ρομπότ	13
12.	Αλλαγή και Αναστολή Κανονισμών	13

1. Εισαγωγή

Ο διαγωνισμός προσομοιώνει με απλό τρόπο το παιχνίδι του μπόουλινγκ σε πίστα μικρότερου μεγέθους, με 10 κορίνες όπως το κανονικό παιχνίδι αλλά μικρότερου μεγέθους και σε δύο γύρους των τριών φρέιμ/καρέ αντί έναν γύρο των δέκα φρέιμ/καρέ. Εφαρμόζεται απλή διαδικασία βαθμολογίας η οποία λαμβάνει υπόψη τα strikes και τα spares που μπορεί να πετύχει ένας/μία παίκτης/παίκτρια, όπως και στο κανονικό παιχνίδι.

Στο κείμενο διατηρούνται οι ορολογίες που χρησιμοποιούνται στο κανονικό παιχνίδι μπόουλινγκ.

2. Στόχος

Ο στόχος για το ρομπότ είναι να κυλήσει τη μπάλα από τη μια πλευρά της πίστας και να ρίξει κάτω όσο το δυνατόν περισσότερες κορίνες οι οποίες βρίσκονται στην άλλη άκρη της πίστας.

3. Η Ομάδα - Δικαίωμα Συμμετοχής

1. Στη διοργάνωση συμμετέχουν ομάδες και όχι άτομα.
2. Κάθε ομάδα μπορεί να αποτελείται από δύο (2) – πέντε (5) άτομα.
3. **Ένας μόνο παίκτης** της κατηγορίας Χ δικαιούται να συμμετέχει σε ομάδα της αμέσως ανώτερης κατηγορίας. Δηλαδή:
 - ένας παίκτης της κατηγορίας «4^η – 6^η Τάξη Δημοτικό» δικαιούται να συμμετέχει σε ομάδα της κατηγορίας «Γυμνάσιο»
 - ένας παίκτης της κατηγορίας «Γυμνάσιο» δικαιούται να συμμετέχει σε ομάδα της κατηγορίας «Λύκειο»
 - ένας παίκτης της κατηγορίας «Λύκειο» δικαιούται να συμμετέχει σε ομάδα της κατηγορίας «Ενήλικες»
4. Το αντίθετο του σημείου 3.3 πιο πάνω δεν εφαρμόζεται. Δηλαδή ένας παίκτης που ανήκει στην κατηγορία Χ δεν δικαιούται να συμμετέχει σε ομάδα κατώτερης κατηγορίας. Δηλαδή, ένας παίκτης που ανήκει στην κατηγορία «Λύκειο» δεν δικαιούται να συμμετέχει σε ομάδα της κατηγορίας «Γυμνάσιο» ή «Δημοτικό 4^η – 6^η».
5. Ο/Η Προπονητής της ομάδας δεν δικαιούται να λάβει μέρος στον ίδιο διαγωνισμό με την ομάδα του/της.
6. Η ομάδα ορίζει ένα μέλος της ως αρχηγό ο οποίος θα είναι υπεύθυνος για την επικοινωνία με την Οργανωτική Επιτροπή και τους κριτές και για τη διαδικασία τεχνικού ελέγχου.

Ρομποτικές Πλατφόρμες, Κατηγορίες & Επίπεδα

1. Οι προκλήσεις διεξάγονται για τις πλατφόρμες, στις κατηγορίες και τα επίπεδα που αναφέρονται στον πιο κάτω πίνακα.

Πίνακας 1: Κατηγορίες & Ηλικιακό Επίπεδο BOWLING

Διαγωνισμός	Πλατφόρμες Ρομπότ	ΔΗΜΟΤΙΚΟ 4 ^ο – 6 ^ο	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	ΛΥΚΕΙΟ	ΕΝΗΛΙΚΕΣ
BOWLING	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO:BIT RASPBERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT	✓	✓	✓	✓
LEGO BOWLING	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME LEGO MINDSTORMS NXT	✓	✓	✓	✓

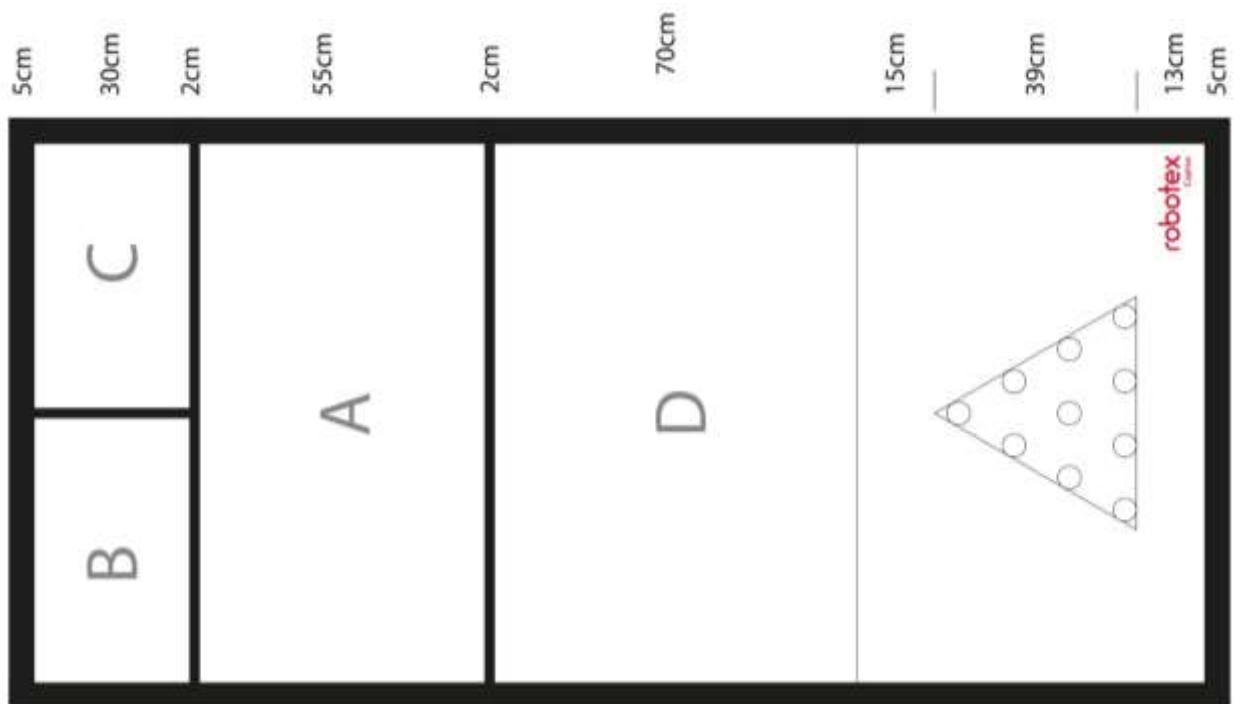
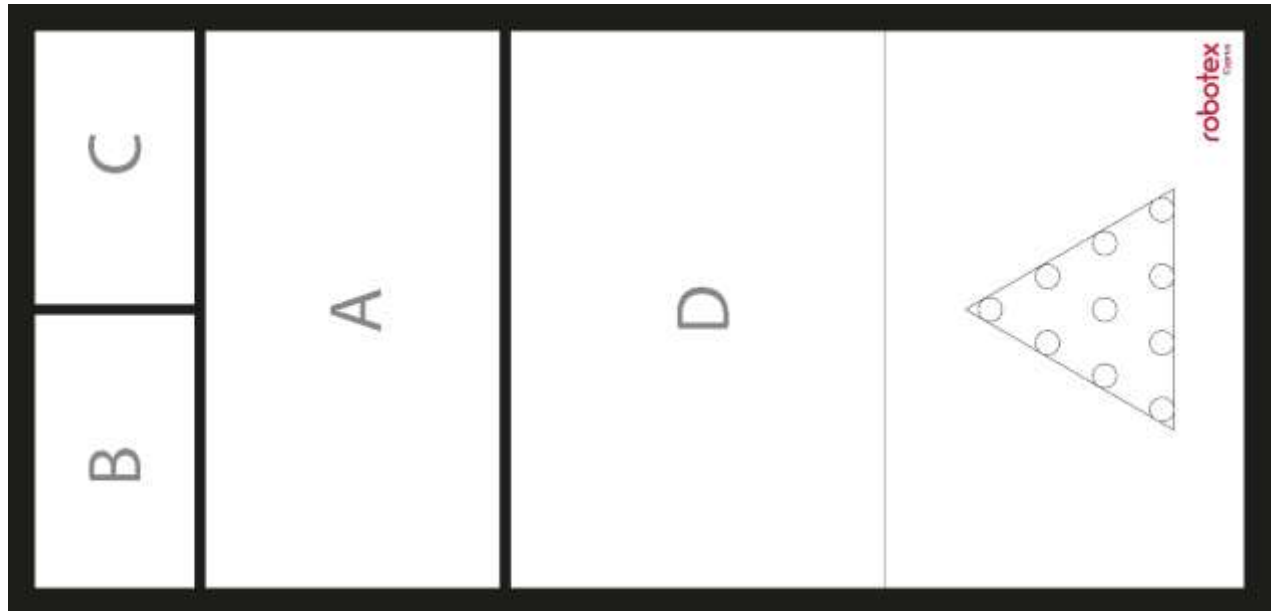
4. Το Ρομπότ

1. Το ρομπότ πρέπει να είναι αυτόνομο.
2. Διαστάσεις ρομπότ: Οι μέγιστες διαστάσεις του ρομπότ πριν την εκκίνηση δεν πρέπει να ξεπερνούν τα 25 εκ. Πλάτος x 25 εκ. Μήκος και 50 εκ. Ύψος. Τα εξαρτήματα του ρομπότ επιτρέπεται να τεντωθούν / να επεκταθούν, αλλά το μέγιστο μέγεθος του ρομπότ μετά το τέντωμα/ την επέκταση δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 30 εκ. μήκος X 30 εκ. πλάτος X 50 εκ. ύψος.
3. Η μέγιστη μάζα του ρομπότ δεν πρέπει να υπερβαίνει το 1 κιλό.
4. Για επιβεβαίωση των προδιαγραφών που αναφέρονται πιο πάνω, το ρομπότ θα πρέπει με άνεση να χωρεί σε κιβώτιο ελέγχου.
5. Το κιβώτιο ελέγχου έχει διαστάσεις (25 x 25) εκατοστά συν δύο (2) χιλιοστά ανοχή.
6. Τα δύο (2) χιλιοστά ανοχή αφορούν στο κιβώτιο ελέγχου μόνο και όχι το μέγεθος του ρομπότ. Δίνονται ώστε το ρομπότ να μπορεί εύκολα να χωρέσει στο κιβώτιο ελέγχου.
7. Το ρομπότ θα πρέπει να τοποθετείται στο κιβώτιο ελέγχου χωρίς να εξασκείται πίεση.
8. Το ρομπότ δεν θα πρέπει να φθείρει ή καταστρέφει την πίστα ή να αποτελεί απειλή για τους θεατές ή τους παίκτες/τις παίκτριες με οποιοδήποτε τρόπο.
9. Το ρομπότ πρέπει να έχει κουμπί έναρξης και λήξης της λειτουργίας του.
10. Το ρομπότ θα πρέπει να είναι κατασκευασμένο αποκλειστικά με αυθεντικά υλικά LEGO ή HITECHNIC.
11. Το ρομπότ θα πρέπει να χρησιμοποιεί μόνο μπαταρίες ή κελιά (cells) όπως προτείνονται από τη LEGO, κατά προτίμηση επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.

5. Η Πίστα

1. Οι πιο κάτω ορισμοί επεξηγούν τα διάφορα μέρη της πίστας όπως φαίνονται στις δύο εικόνες πιο κάτω. Στο κείμενο θα χρησιμοποιούνται οι όροι Area A, Area B, Area C και Area D με την πιο κάτω σημασία.
 - **Area B & Area C:** είναι οι περιοχές από τις οποίες μπορεί να ξεκινήσει το ρομπότ. Θα κληρωθεί η περιοχή πριν από την έναρξη του διαγωνισμού. Στην ίδια αυτή περιοχή θα πρέπει το ρομπότ να επιστρέψει μετά την ολοκλήρωση κάθε προσπάθειας. Όπου απαιτείται το Area A ή το Area B θα αναφέρεται ως «περιοχή εκκίνησης».
 - **Area A:** Είναι η περιοχή στην οποία θα πρέπει να εισέλθει το ρομπότ για να ρίξει τη βολή του.
 - **Area D:** Είναι η περιοχή μεταξύ της περιοχής C και του χώρου των κορίνων. Σε αυτό το χώρο θα πρέπει να κυλήσει η μπάλα, έστω και μερικά εκατοστά, πριν συνεχίσει να κυλάει για να κτυπήσει τις κορίνες.
2. Η πίστα του αγώνα έχει διαστάσεις 236 εκ. Μήκος x 114 εκ. Πλάτος και περιβάλλεται από περιμετρικό φράγμα ύψους 5 εκ.
3. Η πίστα φαίνεται στις εικόνες πιο κάτω.
4. Το χρώμα της πίστας είναι λευκό και η υφή της μουσαμάς εκτυπώσιμος.
5. Η περιοχή ρίψης της μπάλας από το ρομπότ, εμφανίζεται ως AREA A (=περιοχή A) στο διάγραμμα της πίστας και έχει μήκος 55 εκ.
6. Οι πιθανές περιοχές εκκίνησης του ρομπότ, εμφανίζονται ως AREA B (= Περιοχή B) και AREA C (= Περιοχή C) στο διάγραμμα της πίστας και έχουν μήκος 30 εκ. Το πλάτος της περιοχής B είναι ίσο με το πλάτος της περιοχής C.
7. Η περιοχή εκκίνησης μπορεί να είναι ή το AREA B ή το AREA C και ανακοινώνεται από τους διοργανωτές πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.
8. Όπως φαίνεται στην εικόνα της πίστας, το πλάτος των τριών μαύρων γραμμών που σχηματίζουν τις περιοχές A, B, C είναι 2 εκ.
9. 10 κορίνες είναι τοποθετημένες στην πίστα έτσι ώστε να σχηματίζουν τριγωνικό σχήμα η βάση του οποίου βρίσκεται σε απόσταση περίπου 13 εκ. - 15 εκ από το τέλος της πίστας.

10. Η λεπτή μαύρη γραμμή που βρίσκεται 70 εκ. περίπου μετά το τέλος της περιοχής A και 15 εκ. περίπου πριν την 1^η κορίνα, καθορίζει το σημείο πέραν του οποίου η μπάλα αναγκαστικά πρέπει να κυλήσει στην πίστα για να θεωρείται έγκυρη η ρίψη της μπάλας. Εννοείται ότι η μπάλα μπορεί να κυλήσει πάνω στην πίστα σε οποιοδήποτε σημείο πριν την λεπτή μαύρη γραμμή που αναφέρεται πιο πάνω.



[Κατεβάστε την πίστα για σκοπούς εκτύπωσης & εξάσκησης](#)

6. Η Μπάλα και οι Κορίνες

1. Η μπάλα που πρέπει να ρίξει το ρομπότ είναι μια τυπική μπάλα αντισφαίρισης με διάμετρο από 6.54 εκ. έως 6.86 εκ. και μάζα από 56.0 γρ. έως 59.4 γρ. Η μπάλα θα παραχωρείται για τη ρίψη, από τους διοργανωτές.
2. Οι 10 κορίνες είναι κατασκευασμένες από πλαστικό και έχουν ύψος 19 εκ.. Για τον αγώνα, στο εσωτερικό των κορίνων θα προτεθεί ποσότητα νερού περίπου 20 ml έτσι ώστε η τελική συνολική μάζα για κάθε κορίνα να είναι από 45 γρ. έως 55 γρ. Οι κορίνες είναι μονόχρωμες, διαφόρων χρωμάτων (μπλε, πράσινο, πορτοκαλί και κίτρινο).
3. Οι κορίνες θα τοποθετηθούν με τυχαίο τρόπο στην πίστα.
4. Οι κορίνες τοποθετούνται σε διάταξη όπως φαίνεται στις πιο πάνω εικόνες / σχήματα (βλέπε 6. Η Πίστα), δηλαδή μια κορίνα στην 1^η γραμμή, 2 κορίνες στη 2^η γραμμή, τρεις κορίνες στην 3^η γραμμή, τέσσερις κορίνες στην 4^η γραμμή.
5. Οι κορίνες έχουν απόσταση 5 εκ. - 8 εκ. μεταξύ τους και το τρίγωνο που σχηματίζουν έχει πλευρές 40 εκ. - 50 εκ. περίπου.

7. Το Παιγνίδι Μπούουλινγκ

7.1 Διάρκεια του Παιχνιδιού

1. Το παιχνίδι θα διεξαχθεί σε 2 γύρους, κάθε γύρος θα έχει 3 φρέιμ/καρέ. Σε κάθε φρέιμ/καρέ ο/η παίκτης/παίκτρια θα έχει δύο προσπάθειες να κυλήσει την μπάλα για να ρίξει τις κορίνες.
2. Ο διαθέσιμος χρόνος για κάθε φρέιμ/καρέ είναι 3 λεπτά.
3. Το φρέιμ θα πρέπει να ολοκληρωθεί εντός του διαθέσιμου χρόνου.

7.2 Έναρξη του Παιχνιδιού

1. Πριν την έναρξη του διαγωνισμού θα δοθεί 1 ώρα για έλεγχο και δοκιμές των ρομπότ στην πίστα. Πριν από τις δοκιμές θα ανακοινωθεί η περιοχή εκκίνησης.
2. Η σειρά με την οποία θα αγωνιστούν οι ομάδες στον πρώτο γύρο θα καθοριστεί με κλήρωση. Στο δεύτερο γύρο θα ακολουθηθεί η αντίστροφη σειρά.
3. Για να δοθεί η ευκαιρία σε όλους/ες τους/τις παίκτες/παίκτριες της ομάδας να συμμετέχουν στο διαγωνισμό, συστήνεται από τους Διοργανωτές όπως οι βολές σε κάθε φρέιμ/καρέ εκτελούνται από διαφορετικό/ή παίκτη/παίκτρια.
4. Πριν από το σφύριγμα του διαιτητή, ο παίκτης/η παίκτρια θα τοποθετήσει το ρομπότ στην περιοχή εκκίνησης, εξασφαλίζοντας παράλληλα ότι η κάθετη προβολή του ρομπότ θα βρίσκεται εντός της περιοχής εκκίνησης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα σημεία 5-9 πιο κάτω αφορούν την κάθε προσπάθεια ξεχωριστά, του κάθε φρέιμ.

5. Μετά το σφύριγμα του διαιτητή ο παίκτης/η παίκτρια πρέπει να φορτώσει τη μπάλα στο ρομπότ. Στη συνέχεια, το ρομπότ πρέπει να ξεκινήσει αυτόνομα, πέντε δευτερόλεπτα μετά που ο παίκτης/η παίκτρια πιέσει το κουμπί έναρξης (χρονο-καθυστέρηση).
6. Μετά την εκκίνηση το ρομπότ θα πρέπει να προχωρήσει και να εισέλθει στο Area A για να εκτελέσει τη βολή.
7. Αν το ρομπότ δεν εισέλθει στο Area A δεν επιτρέπεται να κάνει τη βολή και η προσπάθεια (όχι το φρέιμ) θεωρείται άκυρη.
8. Αν κατά τη διάρκεια της προσπάθειας οποιοδήποτε μέρος του ρομπότ ακουμπήσει ή υπερβεί τη μαύρη γραμμή που χωρίζει το Area A με το Area D, τότε η βολή/προσπάθεια θεωρείται άκυρη και δεν δίνονται βαθμοί. Αυτό ισχύει και για την κατακόρυφη προβολή του ρομπότ.
9. Αφού το ρομπότ ολοκληρώσει την προσπάθεια θα πρέπει να επιστρέψει αυτόματα στην περιοχή εκκίνησης και επαναλαμβάνει τα σημεία 5 - 9 ακόμα μία φορά, αν ο παίκτης/η παίκτρια το επιθυμεί (δες σημείο 10 πιο κάτω).

Αν το ρομπότ δεν μπορεί να επιστρέψει αυτόματα στην περιοχή εκκίνησης ή ο παίκτης/η παίκτρια αγγίξει το ρομπότ πριν οποιοδήποτε μέρος του ρομπότ αγγίξει τη μαύρη γραμμή της περιοχής εκκίνησης, η προσπάθεια/βολή (και όχι το φρέιμ) θεωρείται άκυρη και δεν δίνονται βαθμοί.

10. Ο παίκτης/η παίκτρια επιτρέπεται να παραιτηθεί από τη δεύτερη προσπάθεια. Και σε αυτή την περίπτωση το ρομπότ θα πρέπει να επιστρέψει αυτόματα στην περιοχή εκκίνησης. Και σε αυτή την περίπτωση εφαρμόζεται η δεύτερη παράγραφος του σημείου 9 πιο πάνω.
11. Κατά την επιστροφή του ρομπότ στην περιοχή εκκίνησης, ο παίκτης/η παίκτρια μπορεί να πάρει το ρομπότ όταν οποιοδήποτε μέρος του ρομπότ ακουμπήσει σε οποιοδήποτε μέρος της μαύρης γραμμή της περιοχής εκκίνησης,
12. Η μπάλα πρέπει να κυλήσει πάνω στην πίστα από οποιοδήποτε σημείο στο Area D για να χτυπήσει τις κορίνες. Σε αντίθετη περίπτωση η προσπάθεια/βολή θεωρείται άκυρη και δεν δίνονται βαθμοί.
13. Αν η μπάλα χτυπήσει απευθείας οποιαδήποτε κορίνα χωρίς η μπάλα να κυλήσει μέσα στο Area D, η βολή/προσπάθεια θεωρείται άκυρη και δεν δίνονται βαθμοί.
14. Αν η μπάλα χτυπήσει οπουδήποτε στα τοιχώματα της πίστας, η βολή/προσπάθεια θεωρείται άκυρη και δεν δίνονται βαθμοί.
15. Στην πρώτη προσπάθεια κάθε φρέιμ μόνο, αν το ρομπότ δεν ξεκινήσει τότε ο παίκτης/η παίκτρια μπορεί να προσπαθήσει να το επανεκκινήσει μόνο μία φορά. Αν και πάλι το ρομπότ δεν ξεκινήσει η προσπάθεια θεωρείται άκυρη και δεν δίνονται βαθμοί. Σημειώνεται ότι η επανεκκίνηση εφαρμόζεται μόνο για την πρώτη προσπάθεια κάθε φρέιμ και όχι για τη δεύτερη.

8. Βαθμολόγηση

1. Η διαδικασία βαθμολόγησης είναι η ίδια με το κανονικό μπόουλινγκ με δέκα κορίνες, με τη διαφορά ότι μόνο 3 φρέιμ/καρέ θα παιχτούν σε κάθε ένα από τους δύο γύρους.
2. Σε κάθε φρέιμ/καρέ, το ρομπότ έχει δύο ευκαιρίες να κυλήσει τη μπάλα και να ρίξει κάτω όσο το δυνατόν περισσότερες κορίνες.
3. Ένας πόντος απονέμεται για κάθε κορίνα που έπεσε.
4. Αν και οι δέκα κορίνες πέσουν με την πρώτη βολή, κερδίζεται στράικ (strike) και δεν παίζεται δεύτερη βολή σε εκείνο το φρέιμ/καρέ. Η βαθμολογία που λαμβάνεται είναι 10 πόντοι συν οι πόντοι από τις επόμενες δύο βολές ως μπόνους.
5. Αν και οι δέκα κορίνες πέσουν με δύο βολές, κερδίζεται σπέαρ (spare). Η βαθμολογία που λαμβάνεται είναι 10 πόντοι συν οι πόντοι από την επόμενη μία βολή ως μπόνους.
6. Αν και οι 10 κορίνες πέσουν στο τελευταίο τρίτο φρέιμ/καρέ, επιτρέπεται ακόμα μία βολή για επιπρόσθετους πόντους. Η βαθμολογία που λαμβάνεται είναι 10 πόντοι συν οι πόντοι από την επιπλέον βολή.
7. Οι βαθμοί της ομάδας σε κάθε φρέιμ καταγράφονται, στο τέλος κάθε γύρου συναθροίζονται οι βαθμοί όλων των φρέιμ/καρέ της ομάδας.
8. Στο τέλος του διαγωνισμού έχουν καταγραφεί οι δύο τελικοί βαθμοί της κάθε ομάδας στους δύο γύρους.

9. Ανακήρυξη της Νικήτριας Ομάδας

Για την κάθε ηλικιακή κατηγορία ξεχωριστά:

1. Γίνεται κατάταξη με βάση τις βαθμολογίες που πέτυχαν τα ρομπότ των ομάδων της κατηγορίας.
2. Η ομάδα με τη μεγαλύτερη συνολική βαθμολογία σε οποιονδήποτε από τους γύρους λαμβάνει την πρώτη θέση, η αμέσως επόμενη ομάδα τη δεύτερη θέση κλπ.
3. Σε περίπτωση ισοπαλίας λαμβάνεται υπόψη η δεύτερη καλύτερη βαθμολογία. Αν και σε αυτή την περίπτωση προκύπτει οι ομάδες να ισοβαθμούν, τότε διαγωνίζονται σε ένα επιπλέον γύρο του ενός φρέιμ/καρέ τον οποίο θα ολοκληρώσουν αμέσως ώστε να αποφασιστεί η νικήτρια ομάδα στην κατηγορία. Στη διαδικασία αυτή δίνονται δέκα (10) λεπτά χρόνος στις ομάδες για βελτίωση του ρομπότ τους.

Εφαρμόζοντας την πρακτική που ακολουθείται στο Robotex Cyprus θα διεξαχθεί τελικός γύρος (best-of-the-best) ανάμεσα στις ομάδες με την ψηλότερη βαθμολογία κάθε κατηγορίας. Για τον τελικό αυτό γύρο οι ομάδες κάνουν ένα φρέιμ/καρέ και γίνεται κατάταξη για ανάδειξη της νικήτριας ομάδας.

10. Όροι Συμμετοχής στη Διοργάνωση

1. Συμμετοχή στη διοργάνωση υποδηλοί αποδοχή των όρων συμμετοχής από τα μέλη των ομάδων, τους/τις προπονητές/προπονήτριες και τους οργανισμούς που εκπροσωπούν.
2. Σε περίπτωση οποιασδήποτε διαφοράς μεταξύ του αγγλικού και του ελληνικού κειμένου στα έγγραφα των κανονισμών, το ελληνικό κείμενο θεωρείται ως σωστό.
3. Το ρομπότ θα πρέπει να εγγραφεί πριν το διαγωνισμό. Η διαδικασία εγγραφής περιλαμβάνει τον τεχνικό έλεγχο του ρομπότ, τη σήμανση του ρομπότ με μοναδικό αριθμό και τη σειρά με την οποία θα διαγωνισθεί η οποία καθορίζεται από αλγόριθμο στο πληροφοριακό σύστημα διαχείρισης του διαγωνισμού.
4. Στο διαγωνισμό θα υπάρχουν δύο (2) κριτές. Ένας επιπλέον συντονιστής των κριτών είναι δυνατόν να είναι παρόν για επίβλεψη της όλης διαδικασίας.
5. Όλες οι ερωτήσεις και προβλήματα που τυχόν θα συμβούν κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού αναφέρονται στους/στις κριτές/διαιτητές.
6. Η τελική απόφαση που αφορά τυχόν ενστάσεις θα λαμβάνεται από τους/τις κριτές/διαιτητές σε συνεργασία με την Επιστημονική Επιτροπή.
7. Οι αποφάσεις των κριτών σε τυχόν ενστάσεις είναι τελεσίδικες και οριστικές και δεν επιδέχονται αμφισβήτησης ή προσβολής από τους συμμετέχοντες, τους/τις προπονητές/προπονήτριες ή τους οργανισμούς που εκπροσωπούν.
8. Σε περίπτωση αλλοίωσης ή αλλαγής της σήμανσης του μοναδικού αριθμού του ρομπότ, ο/η προπονητής/προπονήτρια και η ομάδα του/της θα αποβάλλονται αυτόματα από τη διοργάνωση. Ως αποτέλεσμα δεν θα μπορούν να λάβουν μέρος σε οποιαδήποτε άλλη πρόκληση έχουν κάνει εγγραφή. Ο/η προπονητής/προπονήτρια και η ομάδα του θα αποχωρούν άμεσα από το χώρο της διοργάνωσης. Ο/η προπονητής/προπονήτρια χάνει επίσης το δικαίωμα να λάβει μέρος στην επόμενη διοργάνωση του ROBOTEX CYPRUS και αποκλείεται αυτόματα και από τη συμμετοχή του στο ROBOTEX INTERNATIONAL σε περίπτωση που ομάδα του/της έχει κερδίσει σε διαγωνισμό στο ROBOTEX CYPRUS. Η Οργανωτική Επιτροπή διατηρεί το δικαίωμα να ονομάσει δημόσια τον/την προπονητή/προπονήτρια και τα μέλη της ομάδας του/της.
9. Αναμένεται από τους/τις προπονητές/προπονήτριες και τα μέλη των ομάδων να επιδεικνύουν πνεύμα ευγενούς άμιλλας και να συμπεριφέρονται με αλληλοσεβασμό, ευπρέπεια και κοσμιότητα μεταξύ τους, απέναντι στους οργανωτές, τους/τις κριτές και τους/τις εθελοντές/εθελόντριες και να προάγουν το «ευ αγωνίζεσθε». Συνεπώς, η Οργανωτική

Επιτροπή διατηρεί το δικαίωμα να αποβάλει οποιονδήποτε από το χώρο της διοργάνωσης παραβιάζει τις πιο πάνω αρχές καλής πρακτικής.

11. Τεχνικός Έλεγχος Ρομπότ

1. Ο αρχικός τεχνικός έλεγχος θα πραγματοποιηθεί την ημέρα του διαγωνισμού σε χώρο και χρόνο που θα καθοριστεί από τους διοργανωτές.
2. Τεχνικός έλεγχος διενεργείται πριν από την έναρξη κάθε φάσης (προκαταρκτική, προκριματική, τελική) του διαγωνισμού στον οποίο τυχόν συμμετέχει η ομάδα.
3. Τυχόν αποτυχία μίας ομάδας να προσέλθει έγκαιρα για τεχνικό έλεγχο του ρομπότ της οδηγεί στον αυτόματο αποκλεισμό της ομάδας από τη διοργάνωση.
4. Υπεύθυνος για να προσκομίσει το ρομπότ της ομάδας για τεχνικό έλεγχο είναι μόνο ο/η αρχηγός της ομάδας
5. Ο τεχνικός έλεγχος περιλαμβάνει τον έλεγχο του ρομπότ σύμφωνα με τους όρους της παραγράφου «6. Το Ρομπότ». Αν το ρομπότ δεν καλύπτει τις προδιαγραφές δεν θα γίνει αποδεκτό για να διαγωνιστεί και αυτόματα αποκλείεται από τη διοργάνωση.

12. Αλλαγή και Αναστολή Κανονισμών

1. Οποιοσδήποτε αλλαγές ή αναστολή στους κανόνες διεξαγωγής τους διαγωνισμού γίνονται από τον Κυπριακό Σύνδεσμο Πληροφορικής σε συνεννόηση με την Οργανωτική Επιτροπή της διοργάνωσης. Παρακαλούμε απευθύνετε τα σχόλια και τις εισηγήσεις στη διεύθυνση robotex@ccs.org.cy.