

**ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ
«ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ – ENGINO, LEGO, MAKEBLOCK &
ΑΝΟΙΚΤΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ»**

Συγγραφέας: Οργανωτική Επιτροπή ROBOTEX CYPRUS
Τελευταία Έκδοση: Μάρτιος 2026

Πίνακας Περιεχομένων

1.	Εισαγωγή	3
2.	Στόχος του Διαγωνισμού	3
3.	Κατηγορίες Ρομποτικών Πλατφόρμων	4
4.	Το Θέμα	5
4.1	Θέμα για Ρομποτικές Πλατφόρμες Engino, Lego & Makeblock	5
4.2	Θέμα Ανοικτής Κατηγορίας	5
5.	Η Ομάδα - Δικαίωμα Συμμετοχής	6
6.	Η Γλώσσα Προγραμματισμού	6
7.	Χρήση Ηλεκτρονικών Υπολογιστών	6
8.	Το Ρομπότ	6
9.	Η Κατασκευή & Το Ευρύτερο Περιβάλλον της	7
10.	Η Πίστα	7
11.	Ο Διαγωνισμός	8
12.	Η Διαδικασία Αξιολόγησης	9
13.	Κριτήρια Αξιολόγησης	10
13.1	Παρουσίαση (Μέγιστη βαθμολογία: 30)	10
13.2	Τα Ρομπότ (Μέγιστη βαθμολογία: 20)	10
13.3	Αφίσα (Μέγιστη Βαθμολογία: 20)	11
13.4	Σύλληψη και Εφαρμογή της Ιδέας (Μέγιστη βαθμολογία: 15)	11
13.5	Επεξηγηματικό Βίντεο (Μέγιστη βαθμολογία: 15)	11
14.	Ανακήρυξη Νικητριών Ομάδων	13
15.	Σημείωση – Συμμετοχή Ομάδων στο Διεθνή Διαγωνισμό	13
16.	Υπευθυνότητα	13
17.	Όροι Συμμετοχής στη Διοργάνωση	14
18.	Τεχνικός Έλεγχος Ρομπότ	15
19.	Αλλαγή και Αναστολή Κανονισμών	15

1. Εισαγωγή

Η πρόκληση της εκπαιδευτικής ρομποτικής δίνει την ευκαιρία σε μαθητές/μαθήτριες και εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων της εκπαίδευσης καθώς επίσης σε φοιτητές/φοιτήτριες κολλεγίων και πανεπιστημίων και σε ενήλικες να συνεργαστούν, να αξιοποιήσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους για να αναπτύξουν κατασκευές και λύσεις στις οποίες τα ρομπότ παίζουν σημαντικό ρόλο στην επίλυση ενός προβλήματος.

Προσφέρεται σε δύο μορφές:

(α) σε μαθητές/μαθήτριες και εκπαιδευτικούς δημοτικής εκπαίδευσης που καλούνται να ασχοληθούν και να ερευνήσουν ένα συγκεκριμένο θέμα και να δημιουργήσουν μια κατασκευή χρησιμοποιώντας συγκεκριμένες κοινές ρομποτικές πλατφόρμες και

(β) σε μαθητές/μαθήτριες και εκπαιδευτικούς γυμνασίου, λυκείου και τεχνικών επαγγελματικών σχολών καθώς επίσης σε φοιτητές/φοιτήτριες, ακαδημαϊκούς και ενήλικες που ενθαρρύνονται να αποφασίσουν για ένα θέμα και, χωρίς κανένα περιορισμό ως προς τις ρομποτικές πλατφόρμες που θα χρησιμοποιηθούν, να υλοποιήσουν καινοτόμες κατασκευές και εφαρμογές.

2. Στόχος του Διαγωνισμού

1. Η πρόκληση προάγει τη συνεργασία και την ομαδικότητα, την προώθηση της μάθησης βασισμένη σε έργα (project based learning), την ανάπτυξη των δεξιοτήτων της αναλυτικής και κριτικής σκέψης μέσω μικρής έκτασης έρευνας για την παρουσίαση λύσεων σε τρέχοντα κοινωνικά προβλήματα.

3. Κατηγορίες Ρομποτικών Πλατφόρμων

1. Ο παρακάτω πίνακας παραθέτει το ηλικιακό επίπεδο των ομάδων και τις πλατφόρμες ρομπότ που μπορούν να λάβουν μέρος στην πρόκληση.

Πίνακας 1: Ρομποτικές Πλατφόρμες & Κατηγορίες Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

Κατηγορίες Εκπαιδευτικής Ρομποτικής	Πλατφόρμες Ρομπότ	ΔΗΜΟΤΙΚΟ 1 ^η – 3 ^η	ΔΗΜΟΤΙΚΟ 4 ^η – 6 ^η	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	ΛΥΚΕΙΟ	ΕΝΗΛΙΚΕΣ
LEGO	WeDO, SPIKE ESSENTIAL, SPIKE PRIME	✓	✓	✗	✗	✗
MAKEBLOCK	MBOT, MBOT 2 & MBOT NEO					
ENGINO	MINI & PRO					
OPEN	Όλες οι πιο πάνω πλατφόρμες και επιπλέον Arduino, Kypruino, Micro:bit, Raspberry Pi, ARM, ESP και συνδυασμός τους.	✗	✗	✓	✓	✓

4. Το Θέμα

Το θέμα της πρόκλησης διαφέρει ανάλογα με τις ρομποτικές πλατφόρμες που χρησιμοποιούνται και την ηλικιακή κατηγορία των μελών των ομάδων που συμμετέχουν.

4.1 Θέμα για Ρομποτικές Πλατφόρμες Engino, Lego & Makeblock

Το φετινό θέμα για το Educational Robotics ENGINO, LEGO και MAKEBLOCK είναι «**ΒΙΩΣΙΜΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ – ΠΡΑΣΙΝΟ ΝΗΣΙ**». Η βιώσιμη ανάπτυξη αφορά την κάλυψη των σημερινών αναγκών με παράλληλη προστασία του περιβάλλοντος για τις μελλοντικές γενιές. Ένα «Πράσινο Νησί» είναι ένα μέρος όπου η καθαρή ενέργεια, η υπεύθυνη χρήση του νερού, η μείωση των αποβλήτων και οι έξυπνες τεχνολογίες συνεργάζονται για να δημιουργήσουν ένα ισορροπημένο οικοσύστημα.

Οι ομάδες ενθαρρύνονται να διερευνήσουν το συνδυασμό της ρομποτικής τεχνολογίας και των δυνατοτήτων που προσφέρονται μέσω των εφαρμογών της τεχνητής νοημοσύνης ώστε να αναπτύξουν μοναδικά καινοτόμες κατασκευές και λύσεις. Σχετικά υπενθυμίζουμε την πρωτοβουλία [AI FOR GOOD INITIATIVE](#) η οποία αξιοποιεί την τεχνητή νοημοσύνη για καλό σκοπό καθώς επίσης τους [17 Στόχους των Ηνωμένων Εθνών για Βιώσιμη Ανάπτυξη](#) (<https://sdgs.un.org/goals>) όπου επιμέρους στόχοι μπορούν να συμβάλουν σημαντικά στην κατανόηση του θέματος και την παραγωγής ιδεών.

Μέσα από μια σειρά συνεδριών ιδεοθύελλας (Brainstorming) με τους προπονητές και προπονήτριες σας, τους δασκάλους και τους εκπαιδευτές τους είμαστε βέβαιοι ότι οι ομάδες θα καταλήξουν σε εντυπωσιακές και καινοτόμες ιδέες, οι οποίες θα υλοποιηθούν με υπομονή και επιμονή, σε πνεύμα συνεργασίας, με στόχο την εξεύρεση μιας εξαιρετικής λύσης.

4.2 Θέμα Ανοικτής Κατηγορίας

1. Το θέμα στην κατηγορία αυτή δεν καθορίζεται από την Οργανωτική Επιτροπή. Αποφασίζεται από την ομάδα και μπορεί να αφορά και να καλύπτει οποιαδήποτε πτυχή της δραστηριότητας της ζωής χωρίς περιορισμούς.
2. Στην κατηγορία επιτρέπεται η χρήση οποιουδήποτε αριθμού και οποιουδήποτε συνδυασμού τύπων ρομποτικού εξοπλισμού (π.χ. Raspberry Pi, Arduino, Lego μαζί σε μία κατασκευή), αριθμός ελεγκτών, κινητήρων, αισθητήρων και άλλων υλικών χωρίς περιορισμούς.
3. Οι ομάδες καλούνται να καινοτομήσουν διερευνώντας τρόπους ενσωμάτωσης της Τεχνητής Νοημοσύνης στις λύσεις τους, αξιοποιώντας τις πρόσφατες εξελίξεις στον τομέα. Οι τεχνικές υπολογιστικής όρασης μπορούν επίσης να εφαρμοστούν για την περαιτέρω προώθηση της καινοτομίας μαζί με επιπρόσθετο εξοπλισμό.
4. Η αξιολόγηση στην Ανοικτή Κατηγορία αφορά όλα τα επίπεδα μαζί και θα βραβευτούν οι τρεις καλύτερες κατασκευές.

5. Η Ομάδα - Δικαίωμα Συμμετοχής

1. Ο διαγωνισμός απευθύνεται σε ομάδες και όχι σε άτομα.
2. Κάθε ομάδα μπορεί να αποτελείται από δύο (2) μέχρι έξι (6) άτομα.
3. Οι ομάδες δημοτικού πρέπει να συνοδεύονται από έναν ενήλικα, κατά προτίμηση τον/την προπονητή/προπονήτρια ή το/τη δάσκαλο/δασκάλα τους.
4. Σε ομάδα της κατηγορίας «4^η – 6^η Τάξη Δημοτικού» μπορεί να συμμετέχει μέχρι ένας μαθητής της κατηγορίας «1^η – 3^η Τάξη Δημοτικού». Το αντίθετο δεν εφαρμόζεται.
5. Το σημείο 4 πιο πάνω ισχύει κατά αναλογία και για τις ομάδες που συμμετέχουν στην Ανοικτή Κατηγορία.
6. Η ομάδα ορίζει ένα μέλος της ως αρχηγό ο οποίος θα είναι υπεύθυνος για την επικοινωνία με την Οργανωτική Επιτροπή και τους κριτές, για τη διαδικασία τεχνικού ελέγχου και για τον χειρισμό του ρομπότ κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού.

6. Η Γλώσσα Προγραμματισμού

1. Για την ανάπτυξη του προγράμματος, μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιοσδήποτε συνδυασμός γλωσσών προγραμματισμού υποστηρίζονται από την αντίστοιχη πλατφόρμα.

7. Χρήση Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

1. Για την υλοποίηση της κατασκευής, η κάθε ομάδα μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε αριθμό ηλεκτρονικών υπολογιστών (ή συνδυασμό ηλεκτρονικού υπολογιστή, ταμπλέτας και κινητού τηλεφώνου).

8. Το Ρομπότ

1. Για τις κατηγορίες Engino, Lego και Makeblock τα ρομπότ θα πρέπει να κατασκευαστούν με αυθεντικά υλικά της αντίστοιχης πλατφόρμας.
2. Δεν υπάρχει περιορισμός ως προς τον αριθμό των ρομπότ της αντίστοιχης πλατφόρμας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν.
3. Δεν υπάρχει περιορισμός ως προς τον αριθμό και τον τύπο των αισθητήρων που μπορεί να χρησιμοποιηθούν.

9. Η Κατασκευή & Το Ευρύτερο Περιβάλλον της

1. Για τις κατηγορίες Engino, Lego και Makeblock:
 - Η κατασκευή θα πρέπει να υλοποιηθεί με αυθεντικά υλικά της αντίστοιχης πλατφόρμας.
 - Όλα τα μέρη της κατασκευής που περιλαμβάνουν αυτοματισμούς ή μηχανικά μέρη που κινούνται με κινητήρες θα πρέπει να είναι κατασκευασμένα με αυθεντικά υλικά της αντίστοιχης πλατφόρμας.
2. Το συνολικό ύψος της κατασκευής μπορεί να έχει ύψος μέχρι και ενάμιση (1.5) μέτρα.
3. Επιτρέπεται η χρήση χαρτιού (οποιοδήποτε μεγέθους, πάχους και χρώματος), πολυστερίνης, ξύλου, αλουμινίου και πλαστεσίνης.
4. Ομάδες που θέλουν να χρησιμοποιήσουν υλικά που δεν αναφέρονται πιο πάνω μπορούν να επικοινωνήσουν με την Οργανωτική Επιτροπή για διευκρινήσεις.

10. Η Πίστα

1. Ως πίστα θεωρείται μόνο το δάπεδο/πάτωμα της κατασκευής, δηλαδή η βάση πάνω στην οποία τοποθετούνται η κατασκευή και το ρομπότ.
2. Η πίστα κατασκευάζεται σε υλικό ματ και ή λεπτό ανθεκτικό ξύλο με διαστάσεις μέχρι 1 μέτρο πλάτος x 1 μέτρο μήκος.
3. Η πίστα μπορεί να είναι επίπεδη ή ανώμαλη/βουνώδης.

11. Ο Διαγωνισμός

1. Οι ομάδες θα πρέπει να ετοιμάσουν και να παρουσιάσουν μια κατασκευή που έχει άμεση σχέση με το θέμα του διαγωνισμού, ανάλογα με την κατηγορία και όπως περιγράφεται στην παράγραφο «4. Το Θέμα» πιο πάνω.
2. Στην κατασκευή, είναι σημαντικό να έχει εμφανή πρωταγωνιστικό και ενεργό ρόλο ένα ρομπότ το οποίο θα πρέπει να προγραμματιστεί για να συμμετέχει στο περιβάλλον της.
3. **Το ρομπότ πρέπει να εκτελεί ένα συνδυασμό από τέσσερις (4) κινητικές δραστηριότητες ή αυτοματισμούς.**
 - Ως **κινητική δραστηριότητα** θεωρείται η διαδικασία μετακίνησης του ρομπότ (ή και άλλου μέρους της κατασκευής) από ένα σημείο σε άλλο ως αποτέλεσμα της αντίδρασης του σε εξωτερικό ερέθισμα από το ευρύτερο περιβάλλον της κατασκευής.
 - Ως **αυτοματισμός** θεωρείται η διαδικασία στην οποία ένας αισθητήρας αντιλαμβάνεται ένα εξωτερικό ερέθισμα από το ευρύτερο περιβάλλον της κατασκευής και αντιδρά σε αυτό το ερέθισμα ενημερώνοντας το πρόγραμμα ελέγχου του ρομπότ. Το ρομπότ, με τη σειρά του, επεξεργάζεται τα δεδομένα τα οποία λαμβάνει από τον αισθητήρα και εκτελεί μια εργασία. Μια τέτοια εργασία μπορεί, ενδεικτικά, να είναι η μετακίνηση του ρομπότ, η δημιουργία ήχου ή θορύβου, η εμφάνιση στον υπολογιστή δεδομένων/υπολογισμών ή μιας ειδοποίησης/ενημέρωσης ή μιας εικόνας κ.λπ.
 - Νοείται ότι ο αυτοματισμός δεν εμπεριέχει ανθρώπινη παρέμβαση οποιασδήποτε μορφής.
4. Το ρομπότ θα πρέπει να παραμείνει στην πίστα καθ' όλη τη διάρκεια της παρουσίασης της δραστηριότητας.
5. Αν το ρομπότ «κολλήσει» και δεν κινείται μπορεί να υποβοηθηθεί από τους/τις διαγωνιζόμενους/ες ανασηκώνοντας το ή μετακινώντας στοιχεία της πίστας.

12. Η Διαδικασία Αξιολόγησης

1. Στο πρόγραμμα της διοργάνωσης θα καθοριστεί η ημέρα και η ώρα για την παρουσίαση των κατασκευών της κάθε κατηγορίας.
2. Η αξιολόγηση πραγματοποιείται από ομάδες κριτών που επισκέπτονται τις ομάδες που συμμετέχουν στο χώρο έκθεσης των κατασκευών τους.
3. Ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων που θα συμμετέχουν και για ελαχιστοποίηση του χρόνου αναμονής, πιθανόν να υπάρχουν δύο παράλληλες ομάδες αξιολόγησης.
4. Για ελαχιστοποίηση του χρόνου αναμονής των ομάδων θα ακολουθηθεί η πιο κάτω διαδικασία αξιολόγησης:
 - Οι ομάδες θα στήσουν τις κατασκευές τους στο σημείο που θα τους υποδειχθεί από την Οργανωτική Επιτροπή.
 - Οι ομάδες αξιολόγησης θα διενεργήσουν την αξιολόγηση των κατασκευών των ομάδων.
 - Με την ολοκλήρωση της αξιολόγησης όλων των ομάδων της κατηγορίας θα ανακοινωθούν τα αποτελέσματά τους.
 - Θα δοθεί χρόνος στους θεατές να επισκεφθούν το χώρο του διαγωνισμού για να θαυμάσουν από κοντά τις κατασκευές των ομάδων.
 - Στο χρόνο που θα καθοριστεί στο πρόγραμμα, οι ομάδες της κατηγορίας θα αποχωρήσουν από το χώρο με τις κατασκευές τους.
5. Ως ένδειξη εκτίμησης και φίλαθλου πνεύματος, παρακαλούνται οι ομάδες να παραμείνουν στο Αθλητικό Κέντρο για να απολαύσουν τις παρουσιάσεις των ομάδων των άλλων κατηγοριών.

13. Κριτήρια Αξιολόγησης

1. Ο μέγιστος αριθμός βαθμών που μπορεί να επιτύχει η ομάδα είναι εκατό (100).
2. Τα κριτήρια της αξιολόγησης επεξηγούνται πιο κάτω.

13.1 Παρουσίαση (Μέγιστη βαθμολογία: 30)

1. Η ομάδα θα έχει στη διάθεση της τρία (3) λεπτά για να παρουσιάσει την κατασκευή της και τις σχετικές δραστηριότητες που εκτελεί το ρομπότ στους κριτές.
2. Η παρουσίαση δίνει τριάντα (30) βαθμούς και περιλαμβάνει τα πιο κάτω κριτήρια
 - Σαφής και περιεκτική επεξήγηση της κατασκευής, συνοχή της παρουσίασης (10β).
 - Ευχέρεια στην παρουσίαση και επικοινωνιακές δεξιότητες (10β).
 - Βαθμός συμμετοχής όλων των μελών της ομάδας στην παρουσίαση, επεξήγηση του ρόλου του κάθε μέλους. Η συνεργασία και συμπληρωματικότητα των μελών κατά τη διαδικασία (5β).
 - Ικανοποιητική ανταπόκριση στις ερωτήσεις των κριτών από τα μέλη της ομάδας (5β).

13.2 Τα Ρομπότ (Μέγιστη βαθμολογία: 20)

1. Το μέρος αυτό της αξιολόγησης δίνει είκοσι (20) βαθμούς και περιλαμβάνει τα πιο κάτω κριτήρια (10 βαθμοί ανά κριτήριο):
 - Επεξήγηση του κώδικα που αναπτύχθηκε για τον προγραμματισμό του ρομπότ (10β).
 - Επίδειξη και επεξήγηση τριών (3) τουλάχιστον κινητικών λειτουργιών ή αυτοματισμών που εκτελούνται από το ρομπότ (5β).
 - Σχεδιασμός του ρομπότ και δυνατότητα βελτιστοποίησης της λειτουργίας του, ποικιλία και χρήση αισθητήρων (5β).

13.3 Αφίσα (Μέγιστη Βαθμολογία: 20)

1. Το μέρος αυτό της αξιολόγησης δίνει είκοσι (20) βαθμούς και αφορά τη δημιουργία αφίσας με βάση τα πιο κάτω κριτήρια.
2. Το πόστερ έχει μέγεθος A3 και χωρίζεται σε δύο ισότιμα στο μέγεθος μέρη των 10 βαθμών το καθένα.
3. Το πρώτο πάνω (ή δεξιά) μισό μέρος παράγεται χειρωνακτικά χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε υλικό χωρίς περιορισμό. Το δεύτερο κάτω (ή αριστερά) μισό μέρος παράγεται χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης.
4. Τα δύο μέρη της αφίσας θα πρέπει να έχει διαφορετικό περιεχόμενο. Δηλαδή το μέρος που παράγεται με τεχνητή νοημοσύνη δεν πρέπει να είναι το «αντίγραφο» του μέρους που παράχθηκε χειρωνακτικά.
5. Το περιεχόμενο της αφίσας μπορεί να σχετίζεται είτε:
 - εξ' ολοκλήρου με το θέμα της πρόκλησης, σε αυτή την περίπτωση τα δύο μέρη θα πρέπει να είναι συμπληρωματικά μεταξύ τους, είτε
 - το ένα μέρος θα αφορά το θέμα της πρόκλησης και το άλλο μέρος την εργασία της ομάδας για την ετοιμασία της κατασκευής τους.

13.4 Σύλληψη και Εφαρμογή της Ιδέας (Μέγιστη βαθμολογία: 15)

6. Το μέρος αυτό της αξιολόγησης δίνει δεκαπέντε (15) βαθμούς και περιλαμβάνει τα πιο κάτω κριτήρια (5 βαθμοί ανά κριτήριο):
 - Επίπεδο έρευνας που πραγματοποιήθηκε και εφαρμοσιμότητα της κατασκευής στον πραγματικό κόσμο.
 - Σχετικότητα και συνάφεια της κατασκευής με το θέμα του διαγωνισμού με στόχο την αποτελεσματική και ποιοτική επίλυση ενός προβλήματος.
 - Δημιουργικότητα και πρωτοτυπία της ομάδας, συνολική ποιότητα και αυθεντικότητα της κατασκευής.

13.5 Επεξηγηματικό Βίντεο (Μέγιστη βαθμολογία: 15)

1. Η κάθε ομάδα πρέπει να επεξηγήσει την κατασκευή της και την ιδέα πίσω από αυτήν με ένα βίντεο.
2. Η ομάδα θα πρέπει να ανεβάσει το βίντεο της στο διαδίκτυο ώστε να μπορεί η Ομάδα Αξιολόγησης να το ανασκοπήσει και να το αξιολογήσει πριν από τη διοργάνωση.

3. Η ομάδα θα πρέπει κοινοποιήσει τον σύνδεσμο (link) που οδηγεί στην κατασκευή της στην Ομάδα Αξιολόγησης [συμπληρώνοντας την φόρμα εγγραφής του βίντεο εδώ](#).
4. Η κοινοποίηση του βίντεο θα πρέπει να γίνει **το αργότερο μέχρι την Παρασκευή 19 Ιουνίου 2026 τα μεσάνυχτα**. Τυχόν κοινοποιήσεις μετά την πιο πάνω ημερομηνία δεν θα ληφθούν υπόψη και η ομάδα θα λάβει μηδέν (0) βαθμούς για το Επεξηγηματικό Βίντεο.
5. Η μέγιστη διάρκεια του βίντεο είναι μέχρι τρία (3) λεπτά.
6. Το βίντεο πρέπει να τεκμηριώνει τη συνεργασία, την ομαδική και συλλογική εργασία των μελών της ομάδας για την υλοποίηση της κατασκευής και τον προγραμματισμό του ρομπότ.
7. Μέσα από το βίντεο πρέπει να παρουσιάζονται οι κινητικές δραστηριότητες του ρομπότ και οι αυτοματισμοί.
8. Το βίντεο πρέπει να είναι διαθέσιμο και την ημέρα του διαγωνισμού, σε περίπτωση που ζητηθεί από τους κριτές.

14. Ανακήρυξη Νικητριών Ομάδων

Στις κατηγορίες Εκπαιδευτικής Ρομποτικής Lego, Engino και Makeblock θα γίνει ξεχωριστή αξιολόγηση για τα επίπεδα Δημοτικό 1^η – 3^η και Δημοτικό 4^η - 6^η και θα δοθούν τρία βραβεία για την κάθε κατηγορία.

Η αξιολόγηση στην Ανοικτή Κατηγορία είναι ενιαία και ομοιόμορφη και καλύπτει όλα τα επίπεδα και θα βραβευθούν τα τρία καλύτερα έργα.

15. Σημείωση – Συμμετοχή Ομάδων στο Διεθνή Διαγωνισμό

Σημειώνεται ότι στο Robotex International:

- καλύπτονται και οι τρεις κατηγορίες Engino, Lego, Makeblock όπως και στην Κύπρο.
- δεν υποβάλλεται βίντεο και
- δεν υπάρχει η διαδικασία της αξιολόγησης των κατασκευών.
- ΔΕΝ ανακηρύσσονται νικητές
- δίνονται πιστοποιητικά συμμετοχής σε όλες τις ομάδες.

Τα πιο πάνω ίσχυσαν κατά την περσινή διοργάνωση του Robotex International και μπορείτε να [δείτε τους φετινούς κανονισμούς συμμετοχής εδώ](#).

16. Υπευθυνότητα

1. Οι διοργανωτές του ROBOTEX CYPRUS δεν αποδέχονται οποιαδήποτε ευθύνη για οποιαδήποτε ατυχή συμβάντα ή και ατυχήματα τα οποία δυνατόν να προκληθούν από τους συμμετέχοντες ή τα ρομπότ τους ή τον οποιοδήποτε άλλο εξοπλισμό τους.
2. Οι διοργανωτές του ROBOTEX CYPRUS δεν αποδέχονται οποιαδήποτε ευθύνη ζημιάς ή κλοπής του ρομπότ ή της κατασκευής, σε περίπτωση που κάτι τέτοιο επισυμβεί.

17. Όροι Συμμετοχής στη Διοργάνωση

1. Συμμετοχή στη διοργάνωση του ROBOTEX CYPRUS προϋποθέτει και επιβάλλει αποδοχή των όρων συμμετοχής από τους διαγωνιζόμενους, τους προπονητές 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. Η ομάδα θα πρέπει να εγγραφεί πριν το διαγωνισμό. Η διαδικασία εγγραφής περιλαμβάνει τεχνικό έλεγχο και τη σήμανση του ρομπότ με μοναδικό αριθμό.
4. Όλες οι ερωτήσεις και προβλήματα που τυχόν θα συμβούν κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού αναφέρονται στους κριτές.
5. Η τελική απόφαση που αφορά τυχόν ενστάσεις θα λαμβάνεται από τους κριτές σε συνεργασία με τους διοργανωτές.
6. Οι αποφάσεις των κριτών σε τυχόν ενστάσεις είναι τελεσίδικες και οριστικές και δεν επιδέχονται αμφισβήτησης ή προσβολής από τους συμμετέχοντες, τους προπονητές ή τους οργανισμούς που εκπροσωπούν.
7. Σε περίπτωση σκόπιμης αλλοίωσης ή αλλαγής της σήμανσης του μοναδικού αριθμού του ρομπότ, ο προπονητής και η ομάδα του θα αποβάλλονται αυτόματα από τη διοργάνωση. Ως αποτέλεσμα δεν θα μπορούν να λάβουν μέρος σε οποιαδήποτε άλλη πρόκληση έχουν κάνει εγγραφή. Ο προπονητής και η ομάδα του θα αποχωρούν άμεσα από το χώρο της διοργάνωσης. Ο προπονητής χάνει επίσης το δικαίωμα του να λάβει μέρος στην επόμενη διοργάνωση του ROBOTEX CYPRUS και αποκλείεται αυτόματα και από τη συμμετοχή του στο ROBOTEX INTERNATIONAL σε περίπτωση που κάποια ομάδα του έχει κερδίσει σε διαγωνισμό στο ROBOTEX CYPRUS. Η Οργανωτική Επιτροπή διατηρεί το δικαίωμα να ονομάσει δημόσια τόσο τον προπονητή όσο και την ομάδα και τα μέλη της.
8. Αναμένεται ότι οι προπονητές και τα μέλη των ομάδων θα επιδεικνύουν πνεύμα ευγενούς άμιλλας και θα συμπεριφέρονται με αλληλοσεβασμό, ευπρέπεια και κοσμιότητα μεταξύ τους και απέναντι στους οργανωτές, τους κριτές και τους εθελοντές. Η συμπεριφορά όλων θα πρέπει να προάγει το «ευ αγωνίζεσθε». Ως εκ τούτου, η Οργανωτική Επιτροπή διατηρεί το δικαίωμα να αποβάλει οποιονδήποτε παραβιάζει τις πιο πάνω αρχές καλής πρακτικής από το χώρο της διοργάνωσης.

18. Τεχνικός Έλεγχος Ρομπότ

1. Για λόγους σαφήνειας αυτού του μέρους του εγγράφου, οι αναφορές: «6. Οι Πλατφόρμες Ρομποτικής», «9. Το Ρομπότ», «10. Η Κατασκευή και το Ευρύτερο Περιβάλλον» και «11. Η Πίστα» θα αναφέρονται συνοπτικά ως "Η Συμμετοχή της Ομάδας".
2. Ο τεχνικός έλεγχος περιλαμβάνει την επιθεώρηση της Συμμετοχής της Ομάδας.
3. Εάν κάποιο από τα στοιχεία της Συμμετοχής της Ομάδας δεν συμμορφώνεται πλήρως με τις απαιτήσεις, η ομάδα δεν θα γίνει αποδεκτή για να διαγωνιστεί και θα αποκλειστεί αυτόματα από τη διοργάνωση.
4. Ο τεχνικός έλεγχος της Συμμετοχής της Ομάδας θα διεξαχθεί την ημέρα του διαγωνισμού ως μέρος της διαδικασίας αξιολόγησης της ομάδας.
5. Η ομάδα αναμένεται να προσέλθει έγκαιρα σύμφωνα με το πρόγραμμα της διοργάνωσης. Σε αντίθετη περίπτωση η ομάδα δεν θα γίνει αποδεκτή για συμμετοχή στο διαγωνισμό.
6. Μόνο τα μέλη της ομάδας πρέπει να συμμετέχουν στη διαδικασία μεταφοράς της Συμμετοχής της Ομάδας στον χώρο του διαγωνισμού.
7. Μόνο τα μέλη της ομάδας πρέπει να συμμετέχουν στην προετοιμασία της Συμμετοχής της Ομάδας και στην τοποθέτησή της στον εκθεσιακό χώρο.

19. 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 σας στη διεύθυνση robotex@ccs.org.cy.