

ΠΡΟΚΗΡΥΞΗ & ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ
ROBOTEX CYPRUS 2025

Συγγραφέας:

Οργανωτική Επιτροπή ROBOTEX CYPRUS 2025

Τελευταία Έκδοση: Μάρτιος 2025

Πίνακας Περιεχομένων

1	Εισαγωγή.....	4
2	Σκοποί και Στόχοι της Διοργάνωσης.....	4
3	Χρόνος & Χώρος Διεξαγωγής.....	4
4	Δικαίωμα Συμμετοχής.....	5
5	Εγγραφές για Συμμετοχή.....	5
5.1	Τέλος Συμμετοχής.....	5
6	Γλώσσα Διεξαγωγής.....	5
7	Κατηγορίες & Επίπεδα Διοργάνωσης.....	6
8	Ρομποτικές Πλατφόρμες.....	6
9	Οι Προκλήσεις Συνοπτικά.....	7
10	Έκθεση Κατασκευών Εκπαιδευτικής Ρομποτικής.....	9
10.1	Κατηγορίες Εκπαιδευτικής Ρομποτικής.....	9
10.2	Θέμα Εκπαιδευτικής Ρομποτικής.....	9
10.3	Θέμα Ανοικτής Κατηγορίας.....	10
10.4	Εγγραφή Βίντεο Ομάδων Εκπαιδευτικής Ρομποτικής.....	10
10.5	Αξιολόγηση & Ανακήρυξη Νικητριών Ομάδων.....	10
11	Προκλήσεις της Διοργάνωσης.....	11
11.1	Αθλητικές Ρομποτικές Προκλήσεις.....	11
11.2	Συγχώνευση Ομάδων σε Παρόμοιους Διαγωνισμούς.....	12
11.3	Μη Υλοποίηση Διαγωνισμών.....	13
12	Όροι Συμμετοχής & Κανονισμοί Διοργάνωσης.....	14
12.1	Γενικά.....	14
12.2	Συμμετοχή Οργανισμών και Ομάδων.....	14
12.3	Κανονισμοί για τα Ρομπότ.....	14
12.4	Αποβολή από τη Διοργάνωση.....	14
13	Οργανισμοί & Ομάδες.....	15
13.1	Οργανισμοί.....	15
13.2	Δημιουργία Ομάδας.....	15
13.3	Προπονητές & Προπονήτριες Ομάδων.....	15
13.4	Ο/Η Βοηθός Προπονητής/Προπονήτρια.....	16
13.5	Εκπαίδευση Ομάδων.....	16
14	Κανονισμοί Αξιολόγησης Προκλήσεων.....	17
14.1	Κριτές & Επιτροπή Αξιολόγησης.....	17
14.2	Αξιολόγηση Προκλήσεων.....	17
15	ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΕΝΤΥΠΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΕΡΕΣ ΤΗΣ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗΣ (ΝΕΑ ΡΥΘΜΙΣΗ).....	18

15.1	Έντυπο Δήλωσης Μελών Ομάδας & Συμμετοχών Ομάδας	18
15.2	Έντυπο QR Codes – Επιβεβαίωσης Συμμετοχής Ομάδων	18
15.3	Έντυπο QR Codes - Επιβεβαίωση Συμμετοχής Μελών Ομάδων	19
16	ΔΙΑΠΙΣΤΕΥΣΗ ΠΡΟΠΟΝΗΤΩΝ/ΗΤΡΙΩΝ, ΟΜΑΔΩΝ & ΜΕΛΩΝ ΟΜΑΔΩΝ	21
16.1	Διαπίστευση Προπονητών/Προπονητριών & Ομάδων	21
16.2	Διαπίστευση Μελών Ομάδων.....	21
17	Ανακήρυξη Νικητριών Ομάδων	22
18	Πιστοποιητικά Συμμετοχής.....	22
19	Τελετή Βράβευσης	22
20	Αποστολή Νικητών σε Παγκόσμιους Διαγωνισμούς.....	23
20.1	ROBOTEX INTERNATIONAL	23
20.2	MINOAN ROBOTSPORTS COMPETITION – GLOBAL OLYMPIAD (MRC).....	23
20.3	Χορηγίες από το ΙΔΕΚ – Ίδρυμα Έρευνας & Καινοτομίας	23
21	Οργάνωση Ταξιδιού στο ROBOTEX INTERNATIONAL & MRC.....	24
22	Χρήσιμο Λογισμικό	24
23	Πρόσκληση Εκδήλωσης Ενδιαφέροντος για Κριτές & Εθελοντές	25
24	Επικοινωνία.....	25

1 Εισαγωγή

Το [Cyprus Computer Society](#) (CCS - Κυπριακός Σύνδεσμος Πληροφορικής - Κυ.Συ.Π) διοργανώνει τον 8ο Παγκύπριο Διαγωνισμό Ρομποτικής **ROBOTEX CYPRUS** στη βάση των κανονισμών του [Παγκόσμιου Διαγωνισμού Ρομποτικής ROBOTEX INTERNATIONAL](#).

Με συνδιοργανωτές το Πανεπιστήμιο Κύπρου, τον Οργανισμό Νεολαίας και το IET – Institute Engineering Technology (Cyprus Network) το Robotex Cyprus θα γιορτάσει τα «8α γενέθλια του» ως το μεγαλύτερο φεστιβάλ εκπαιδευτικής ρομποτικής στην Κύπρο, όπως καθιερώθηκε από το 2017.

Η διοργάνωση τελεί υπό την αιγίδα της Α.Ε του Προέδρου της Δημοκρατίας κ. Νίκου Χριστοδουλίδη εγκρίθηκε από το Υπουργείο Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας και στηρίζεται από μεγάλο αριθμό χορηγών και υποστηρικτών του δημόσιου και ιδιωτικού τομέα, [δείτε τον κατάλογο εδώ](#).

Ο Σύνδεσμος συνεχίζει επίσης τη συνεργασία του με τον [HERO - Hellenic Educational Robotics Organization](#) (HERO - Ελληνικό Οργανισμό Εκπαιδευτικής Ρομποτικής) που δίνει το δικαίωμα για αξιοποίηση στο Robotex Cyprus προκλήσεων που υλοποιούνται στο [MRC - Minoan Robotsports Competition](#) τον οποίο οργανώνει ο HERO σε ετήσια βάση στο Ηράκλειο Κρήτης και ο οποίος έχει καταστεί διεθνής. Ομάδες που διακρίνονται στο Robotex Cyprus στις προκλήσεις του MRC θα έχουν το δικαίωμα να συμμετέχουν στο διαγωνισμό MRC στην Κρήτη.

2 Σκοποί και Στόχοι της Διοργάνωσης

Σκοποί της διοργάνωσης είναι η αναβάθμιση του τομέα της εκπαιδευτικής ρομποτικής, η εισαγωγή της ρομποτικής τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία, η αναβάθμιση των επιστημονικών πεδίων **STEAM** (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) και η προώθηση νέων μορφών μάθησης.

Στόχοι της διοργάνωσης είναι η προσέλκυση μαθητών σε τομείς STEAM, η ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα, η διαθεματική ανάλυση και επίλυση προβλημάτων, η ανάπτυξη πνεύματος επικοινωνίας, ομαδικότητας και συνεργασίας μεταξύ μαθητών/μαθητριών/φοιτητών/φοιτητριών και εκπαιδευτικών/ακαδημαϊκών και η εκμάθηση βασικών και προχωρημένων αρχών κώδικα για επίλυση πρακτικών προβλημάτων.

3 Χρόνος & Χώρος Διεξαγωγής

- Το ROBOTEX CYPRUS θα διεξαχθεί το **Σάββατο 28 Ιουνίου και την Κυριακή 29 Ιουνίου 2025**. Η ακριβής ώρα έναρξης και λήξης θα ανακοινωθούν με την ολοκλήρωση των εγγραφών και την ετοιμασία του τελικού προγράμματος της διοργάνωσης.
- Το ROBOTEX CYPRUS θα διοργανωθεί στο Κλειστό Αθλητικό Κέντρο του Πανεπιστημίου Κύπρου, Πανεπιστημιούπολη, στην περιοχή Αγλαντζιάς στη Λευκωσία.

4 Δικαίωμα Συμμετοχής

Η διοργάνωση απευθύνεται σε:

- Μαθητές, μαθήτριες και εκπαιδευτικούς όλων των δημόσιων και ιδιωτικών σχολείων όλων των βαθμίδων της εκπαίδευσης στην Κύπρο (Δημοτικής, Μέσης και Μέσης Τεχνικής, Επαγγελματικής και Κατάρτισης).
- Μαθητές, μαθήτριες και εκπαιδευτικούς ιδιωτικών εκπαιδευτικών κέντρων, φροντιστηρίων και κρατικών ινστιτούτων επιμόρφωσης.
- Φοιτητές και φοιτήτριες όλων των πανεπιστημίων και κολλεγίων της Κύπρου, δημόσιων και ιδιωτικών.
- Στρατιώτες και ενήλικες με ενδιαφέρον στη ρομποτική τεχνολογία.

5 Εγγραφές για Συμμετοχή

Εγγραφές για συμμετοχή στη διοργάνωση θα γίνονται μόνο μέσω της ιστοσελίδας www.robotex.org.cy. Η διαδικασία των εγγραφών έχει ξεκινήσει **και θα ολοκληρωθεί την Τετάρτη 28 Μαΐου 2025**.

5.1 Τέλος Συμμετοχής

Με στόχο την κάλυψη μέρους του συνεχώς αυξανόμενου κόστους υλοποίησης της διοργάνωσης:

- Καθορίζεται τέλος συμμετοχής €50 ανά ομάδα
- Η πληρωμή θα γίνεται μόνο μέσω του συστήματος εγγραφών με πιστωτική κάρτα
- Η προθεσμία για την πληρωμή είναι επίσης η **Τετάρτη 28 Μαΐου 2025** και μετά την ημερομηνία αυτή δεν θα γίνεται καμιά επιστροφή χρημάτων.

6 Γλώσσα Διεξαγωγής

Η επίσημη γλώσσα επικοινωνίας και διεξαγωγής του διαγωνισμού είναι η ελληνική.

Ομάδες από σχολεία ιδιωτικής εκπαίδευσης όπου η γλώσσα διδασκαλίας είναι η αγγλική είναι ευπρόσδεκτες να συμμετέχουν στη διοργάνωση. Για διευκόλυνση τους οι κανονισμοί των επιμέρους προκλήσεων έχουν ετοιμαστεί και στην αγγλική γλώσσα.

7 Κατηγορίες & Επίπεδα Διοργάνωσης

Ως «Κατηγορία» του διαγωνισμού ορίζεται η εκπαιδευτική βαθμίδα των μελών μιας ομάδας που λαμβάνει μέρος στο διαγωνισμό. Ως «Επίπεδο» του διαγωνισμού ορίζεται η τάξη φοίτησης των μελών της ομάδας για τη σχολική/ακαδημαϊκή χρονιά 2024-2025. Οι κατηγορίες Πανεπιστήμιο και Ειδική συγχωνεύονται στην κατηγορία Ενήλικες.

Πίνακας 1: Κατηγορίες & Επίπεδα Διαγωνισμού

Δημοτικό	Γυμνάσιο	Λύκειο	Ενήλικες
1 ^η – 3 ^η & 4 ^η – 6 ^η Τάξη	1 ^η – 3 ^η Τάξη	4 ^η – 7 ^η Τάξη	Φοιτητές/Φοιτήτριες πανεπιστημίων & κολλεγίων όλων των ετών σπουδών, στρατιώτες, άτομα όλων των ειδικοτήτων με ενδιαφέρον στη ρομποτική κ.λπ

8 Ρομποτικές Πλατφόρμες

Οι πλατφόρμες για τις οποίες οργανώνονται διαγωνισμοί είναι:

- LEGO
- ARDUINO (περιλαμβάνεται η τοπική καινοτομία KYPRUINO από την robo.com.cy)
- **Makeblock (Νέα)**
- **Micro:bit (Νέα)**
- ENGINO
- EDISON
- RASPBERRY Pi
- ARM
- ESP
- SELF-DEVELOPED ROBOTS

Οι ενδιαφερόμενοι/ες ενθαρρύνονται επίσης να κατασκευάσουν τις δικές τους ρομποτικές πλατφόρμες χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε είδος εξοπλισμού χωρίς περιορισμό.

Αν θέλετε να εισηγηθείτε συγκεκριμένη πλατφόρμα για συμπερίληψη στη διοργάνωση μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Οργανωτική Επιτροπή στο robotex@ccs.org.cy.

9 Οι Προκλήσεις Συνοπτικά

Ως «Πρόκληση» θεωρείται το κάθε πρόβλημα που θα τεθεί στις ομάδες το οποίο θα πρέπει να αντιμετωπίσουν και να επιλύσουν σύμφωνα με συγκεκριμένους κανόνες και περιορισμούς. Στα πλαίσια της διοργάνωσης θα διεξαχθούν οι πιο κάτω προκλήσεις.

Πίνακας 2: Προκλήσεις του ROBOTEX CYPRUS

Πρόκληση	Περιγραφή	Δείτε Βίντεο
Bowling (Νέος)	Η πρόκληση αυτή προσομοιώνει το πραγματικό παιχνίδι του μπόουλινγκ, σε πίστα μικρού μεγέθους, με 10 κορίνες και προσαρμοσμένους κανόνες στη βαθμολόγηση. Ο αθλητής ρομπότ καλείται να ρίξει τη μπάλα για να κτυπήσει και να ρίξει όσες περισσότερες κορίνες.	Βίντεο Βίντεο (η πίστα δεν είναι ενδεικτική)
DRONES	Ο στόχος του αθλητή είναι να εκτελέσει μια επίδειξη χειρισμού drone διάρκειας 3 λεπτών, σε μια αποστολή ακριβείας που θα ανακοινωθεί την ημέρα της διοργάνωσης.	Βίντεο
RALLY	Ο στόχος του οχήματος ρομπότ είναι να διανύσει μια απόσταση 10 μέτρων στον δυνατότερο ελάχιστο χρόνο. Καθώς το άθλημα προωθεί κατασκευές όσο το δυνατόν πιο κοντά στον πραγματικό κόσμο, τα οχήματα θα πρέπει να αντιγράφουν όσο αυτό είναι δυνατόν ρεαλιστικά οχήματα ράλλυ.	Βίντεο
ARCHERY	Ο στόχος του αθλητή ρομπότ είναι να πετύχουν με ακρίβεια το κέντρο του στόχου, κάνοντας χρήση των μηχανισμών τους και κοινών λαστίχων μέγιστης διαμέτρου 10εκ.	Βίντεο
SHOT PUT	Ο στόχος του ρομπότ αθλητή είναι να πετάξει την μπάλα όσο πιο μακριά γίνεται. Το άθλημα απαιτεί κινήσεις σφαιροβόλου, ακρίβεια, μηχανική και σωστούς υπολογισμούς.	Βίντεο
GIRLS FIREFIGHTING	Τα ρομπότ θα πρέπει να σβήσουν αναμμένα κεριά που είναι στην πίστα και περιβάλλονται από τοίχο σε διάφορες μορφές. Η πρόκληση είναι ανοικτή μόνο σε κορίτσια/γυναίκες με στόχο να τις ενθαρρύνει να επιλέξουν καριέρα σχετική με κατεύθυνση STEAM.	Βίντεο

Πρόκληση	Περιγραφή	Δείτε Βίντεο
FOLKRACE	Αγώνας ταχύτητας ράλλυ πέντε ρομπότ που διαγωνίζονται ταυτόχρονα σε ανισόπεδη πίστα με στροφές. Στόχος είναι τα ρομπότ να ολοκληρώσουν την πίστα όσο το δυνατόν περισσότερες φορές και να συγκεντρώσουν το μεγαλύτερο αριθμό βαθμών.	Βίντεο
COLOUR PICKING	Στην πίστα τοποθετούνται κύβοι διαφόρων χρωμάτων με διαφορετικούς βαθμούς το κάθε χρώμα. Στόχος του ρομπότ είναι να συγκεντρώσει τους κύβους με το μεγαλύτερο άθροισμα βαθμών σε συγκεκριμένο χώρο.	Βίντεο
LINE FOLLOWING	Το ρομπότ να κινείται μέσα στην πίστα ακολουθώντας τη μαύρη γραμμή όσο το δυνατόν πιο γρήγορα.	Βίντεο
Enhanced Line Following	Ο στόχος είναι το ρομπότ να κινείται μέσα στην πίστα ακολουθώντας τη μαύρη γραμμή, συνεχή ή διακεκομμένη, πάνω στην οποία παρεμβάλλονται διάφορα εμπόδια τα οποία το ρομπότ πρέπει να αποφύγει ή να υπερβεί, όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Αγνίζεται ένα ρομπότ κάθε φορά.	Βίντεο
MAZE LINE SOLVING (NEW)	Ο στόχος είναι το ρομπότ να ξεκινήσει από μια συγκεκριμένη γωνιά του λαβυρίνθου και να φτάσει στο κέντρο του στο μικρότερο δυνατό χρόνο. Η πρόκληση διαφοροποιείται από προηγούμενα έτη, τα τοιχώματα του λαβυρίνθου δεν είναι ξύλινα αλλά μαύρες γραμμές.	Βίντεο
SUMO	Το ρομπότ Sumo θα πρέπει να σπρώξει τον αντίπαλο του έξω από τον χώρο πάλης.	Mini Sumo LEGO SUMO 3 Kg Lego Sumo
EDUCATIONAL ROBOTICS	Νικητής θα είναι ο κατασκευαστής του πιο εκπληκτικού, πρωτότυπου και λειτουργικού ρομπότ και καινοτόμας κατασκευής στο θέμα που θα δοθεί και σύμφωνα με τους κανονισμούς και συμβάλλει στη λύση κάποιου προβλήματος. Στην κατηγορία OPEN επιτρέπεται η χρήση οποιουδήποτε συνδυασμού τύπων εξοπλισμού (π.χ ενδεικτικά Raspberry Pi και Arduino και Lego μαζί σε μία κατασκευή), αριθμού εγκεφάλων, κινητήρων, αισθητήρων και άλλων υλικών χωρίς περιορισμούς. Το θέμα είναι επίσης ανοικτό για επιλογή από την ομάδα χωρίς περιορισμό.	Engino LEGO Makeblock

10 Έκθεση Κατασκευών Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

10.1 Κατηγορίες Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

Το ηλικιακό επίπεδο των ομάδων και οι πλατφόρμες ρομπότ που μπορούν να λάβουν μέρος στην Εκπαιδευτική Ρομποτική παρουσιάζονται πιο κάτω:

Πίνακας 3: Εκπαιδευτική Ρομποτική – Πλατφόρμες, Κατηγορίες & Επίπεδα

Έκθεση/Πρόκληση	Πλατφόρμες Ρομπότ	Δημοτικό 1 ^η – 3 ^η	Δημοτικό 4 ^η – 6 ^η	Γυμνάσιο 1 ^η – 3 ^η	Λύκειο 4 ^η – 7 ^η	Ενήλικες
EDUCATIONAL ROBOTICS LEGO	WeDO, SPIKE ESSENTIAL, SPIKE PRIME	✓			✗	
EDUCATIONAL ROBOTICS MAKEBLOCK (NEO)	MBOT MBOT 2, MBOT NEO					
EDUCATIONAL ROBOTICS ENGINE	MINI & PRO					
EDUCATIONAL ROBOTICS OPEN CATEGORY	Όλες οι πιο πάνω πλατφόρμες και επιπλέον ARDUINO, KYPRUINO, Micro:bit, RASPBERRY Pi, ARM, ESP και συνδυασμός τους.	✗			✓	

10.2 Θέμα Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

Το φετινό θέμα για το Educational Robotics ENGINE, LEGO και MAKEBLOCK θα είναι «**ΤΑ ΡΟΜΠΟΤ ΚΑΙ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ**». Το νερό ως πολύτιμο και απαραίτητο αγαθό για την επιβίωση των ανθρώπων και όλων των ζωικών οργανισμών, τη διατήρηση και ανάπτυξη του περιβάλλοντος αλλά και για την ανάπτυξη της ανθρωπότητας γενικότερα. Η έλλειψη του ή ο περιορισμός στην παροχή του δημιουργεί ανυπέρβλητα προβλήματα στην καθημερινότητα των πολιτών ενώ η εκμετάλλευσή του σε διάφορες περιοχές του κόσμου τείνει να δημιουργήσει εντάσεις ανάμεσα σε κράτη. Το συναντάμε στα σπίτια ως πόσιμο, στους αγρούς για σκοπούς άρδευσης και μεταφέρεται μέσω ρυακιών και ποταμών για να καταλήξει στη θάλασσα και στους ωκεανούς αλλά αποτελεί πλέον κίνδυνο και θανάσιμη απειλή σε περιπτώσεις καταστροφικών πλημμυρών.

Είτε πρόκειται για τον πλανήτη μας είτε για φανταστικούς κόσμους, τα παιδιά μπορούν να εμπνευστούν από τους ωκεανούς, τις θάλασσες, τις λίμνες, τα ποτάμια, τα φράγματα και τα ρυάκια ή ακόμα και από το μακρινό διάστημα, όπου το νερό μπορεί να είναι η πηγή ζωής.

Στο πλαίσιο αυτό το θέμα δεν περιορίζεται στη χρήση του νερού στο σπίτι ή για τη γεωργία αλλά επεκτείνεται σε όλες του τις μορφές, την παραγωγή, την επεξεργασία, τη μεταφορά την εξερεύνηση του στις θάλασσες και τους ωκεανούς λαμβάνοντας υπόψη και την κρίση της κλιματικής αλλαγής και τις επιπτώσεις της.

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) (<https://sdgs.un.org/goals>) και συγκεκριμένα τον Στόχο 6 – Clean Water & Sanitation (<https://sdgs.un.org/goals/goal6>).

Ενδεικτικές ιδέες για έμπνευση και υλοποίηση:

- Ρομπότ που καθαρίζουν το νερό και προστατεύουν υδάτινα οικοσυστήματα.
- Υποβρύχια ρομπότ που εξερευνούν τον βυθό των θαλασσών ή των ωκεανών ή ανακαλύπτουν θησαυρούς σε ναυάγια!
- Ρομπότ που βοηθούν σε πλημμύρες, ξηρασίες ή παράγουν ενέργεια από νερό.
- Φανταστικά ρομπότ που ζουν σε υποθαλάσσια βασίλεια ή ταξιδεύουν στο διάστημα για να βρουν νερό.

10.3 Θέμα Ανοικτής Κατηγορίας

Το θέμα στην **Ανοικτή Κατηγορία (OPEN)**, όπως υπονοεί και ο τίτλος της κατηγορίας, είναι ανοικτό και αποφασίζεται από την ίδια την ομάδα. Το θέμα που θα επιλεγεί μπορεί να αφορά και να καλύπτει οποιαδήποτε πτυχή της οικονομικής και κοινωνικής δραστηριότητας. Σημειώνεται ότι η αξιολόγηση στην Ανοικτή Κατηγορία είναι μία και ενιαία και αφορά όλα τα Επίπεδα ενώ θα βραβευθούν οι τρεις καλύτερες κατασκευές.

10.4 Εγγραφή Βίντεο Ομάδων Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

Σύμφωνα με τους κανονισμούς, οι ομάδες που συμμετέχουν σε όλες τις κατηγορίες της πρόκλησης Εκπαιδευτικής Ρομποτικής πρέπει να δημιουργήσουν και να ανεβάσουν το βίντεο της κατασκευής τους στο διαδίκτυο για σκοπούς αξιολόγησης από τις Ομάδες Αξιολόγησης. Στο πλαίσιο αυτό, η κάθε ομάδα θα πρέπει να κοινοποιήσει τον σύνδεσμο (link) που οδηγεί στο βίντεο της κατασκευής της στην Οργανωτική Επιτροπή συμπληρώνοντας τη [φόρμα εγγραφής του βίντεο της](#). Η υποβολή του βίντεο θα πρέπει να γίνει το αργότερο μέχρι την **Παρασκευή 20 Ιουνίου 2025 τα μεσάνυχτα**.

10.5 Αξιολόγηση & Ανακήρυξη Νικητριών Ομάδων

Στις κατηγορίες Εκπαιδευτικής Ρομποτικής Lego, Engino και Makeblock 1ⁿ – 3ⁿ Δημοτικού και 4ⁿ – 6ⁿ Δημοτικού θα γίνει ξεχωριστή αξιολόγηση και θα δοθούν τρία βραβεία για το κάθε επίπεδο.

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

Λεπτομέρειες σχετικά με τη διαδικασία αξιολόγησης περιγράφονται στους κανόνες του [εγγράφου Educational Robotics Challenge](#).

11 Προκλήσεις της Διοργάνωσης

11.1 Αθλητικές Ρομποτικές Προκλήσεις

Όπως αναφέρθηκε στην εισαγωγή, ο Κυπριακός Σύνδεσμος Πληροφορικής έχει εγκαινιάσει συνεργασία με τον Ελληνικό Οργανισμό Εκπαιδευτικής Ρομποτικής (<https://www.he-ro.gr/>) ο οποίος διοργανώνει σε ετήσια βάση στο Ηράκλειο Κρήτης τον Διεθνή Διαγωνισμό Minoan Robotsports Competition (<https://www.he-ro.gr/minoan-robotsports-competition>).

Στα πλαίσια της συνεργασίας αυτής θα διοργανώνονται στο Robotex Cyprus αθλητικοί ρομποτικοί διαγωνισμοί. Φέτος θα υλοποιηθούν οι διαγωνισμοί Rally, Drones, Archery (Τοξοβολία) και Shot Put (Σφαιροβολία).

Στον πίνακα 4 παρατίθενται όλες οι προκλήσεις και οι πλατφόρμες ρομπότ που μπορούν να λάβουν μέρος. Ισχύουν για όλες τις κατηγορίες εκτός από την κατηγορία Δημοτικό 1^η – 3^η. [Δείτε τους λεπτομερείς κανονισμούς όλων των διαγωνισμών.](#)

Πίνακας 4: Προκλήσεις ανά Πλατφόρμα Ρομπότ

Πρόκληση	Πλατφόρμες
Bowling	Όλες οι Πλατφόρμες
DRONES	DJI Neo, Tello Edu, Tello Robomaster, LittleBee, Makeblock Airblock, 3D Printed Mini Drone, DIY Drone
RALLY	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO:BIT RASPERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT
LEGO RALLY	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME
ARCHERY	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO:BIT RASPERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT
LEGO ARCHERY	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME
SHOT PUT	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO: BIT RASPERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT
LEGO SHOT PUT	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME
GIRLS FIREFIGHTING	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO:BIT RASPERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT
LEGO GIRLS FIREFIGHTING	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME
COLOUR PICKING	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO:BIT RASPERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT
LEGO COLOUR PICKING	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME

Πρόκληση	Πλατφόρμες
SELF-DEVELOPED ROBOT Line Following	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO:BIT RASPERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT
Line Following	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO:BIT RASPERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT
LEGO Line Following	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME
ENGINO Line Following	ENGINO PRO & GINO BOT, ENGINO PRODUINO
EDISON Line Following	EDISON
ENHANCED LINE FOLLOWING	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO:BIT RASPERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT
ENGINO Enhanced Line Following	ENGINO PRO & GINO BOT, ENGINO PRODUINO
LEGO Enhanced Line Following	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME
MINI SUMO	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO:BIT RASPERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT
ENGINO SUMO	ENGINO PRO & GINO BOT, ENGINO PRODUINO
LEGO SUMO	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME
LEGO SUMO 3KG	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME
FOLKRACE	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO:BIT RASPERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT
LEGO FOLKRACE	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME
MAZE LINE SOLVING	ARDUINO, KYPRUINO, MAKEBLOCK, MICRO:BIT RASPERRY Pi, ARM, ESP, SELF-DEVELOPED ROBOT
LEGO MAZE LINE SOLVING	LEGO EV3, LEGO SPIKE PRIME

11.2 Συγχώνευση Ομάδων σε Παρόμοιους Διαγωνισμούς

Για τους διαγωνισμούς όπου η ταχύτητα κάνει τη διαφορά και π.χ τα ρομπότ τύπου Arduino έχουν πλεονέκτημα οι διαγωνισμοί παραμένουν ξεχωριστά, π.χ Lego Line Following/Line Following κ.λπ. Σε άλλους διαγωνισμούς που αυτό δεν ισχύει, τότε, σε περίπτωση που ο αριθμός των ομάδων που συμμετέχουν στον ένα ή και στους δύο διαγωνισμούς είναι, κατά την κρίση της Οργανωτικής Επιτροπής μικρός, οι ομάδες θα συγχωνεύονται σε ένα διαγωνισμό. Αν π.χ στο Archery όπου δεν τίθεται θέμα ταχύτητας και πλεονεκτήματος, υπάρχουν στο Lego Archery μόνο 3 ομάδες και στο

Archery 4 ομάδες, τότε οι συνολικά 7 ομάδες των δύο διαγωνισμών θα λάβουν μέρος σε ένα κοινό διαγωνισμό με την ονομασία Archery.

Οι διαγωνισμοί στους οποίους αφορά η πιο πάνω ρύθμιση είναι:

- Lego Archery/Archery
- Lego Shot Put/Shot Put
- Lego Colour Picking/Colour Picking
- Lego Girls Firefighting/Girls Firefighting.

11.3 Μη Υλοποίηση Διαγωνισμών

Σε περίπτωση που σε μια πρόκληση συμμετέχουν ομάδες μόνο από μέχρι 3 Οργανισμούς, η Οργανωτική Επιτροπή διατηρεί το δικαίωμα να μην υλοποιήσει την εν λόγω πρόκληση. Στην περίπτωση αυτή οι ομάδες που επηρεάζονται θα ενημερωθούν το αργότερο εντός μίας εβδομάδας από την ολοκλήρωση της διαδικασίας εγγραφών στη διοργάνωση.

12 Όροι Συμμετοχής & Κανονισμοί Διοργάνωσης

12.1 Γενικά

- Οι λεπτομερείς κανονισμοί για τις προκλήσεις του ROBOTEX CYPRUS είναι διαθέσιμοι στην ελληνική και αγγλική γλώσσα.
- Μπορείτε να δείτε τους όρους και τους [κανονισμούς συμμετοχής στις διάφορες προκλήσεις στη διεύθυνση εδώ](#).
- Σημειώνεται ότι οι αναφορές στις παραγράφους 12.2-12.4 πιο κάτω είναι συμπληρωματικές του περιεχομένου των κανονισμών της κάθε πρόκλησης.

12.2 Συμμετοχή Οργανισμών και Ομάδων

- Η κάθε ομάδα θα μπορεί να συμμετέχει σε μέχρι 6 διαγωνισμούς συνολικά. Από τη ρύθμιση αυτή εξαιρούνται οι διαγωνισμοί MRC και Εκπαιδευτικής Ρομποτικής.
- Σε κάθε διαγωνισμό ξεχωριστά, ο κάθε οργανισμός θα μπορεί να συμμετέχει με μέχρι ΔΥΟ – 2 ομάδες ανά ηλικιακή κατηγορία.
 - Για παράδειγμα, στο διαγωνισμό LINE FOLLOWING ο «Οργανισμός ROBOCOP» θα μπορεί να συμμετέχει με μόνο δύο ομάδες της κατηγορίας «Γυμνάσιο» και με μέχρι δύο ομάδες για π.χ τις κατηγορίες «Γυμνάσιο 4^η – 7^η» και «Ενήλικες».

12.3 Κανονισμοί για τα Ρομπότ

- Η κάθε ομάδα θα πρέπει να φέρει το ρομπότ της συναρμολογημένο.
- Το κάθε ρομπότ μπορεί να συμμετέχει μόνο μία φορά σε κάθε πρόκληση. Δηλαδή, δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί το ίδιο ρομπότ από δύο ή περισσότερες ομάδες στην ίδια πρόκληση.
- Στο κάθε ρομπότ θα δοθεί μοναδικός αναγνωριστικός αριθμός.
- Τα ρομπότ θα υποβληθούν σε τεχνικό έλεγχο όπως προνοείται στους κανονισμούς της κάθε πρόκλησης. Δείτε [τους κανονισμούς στη διεύθυνση εδώ](#).
- Η χρήση των ρομπότ στη διοργάνωση γίνεται με αποκλειστική ευθύνη των ομάδων και των οργανισμών που εκπροσωπούν.
- Οι διοργανωτές δεν θα κάνουν οποιοσδήποτε ειδικές ρυθμίσεις στο πρόγραμμα της διοργάνωσης για ομάδες που διαθέτουν ένα μόνο ρομπότ και επιθυμούν να λάβουν μέρος σε περισσότερες από μία προκλήσεις.

12.4 Αποβολή από τη Διοργάνωση

- Ο/Η Προπονητής/Προπονήτρια αναλαμβάνει την ευθύνη για καταχώρηση ορθών στοιχείων των μελών των ομάδων του στο πληροφοριακό σύστημα εγγραφών:
 - Σε περίπτωση διαπίστωσης ή καταχώρησης ψευδών στοιχείων ως προς την ηλικιακή κατηγορία οποιουδήποτε μέλους της ομάδας, η ομάδα θα ακυρώνεται και θα αποβάλλεται αμέσως από τη διοργάνωση.
 - Η πιο πάνω πρόνοια ισχύει και σε περίπτωση που μέλος ομάδας προσκομίσει παραποιημένο ή ψευδές τεκμήριο της ταυτότητας του.

13 Οργανισμοί & Ομάδες

13.1 Οργανισμοί

- Στη διοργάνωση συμμετέχουν Οργανισμοί οι οποίοι εκπροσωπούνται από ομάδες.
- Οργανισμοί με περισσότερα από ένα παραρτήματα π.χ Ιδιωτικά σχολεία ή αλυσίδες ιδιωτικών φροντιστηρίων με παρουσία σε δύο ή περισσότερες πόλεις ή ή ιδιωτικά σχολεία τα οποία λειτουργούν ξεχωριστά ινστιτούτα/φροντιστήρια εκπαίδευσης εγγράφονται ως διαφορετικοί οργανισμοί.
- Ο/Η Προπονητής/Προπονήτρια ανήκει σε ένα Οργανισμό.

13.2 Δημιουργία Ομάδας

- Στη διοργάνωση συμμετέχουν και αξιολογούνται ομάδες και όχι άτομα.
- Ο αριθμός των μελών της ομάδας για κάθε πρόκληση καθορίζεται ξεχωριστά στους κανονισμούς της κάθε πρόκλησης. Δείτε [τους κανονισμούς στη διεύθυνση εδώ.](#)
- Η ομάδα συγκροτείται από άτομα που ανήκουν στην ίδια κατηγορία και στο ίδιο επίπεδο, σύμφωνα με τον Πίνακα 1. Για παράδειγμα, τα μέλη μιας ομάδας που διαγωνίζεται στην Κατηγορία «Δημοτικό» στο Επίπεδο «4^η-6^η Τάξη» θα πρέπει απαραίτητα να φοιτούν σε οποιαδήποτε από τις τάξεις 4^η, 5^η ή 6^η.
- Επιτρέπεται η συμμετοχή ενός (1) μόνο ατόμου, το οποίο κανονικά ανήκει στην κατηγορία Χ, σε ομάδα της αμέσως επόμενης ανώτερης κατηγορίας Χ+1 στην ίδια πρόκληση.
 - Για παράδειγμα, ένα άτομο της κατηγορίας «Γυμνάσιο» μπορεί να συμμετέχει σε ομάδα της κατηγορίας «Λύκειο» στην πρόκληση Lego Line Following, το αντίθετο όμως δεν ισχύει.
 - Νοείται ότι παιδί της κατηγορίας 1η-3η δημοτικού μπορεί να συμμετέχει σε ομάδα της επόμενης κατηγορίας 4η – 6η δημοτικού μόνο για τις προκλήσεις Εκπαιδευτικής Ρομποτικής.
- Η κάθε ομάδα θα αποφασίζει το όνομα της με το οποίο θα αναφέρεται από τους διοργανωτές. Παρακαλούνται οι Προπονητές/Προπονήτριες όπως αποφεύγουν τη χρήση ονομάτων που περιλαμβάνουν το όνομα του Οργανισμού ακολουθούμενο απλά και μόνο από αριθμό, π.χ ROBOCLUB 4 (ή ROBOCLUB V). Δόκιμο όνομα ομάδας είναι ROBOCLUB WIZARDS ή ROBOCLUB WIZARDS 4 ή ROBOCLUB WIZARDS V.

13.3 Προπονητές & Προπονήτριες Ομάδων

- Η κάθε ομάδα θα έχει ένα/μία Προπονητή/Προπονήτρια ο/η οποίος/α θα είναι υπεύθυνος/η για τη(ν):
 - δημιουργία λογαριασμού για πρόσβαση στο πληροφοριακό σύστημα της διοργάνωσης.
 - εγγραφή «βοηθού προπονητή/προπονήτριας» στο πληροφοριακό σύστημα.
 - δημιουργία ομάδων στο σύστημα.
 - καταχώρηση των στοιχείων των παικτών των ομάδων.
 - εγγραφή των ομάδων στις προκλήσεις της διοργάνωσης.
 - επικοινωνία με τους διοργανωτές.
 - διεκπεραίωση των διαδικασιών όπως περιγράφονται στις παραγράφους.

- 15. ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΕΝΤΥΠΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΕΡΕΣ ΤΗΣ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗΣ (ΝΕΑ ΡΥΘΜΙΣΗ)
- 16. ΔΙΑΠΙΣΤΕΥΣΗ ΠΡΟΠΟΝΗΤΩΝ/ΗΤΡΙΩΝ, ΟΜΑΔΩΝ & ΜΕΛΩΝ ΟΜΑΔΩΝ
- Ο Προπονητής/Η Προπονήτρια
 - Συμπεριφέρεται με ευγένεια και κοσμιότητα στα μέλη των ομάδων του, τα μέλη και τους/τις προπονητές/προπονήτριες των άλλων ομάδων, το κοινό που παρακολουθεί τη διοργάνωση και τα μέλη της Οργανωτικής και Επιστημονικής Επιτροπής.
 - Επιδεικνύει πνεύμα ευγενούς άμιλλας και συνεργασίας με άλλους/ες προπονητές/προπονήτριες.
 - Οι Πρόεδροι της της Οργανωτικής και Επιστημονικής Επιτροπής διατηρούν τη διακριτική ευχέρεια να αποβάλουν Προπονητή/Προπονήτρια από το χώρο της διοργάνωσης που παραβιάζει την πιο πάνω καλή πρακτική.
 - Δεν έχει δικαίωμα να παρευρίσκεται στο χώρο διεξαγωγής (παρκέ) του διαγωνισμού.
 - Μπορεί να παρακολουθεί από την κερκίδα χωρίς παρεμβάσεις στη διαδικασία αξιολόγησης της ομάδας του/της.
 - Μπορεί να συνεργάζεται με περισσότερους από ένα Οργανισμούς, σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει να δημιουργήσει ξεχωριστούς λογαριασμούς στο σύστημα, ένα για κάθε Οργανισμό με τον οποίο συνεργάζεται.

13.4 Ο/Η Βοηθός Προπονητής/Προπονήτρια

Ο ρόλος του/της Βοηθού Προπονητή/Προπονήτριας έχει δημιουργηθεί για να εξυπηρετήσει εκπαιδευτικά κέντρα με μεγάλο αριθμό ομάδων και μικρό αριθμό προσωπικού.

- Για το/τη Βοηθό Προπονητή/Προπονήτρια θα εκδίδεται κανονικά προσωπική καρτέλα την οποία θα παραλαμβάνει από τον/την Προπονητή/Προπονήτρια.
- Ο/Η Βοηθός Προπονητής/Προπονήτρια:
 - εγγράφεται από τον/την Προπονητή/Προπονήτρια στο πληροφοριακό σύστημα όπου, όμως, δεν εγγράφονται ομάδες κάτω από το όνομα του.
 - ακολουθεί τις οδηγίες του/της Προπονητή/Προπονήτριας και τον/την στηρίζει στο έργο του/της.
- Εφαρμόζονται οι πρόνοιες της παραγράφου 13.3 και για τον/την Βοηθό Προπονητή/Προπονήτρια.

13.5 Εκπαίδευση Ομάδων

- Για την προετοιμασία των ομάδων οι διοργανωτές δημοσιοποιούν δειγματικές πίστες τις οποίες οι προπονητές/προπονήτριες μπορούν να εκτυπώσουν και χρησιμοποιήσουν για σκοπούς εκπαίδευσης των ομάδων τους.

14 Κανονισμοί Αξιολόγησης Προκλήσεων

14.1 Κριτές & Επιτροπή Αξιολόγησης

- Οι διοργανωτές θα ορίσουν την Επιτροπή Αξιολόγησης και τους κριτές των προκλήσεων.
- Οι κριτές προτείνονται από το Υπουργείο Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας, τα δημόσια και ιδιωτικά πανεπιστήμια, το ΕΤΕΚ και τους φορείς που στηρίζουν τη διοργάνωση. Δείτε την παράγραφο «**23. Πρόσκληση Εκδήλωσης Ενδιαφέροντος για Κριτές & Εθελοντές**»

14.2 Αξιολόγηση Προκλήσεων

- Κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης ο/η αρχηγός της ομάδας αναλαμβάνει την εκτέλεση του διαγωνισμού εκ μέρους της ομάδας χωρίς οποιεσδήποτε παρεμβάσεις από τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας.
- Στο αρχείο των κανονισμών της κάθε πρόκλησης καθορίζονται αναλυτικά η διαδικασία διεξαγωγής και η διαδικασία ανακήρυξης της νικήτριας ομάδας. Δείτε [τους κανονισμούς στη διεύθυνση εδώ](#).
- Αναμένεται ότι τα μέλη των ομάδων θα τύχουν εκπαίδευσης και καθοδήγησης από τον/την Προπονητή/Προπονήτρια τους και απαιτείται να γνωρίζουν:
 - το ρόλο του επιμέρους εξοπλισμού που χρησιμοποιείται για συναρμολόγηση του ρομπότ τους.
 - να σχεδιάσουν, αναπτύξουν και ελέγξουν κώδικα με γλώσσα προγραμματισμού που απαιτείται για εκτέλεση της πρόσκλησης στην οποία συμμετέχουν.
 - Το ρόλο μέρους του κώδικα και τη συμβολή του στην υλοποίηση της τελικής λύσης.
- Μετά την ολοκλήρωση μια πρόκλησης, η Επιστημονική Επιτροπή μπορεί, κατά την κρίση της και επιλεκτικά, να καλέσει τα μέλη μιας ομάδας να επιδείξουν και/ή επεξηγήσουν μέρος του κώδικα και/ή το ρόλο συγκεκριμένου εξοπλισμού στη λύση που έχουν παρουσιάσει.
 - Η διαδικασία διεξάγεται χωρίς την παρουσία προπονητή/προπονήτριας και δυνατόν να βιντεοσκοπείται.
 - Τυχόν αδυναμία της ομάδας να απαντήσει στις ερωτήσεις της Επιτροπής δυνατόν να οδηγήσει στην ακύρωση της ομάδας.

15 ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΕΝΤΥΠΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΕΡΕΣ ΤΗΣ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗΣ (ΝΕΑ ΡΥΘΜΙΣΗ)

Για την ομαλή διεξαγωγή της διοργάνωσης αναμένεται η στενή συνεργασία των προπονητών/προπονητριών με την Οργανωτική Επιτροπή. Πιο κάτω περιγράφονται τα έντυπα τα οποία θα πρέπει να είναι διαθέσιμα τις μέρες της διοργάνωσης και για τα οποία απαιτείται κάποια προεργασία εκ μέρους τους.

15.1 Έντυπο Δήλωσης Μελών Ομάδας & Συμμετοχών Ομάδας

Το έντυπο συμπληρώνεται αυτόματα ως αναφορά, ένα για κάθε ομάδα και για τις δύο μέρες της διοργάνωσης, και είναι διαθέσιμο στο πάνελ των προπονητών/προπονητριών αφού μπουν στο λογαριασμό τους. Το μόνο που θα χρειαστεί είναι να τα εκτυπώσουν και να τα υπογράψουν.

Τα έντυπα προσκομίζονται από τον/την Προπονητή/Προπονήτρια στη Γραμματεία Εγγραφών για διεκπεραίωση της διαδικασίας διαπίστευσης όπως περιγράφεται πιο κάτω στο σημείο «16 ΔΙΑΠΙΣΤΕΥΣΗ ΠΡΟΠΟΝΗΤΩΝ/ΗΤΡΙΩΝ, ΟΜΑΔΩΝ & ΜΕΛΩΝ ΟΜΑΔΩΝ».

15.2 Έντυπο QR Codes – Επιβεβαίωσης Συμμετοχής Ομάδων

Από το Σύστημα Πληροφορικής Εγγραφών ο/η Προπονητής/Προπονήτρια θα κατεβάσει από το σημείο COACH CHECK IN PASS



- ένα αρχείο που περιλαμβάνει ένα ή δύο QR CODES. Αν ο/η προπονητής/προπονήτρια έχει ομάδες που συμμετέχουν σε προκλήσεις μόνο σε μία μέρα της διοργάνωσης θα υπάρχει μόνο ένα QR Code για εκείνη την ημέρα. Αν έχει ομάδες που συμμετέχουν σε προκλήσεις και στις δύο μέρες της διοργάνωσης τότε θα υπάρχουν δύο QR Codes, ένα για την κάθε μέρα της διοργάνωσης. Στο πιο κάτω παράδειγμα ο προπονητής Petros Petrou έχει ομάδες που συμμετέχουν και στις δύο μέρες της διοργάνωσης



ενώ η προπονήτρια Maria Georgiou έχει ομάδες που συμμετέχουν μόνο στη μία ημέρα της διοργάνωσης.



Ο/Η Προπονητής/Προπονήτρια θα:

- αποθηκεύσει το QR CODES στο κινητό του/της τηλέφωνο ή θα εκτυπώσει τη σελίδα.
- φέρει μαζί του/της τα QR CODES, για τους διαγωνισμούς της κάθε μέρας ξεχωριστά.

15.3 Έντυπο QR Codes - Επιβεβαίωση Συμμετοχής Μελών Ομάδων

Με παρόμοια διαδικασία, ο/η Προπονητής/Προπονήτρια, όπως περιγράφεται πιο πάνω:

- θα κατεβάσει ένα αρχείο από την επιλογή στο λογαριασμό του PLAYERS CHECK IN PASSES

PLAYERS CHECK IN PASSES

Download

- το αρχείο περιλαμβάνει μια σελίδα για το κάθε μέλος της ομάδας ξεχωριστά, με ένα ή δύο QR Codes ανάλογα αν το μέλος συμμετέχει σε προκλήσεις τη μία ή και τις δύο μέρες της διοργάνωσης.
- εσωτερικά το QR Code περιλαμβάνει πληροφορίες για τις συμμετοχές του μέλους σε προκλήσεις σε κάθε μια από τις δύο μέρες της διοργάνωσης.
- Στα QR Codes που φαίνονται ενδεικτικά πιο κάτω, ο παίκτης Alexandrou Andreas συμμετέχει σε προκλήσεις και στις δύο μέρες της διοργάνωσης ενώ η παίκτρια Andreou Kyriaki συμμετέχει σε προκλήσεις μόνο τη μία μέρα της διοργάνωσης.



Ο/Η Προπονητής/Προπονήτρια θα:

- αποθηκεύσει το QR CODES στο κινητό του/της τηλέφωνο.
- μοιραστεί στο κινητό τηλέφωνο του κάθε μέλους της ομάδας την προσωπική του σελίδα QR Codes ή εναλλακτικά θα
- εκτυπώσει τις σελίδες QR Codes και θα τις διανέμει στο κάθε μέλος των ομάδων του ξεχωριστά.

16 ΔΙΑΠΙΣΤΕΥΣΗ ΠΡΟΠΟΝΗΤΩΝ/ΗΤΡΙΩΝ, ΟΜΑΔΩΝ & ΜΕΛΩΝ ΟΜΑΔΩΝ

Την ημέρα της διοργάνωσης οι προπονητές/προπονήτριες και τα μέλη των ομάδων θα περάσουν από διαδικασία διαπίστευσης για συμμετοχή στη διοργάνωση.

16.1 Διαπίστευση Προπονητών/Προπονητριών & Ομάδων

Για τη διεκπεραίωση της διαπίστευσης τους οι Προπονητές/Προπονήτριες και Βοηθοί Προπονητές/Προπονήτριες:

- προσέρχονται χωρίς τα μέλη των ομάδων τους στη Γραμματεία Εγγραφών και προσκομίζουν τα έντυπα που περιγράφονται στις παραγράφους:
 - **15.2 Έντυπο QR Codes – Επιβεβαίωσης Συμμετοχής Ομάδων**
 - **15.3 Έντυπο Δήλωσης Μελών Ομάδας & Συμμετοχών Ομάδας**
- Ενημερώνουν τη Γραμματεία για τη συμμετοχή (ή όχι) των ομάδων τους στις προκλήσεις που έχουν κάνει εγγραφή.
- Το υπεύθυνο προσωπικό στη Γραμματεία θα σαρώσει τα QR Codes και θα ενημερώσει το σύστημα πληροφορικής για την παρουσία (ή όχι των ομάδων).
- Ομάδες που δεν θα λάβουν τελικά μέρος στη διοργάνωση θα αφαιρεθούν και δεν θα εμφανίζονται στο σύστημα. Το γεγονός αυτό είναι εξαιρετικής σημασίας ώστε να αποφευχθούν φαινόμενα όπου οι κριτές των προκλήσεων αναζητούν τις ομάδες οι οποίες δεν θα λάβουν μέρος, να γίνονται σχετικές ανακοινώσεις από τα μεγάφωνα, να δημιουργείται αναστάτωση και να προκαλείται καθυστέρηση στη διεξαγωγή των προκλήσεων και στο χρόνο ολοκλήρωσης της διοργάνωσης.

Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας διαπίστευσης ο/η Προπονητής/Προπονήτρια θα παραλάβει τις «καρτέλες συμμετοχής» για τους/τις ίδιους/ες και τους/τις βοηθούς τους.

16.2 Διαπίστευση Μελών Ομάδων

Η διαδικασία διαπίστευσης των μελών των ομάδων θα ενημερώσει το σύστημα για τη συμμετοχή του κάθε μέλους ξεχωριστά στις προκλήσεις και εφαρμόζεται για κάθε μέρα της διοργάνωσης.

Με την άφιξη τους στο χώρο της διοργάνωσης τα μέλη της ομάδας προσέρχονται στο **Χώρο Διαπίστευσης Μελών Ομάδων** φέροντας μαζί τους:

- αποδεικτικό τεκμήριο ταυτότητας όπως π.χ δελτίο ταυτότητας, διαβατήριο ή πιστοποιητικό γέννησης στο οποίο συρράπτεται πρόσφατη φωτογραφία.
- Την ατομική σελίδα με τα QR CODES του/της που παρέλαβε από τον/την Προπονητή/Προπονήτρια του/της.

Η Γραμματεία θα σαρώσει το QR Code για την αντίστοιχη ημέρα της διοργάνωσης, θα επιβεβαιώσει την ταυτότητα του μέλους και θα ενημερώσει το σύστημα πληροφορικής για τη συμμετοχή του/της στις προκλήσεις της ημέρας. Νοείται ότι μέλος ομάδας που δεν θα παρουσιαστεί για διαπίστευση θα παραμείνει στο σύστημα ως μη συμμετέχων/συμμετέχουσα στην πρόκληση και ότι δεν θα λάβει πιστοποιητικό συμμετοχής στις προκλήσεις για τις οποίες δεν είναι παρόν/παρούσα.

17 Ανακήρυξη Νικητριών Ομάδων

Η διαδικασία διεξαγωγής της κάθε πρόκλησης και η ανακήρυξη της νικήτριας ομάδας καθορίζεται ξεχωριστά στο αρχείο κανονισμών της πρόκλησης. Δείτε τους [κανονισμούς στη διεύθυνση εδώ](#).

18 Πιστοποιητικά Συμμετοχής

Πιστοποιητικά συμμετοχής θα δοθούν σε όλα τα μέλη των ομάδων που έλαβαν μέρος στη διοργάνωση, τους/τις προπονητές/προπονήτριες, βοηθούς προπονητές/προπονήτριες. **Τα πιστοποιητικά θα είναι διαθέσιμα μέσω του συστήματος πληροφορικής σε ψηφιακή μορφή μετά την ολοκλήρωση της διοργάνωσης** και θα μπορούν να τα κατεβάσουν από το σύστημα πληροφορικής οι Προπονητές/Προπονήτριες για διανομή στα μέλη των ομάδων τους που έλαβαν μέρος στη διοργάνωση.

19 Τελετή Βράβευσης

Η Οργανωτική Επιτροπή θα αποφασίσει το χρόνο και το χώρο διεξαγωγής της τελετής βράβευσης των νικητριών ομάδων του ROBOTEX CYPRUS και MRC και θα ενημερώσει έγκαιρα τους ενδιαφερόμενους.

Στην τελετή θα απονεμηθούν μετάλλια επιτυχίας στα μέλη των ομάδων που:

- θα λάβουν μέρος στον τελικό γύρο (best of the best) κάθε πρόκλησης.
- θα πετύχουν τις τρεις πρώτες θέσεις του διαγωνισμού Educational Robotics Engino και LEGO και στις δύο κατηγορίες.
- θα πετύχουν τις τρεις πρώτες θέσεις του διαγωνισμού Educational Robotics της κατηγορίας OPEN.

20 Αποστολή Νικητών σε Παγκόσμιους Διαγωνισμούς

20.1 ROBOTEX INTERNATIONAL

Ο Παγκόσμιος Διαγωνισμός ROBOTEX INTERNATIONAL (www.robotex.international) διοργανώνεται στο Τάλλιν της Εσθονίας το Νοέμβριο/Δεκέμβριο κάθε χρόνο. Δικαίωμα συμμετοχής στην αποστολή που θα λάβει μέρος στο ROBOTEX INTERNATIONAL θα έχουν:

- Οι ομάδες που θα λάβουν μέρος στον τελικό γύρο (best of the best) κάθε πρόκλησης.
- Οι ομάδες που θα διακριθούν στις τρεις πρώτες θέσεις των διαγωνισμών Educational Robotics (Engino, LEGO και OPEN) για όλα τα επίπεδα.

Σημειώνεται ότι η διοργάνωση οποιουδήποτε διαγωνισμού στο ROBOTEX CYPRUS δεν εξυπακούει τη διοργάνωση αντίστοιχου διαγωνισμού στο ROBOTEX INTERNATIONAL.

Το κόστος ταξιδιού στην Εσθονία (αεροπορικά, μεταφορικά, διαμονή, διατροφή), το κόστος για είσοδο στο χώρο της διοργάνωσης και το κόστος για συμμετοχή στους διαγωνισμούς θα καλυφθεί από τα μέλη της ομάδας.

20.2 MINOAN ROBOTSPORTS COMPETITION – GLOBAL OLYMPIAD (MRC)

Ο Παγκόσμιος Διαγωνισμός MRC (<https://www.he-ro.gr/minoan-robot-sports-competition>) διοργανώνεται στο Ηράκλειο Κρήτης κάθε Απρίλιο. Δικαίωμα συμμετοχής στην αποστολή που θα λάβει μέρος στο MINOAN ROBOTSPORT COMPETITION θα έχουν:

- Οι ομάδες που θα λάβουν μέρος στον τελικό γύρο (best of the best) των διαγωνισμών MINOAN που υλοποιούνται στο Robotex Cyprus (Rally, Drones, Archery, Shot Put).
- Οι ομάδες που θα λάβουν μέρος στον τελικό γύρο (best of the best) διαγωνισμών του Robotex Cyprus που επίσης υλοποιούνται στο MINOAN ROBOTSPORTS COMPETITION.

Το κόστος ταξιδιού στην Κρήτη (αεροπορικά, μεταφορικά, διαμονή, διατροφή), το κόστος για είσοδο στο χώρο της διοργάνωσης και το κόστος για συμμετοχή στους διαγωνισμούς θα καλυφθεί από τα μέλη της ομάδας.

20.3 Χορηγίες από το ΙΔΕΚ – Ίδρυμα Έρευνας & Καινοτομίας

Για εκπροσώπηση της Κύπρου σε διεθνείς διαγωνισμούς το ΙΔΕΚ δίνει χορηγίες στις νικήτριες ομάδες. Δείτε [εδώ την ανακοίνωση πρόσκληση για υποβολή αιτήσεων](#) και [δείτε εδώ τις λεπτομέρειες και τα κριτήρια για επιτυχή υποβολή αίτησης](#). Όπως αναφέρεται στη σελίδα 6 για την **Εκπροσώπηση της Κύπρου σε Διεθνή Διαγωνισμό (Κατηγορία Γ)**:

- Η χορηγία δίνεται στην ομάδα, και περιλαμβάνει: τα μέλη της ομάδας και τον/την προπονητή/προπονήτρια.
- Η αίτηση για τη λήψη χορηγίας υποβάλλεται από τον/την υπεύθυνο/η της ομάδας.
- Πρέπει να είναι νικητές του αντίστοιχου εθνικού διαγωνισμού και κατά την αίτηση ο εθνικός διαγωνισμός πρέπει να έχει ολοκληρωθεί.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Επειδή το διαθέσιμο κονδύλι είναι περιορισμένο οι αιτήσεις εξετάζονται στο βάση του first-come-first-served, οι ομάδες που θα νικήσουν σε κάποιο από τους διαγωνισμούς θα πρέπει μετά την ολοκλήρωση του Robotex Cyprus, να υποβάλουν την αίτηση τους για χορηγία.

21 Οργάνωση Ταξιδιού στο ROBOTEX INTERNATIONAL & MRC

Το CCS θα αναλάβει το συντονισμό της οργάνωσης του ταξιδιού στην Εσθονία και την Κρήτη για συμμετοχή των νικητριών ομάδων του ROBOTEX CYPRUS στο ROBOTEX INTERNATIONAL και στο MINOAN ROBOTSPOITS COMPETITION.

Συγκεκριμένα, το CCS θα ενημερώσει τους/τις προπονητές/προπονήτριες των ομάδων για τις διαθέσιμες αεροπορικές πτήσεις και τα ξενοδοχεία τα οποία δίνουν ειδικές τιμές για τους συμμετέχοντες στις δύο διοργανώσεις.

Οι γονείς/κηδεμόνες των μελών των ομάδων και σε συντονισμό με τους/τις προπονητές/προπονήτριες των ομάδων θα έχουν την ευθύνη για τις κρατήσεις των αεροπορικών εισιτηρίων και των δωματίων σε ξενοδοχεία.

Το κάθε μέλος της ομάδας θα αναλάβει, όπου απαιτείται, να:

- εκδώσει την άδεια εξόδου, όπου αυτό απαιτείται για άρρενες με στρατιωτικές υποχρεώσεις.
- εξασφαλίσει προσωπική ταξιδιωτική ασφάλιση.

Ανεξάρτητα του αριθμού των μελών της ομάδας, και σε περίπτωση που κάποια μέλη αδυνατούν να συμμετέχουν, οι ομάδες που θα λάβουν μέρος στην αποστολή για το ROBOTEX INTERNATIONAL και το MRC θα μπορούν να συμμετέχουν έστω και με ένα μέλος τους.

22 Χρήσιμο Λογισμικό

Από τους συνδέσμους πιο κάτω μπορείτε να «κατεβάσετε» το λογισμικό για τις διάφορες πλατφόρμες που θα σας είναι χρήσιμο για πειραματισμό και εκπαίδευση.

- <https://education.lego.com/en-us/downloads/mindstorms-ev3/software/>
- <https://education.lego.com/en-us/products/lego-education-spike-essential-set/45345#spike%E2%84%A2-essential>
- <https://education.lego.com/en-us/downloads/retiredproducts/wedo-2/software/>
- <https://www.arduino.cc/en/Main/Software>
- <https://www.meetedison.com>
- <http://www.enginorobotics.com/windows-erp/> (επιλέξετε το ERP PRO with BLUETOOTH) καθώς επίσης το εγχειρίδιο χρήσης και ασκήσεων από το http://www.enginorobotics.com/updates/ERP_PRO_1-3_booklet_Bluetooth_version.pdf
- <https://www.raspberrypi.org/>
- <http://esp32.net/>
- <https://developer.arm.com/>

23 Πρόσκληση Εκδήλωσης Ενδιαφέροντος για Κριτές & Εθελοντές

Ο Κυπριακός Σύνδεσμος Πληροφορικής απευθύνει πρόσκληση σε άτομα με εμπειρία στη ρομποτική οι οποίοι ενδιαφέρονται να αναλάβουν ρόλο κριτή ή/και οργανωτικού εθελοντή κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης όπως επικοινωνήσουν στο robotex@ccs.org.cy.

24 Επικοινωνία

Για περισσότερες πληροφορίες παρακαλώ επικοινωνήστε με τον Κυπριακό Σύνδεσμο Πληροφορικής, κα. Χριστίνα Παπαμιλιτιάδου, τηλ. 22340542 και 22460680 και στη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου c_papamiliadiou@ccs.org.cy και robotex@ccs.org.cy .

Ιστοσελίδα Διοργάνωσης: www.robotex.org.cy

Κοινωνικά δίκτυα: Ακολουθείστε ενημερώσεις στο **#RobotexCy** και **#RobotexCy2025**

- FB: www.facebook.com/RobotexCyprus
- You tube: <http://bit.ly/RobotexCyprusYoutube>
- X: <https://twitter.com/RobotexCyprus>
- Instagram: www.instagram.com/robotexcyprus
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/robotexcyprus>