

**ΠΡΟΚΗΡΥΞΗ & ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ  
ROBOTEX CYPRUS 2019**

**Συγγραφέας:**  
Οργανωτική Επιτροπή **ROBOTEX CYPRUS 2019**  
Τελευταία Έκδοση: Μάρτιος 2019

## Πίνακας Περιεχομένων

1	Εισαγωγή.....	3
2	Σκοποί και Στόχοι της Διοργάνωσης .....	3
3	Εγγραφές.....	3
4	Διεξαγωγή.....	4
4.1	Χρόνος Διεξαγωγής .....	4
4.2	Χώρος Διεξαγωγής .....	4
5	Δικαίωμα Συμμετοχής .....	4
6	Γλώσσα Διεξαγωγής .....	4
7	Κατηγορίες & Επίπεδα Διοργάνωσης.....	4
8	Προκλήσεις .....	5
8.1	Διαθέσιμες Προκλήσεις Ανά Πλατφόρμα Ρομπότ, Κατηγορία & Επίπεδο.....	7
9	Όροι Συμμετοχής & Κανονισμοί Διοργάνωσης .....	9
9.1	Γενικά .....	9
9.2	Κανονισμοί για τα Ρομπότ.....	9
9.3	Συμμετοχή στις Προκλήσεις .....	9
9.4	Αποβολή από τη Διοργάνωση.....	10
10	Ομάδες .....	11
10.1	Δημιουργία Ομάδας .....	11
10.2	Προπονητές Ομάδων.....	11
10.3	Ο Βοηθός Προπονητής .....	12
10.4	Εκπαίδευση Ομάδων .....	12
11	Κανονισμοί Αξιολόγησης Προκλήσεων.....	13
11.1	Κριτές & Επιτροπή Αξιολόγησης.....	13
11.2	Αξιολόγηση Προκλήσεων .....	13
12	Έντυπα προς Συμπλήρωση.....	14
13	ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ – Την Ημέρα της Διοργάνωσης .....	15
14	Ανακήρυξη Νικήτριων Ομάδων .....	16
15	Πιστοποιητικά Συμμετοχής & Επιτυχίας .....	16
16	Τελετή Βράβευσης .....	16
17	Αποστολή Νικητών στον Παγκόσμιο Διαγωνισμό ROBOTEX.....	17
18	Οργάνωση Ταξιδιού στο ROBOTEX INTERNATIONAL .....	17
19	Χρήσιμο Λογισμικό.....	18
20	Πρόσκληση Εκδήλωσης Ενδιαφέροντος για Κριτές & Εθελοντές.....	18
21	Επικοινωνία .....	18

## 1 Εισαγωγή

Το Cyprus Computer Society ([CCS - Κυπριακός Σύνδεσμος Πληροφορικής - Κυ.Συ.Π](#)) διοργανώνει τον 3<sup>ο</sup> Παγκύπριο Διαγωνισμό Ρομποτικής **ROBOTEX CYPRUS** σε συνεργασία με το μη κερδοσκοπικό οργανισμό **NPO ROBOTEX Εσθονίας** ([www.robotex.ee/en](http://www.robotex.ee/en)) στη βάση των κανονισμών του **Παγκόσμιου Διαγωνισμού Ρομποτικής ROBOTEX**.

**Η διοργάνωση Robotex Cyprus 2019 τελεί υπό την αιγίδα της Α.Ε. του Προέδρου της Κυπριακής Δημοκρατίας και Νίκου Αναστασιάδη.**

Με συνδιοργανωτές το Πανεπιστήμιο Κύπρου και τον Οργανισμό Νεολαίας Κύπρου και στρατηγικό συνεργάτη τη CYTA, το **ROBOTEX CYPRUS** επανέρχεται για τρίτη συνεχή χρονιά με νέες προκλήσεις, νέους διαγωνισμούς και ρομποτικές πλατφόρμες. Αναμένεται ότι το επίπεδο των συμμετεχόντων θα είναι αναβαθμισμένο και ο αριθμός συμμετοχών σε ομάδες, παίκτες και ρομπότ θα ξεπεράσει κάθε προηγούμενο.

Ο 3ος Παγκύπριος Διαγωνισμός Ρομποτικής **ROBOTEX CYPRUS** εγκρίθηκε από το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού και το Ψηφιακό Πρωταθλητή και στηρίζεται από την Τράπεζα Κύπρου ως Youth Supporter, το Πανεπιστήμιο Λευκωσίας ως Educational Innovation Leader, το Ίδρυμα Προώθησης Έρευνας ως χρυσό χορηγό και άλλους εμπλεκόμενους φορείς.

## 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<sup>ου</sup> αιώνα, η διαθεματική ανάλυση και επίλυση προβλημάτων, η ανάπτυξη πνεύματος επικοινωνίας, ομαδικότητας και συνεργασίας μεταξύ μαθητών/φοιτητών και εκπαιδευτικών/ακαδημαϊκών και η εκμάθηση βασικών αρχών κώδικα για επίλυση πρακτικών προβλημάτων.

## 3 Εγγραφές

Η εγγραφή και συμμετοχή στο **ROBOTEX CYPRUS** είναι δωρεάν.

Εγγραφές για συμμετοχή στη διοργάνωση θα γίνονται μόνο μέσω της ιστοσελίδας [www.robotex.org.cy](http://www.robotex.org.cy). Η διαδικασία των εγγραφών θα ξεκινήσει την **Τρίτη 26 Μαρτίου 2019** στις 00:01 και θα ολοκληρωθεί την **Κυριακή 26 Μαΐου 2019** στις 23:59.

## 4 Διεξαγωγή

### 4.1 Χρόνος Διεξαγωγής

- Το **ROBOTEX CYPRUS** θα διεξαχθεί το **Σάββατο 29 και την Κυριακή 30 Ιουνίου 2019**.
- Η ακριβής ώρα έναρξης και λήξης θα ανακοινωθεί με την ολοκλήρωση του τελικού προγράμματος της διοργάνωσης.

### 4.2 Χώρος Διεξαγωγής

Το **ROBOTEX CYPRUS** θα διοργανωθεί στο **Κλειστό Αθλητικό Κέντρο του Πανεπιστημίου Κύπρου**, Πανεπιστημιούπολη, στην περιοχή Αγλαντζιάς στη Λευκωσία.

## 5 Δικαίωμα Συμμετοχής

Ο διαγωνισμός απευθύνεται σε:

- Μαθητές όλων των δημόσιων και ιδιωτικών σχολείων όλων των βαθμίδων της εκπαίδευσης στην Κύπρο (δημοτικής, μέσης, τεχνικής).
- Μαθητές ιδιωτικών εκπαιδευτικών κέντρων, φροντιστηρίων και κρατικών ινστιτούτων επιμόρφωσης.
- Φοιτητές όλων των πανεπιστημίων και κολλεγίων της Κύπρου, δημόσιων και ιδιωτικών.
- Στρατιώτες και ενήλικες με ενδιαφέρον στη ρομποτική τεχνολογία.

## 6 Γλώσσα Διεξαγωγής

Η επίσημη γλώσσα διεξαγωγής του διαγωνισμού θα είναι η ελληνική.

Ομάδες από σχολεία ιδιωτικής εκπαίδευσης όπου η γλώσσα διδασκαλίας είναι η αγγλική είναι ευπρόσδεκτες να συμμετέχουν στο διαγωνισμό. Για διευκόλυνση τους οι κανονισμοί έχουν ετοιμαστεί και στην αγγλική γλώσσα. Σημειώνεται, όμως, ότι η όλη επικοινωνία κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού θα διεξάγεται στην ελληνική 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 2018-2019.

**Πίνακας 1: Κατηγορίες & Επίπεδα Διαγωνισμού**

Δημοτικό	Γυμνάσιο	Λύκειο	Πανεπιστήμιο	Ειδική
1 <sup>η</sup> – 3 <sup>η</sup> & 4 <sup>η</sup> – 6 <sup>η</sup> Τάξη	1 <sup>η</sup> – 3 <sup>η</sup> Τάξη	4 <sup>η</sup> – 7 <sup>η</sup> Τάξη	Όλα τα Έτη Σπουδών	Στρατιώτες, Ενήλικες & Άλλοι Ενδιαφερόμενοι

## 8 Προκλήσεις

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

**Πίνακας 2: Προκλήσεις του ROBOTEX CYPRUS**

Πρόκληση	Περιγραφή	Πλατφόρμες που Συμμετέχουν	Δείτε Βίντεο
FOLKRACE (NEΟΣ)	Αγώνας ταχύτητας ράλι (rally), πέντε ρομπότ κάθε φορά διαγωνίζονται ταυτόχρονα μεταξύ τους σε ανισόπεδη πίστα με στροφές . Ο στόχος είναι τα ρομπότ να ολοκληρώσουν την πίστα όσο το δυνατόν περισσότερες φορές και να συγκεντρώσουν το μεγαλύτερο αριθμό βαθμών.	ARDUINO, ENGINO PRODUINO, LEGO EV3	<a href="#">Βίντεο</a>
COLOUR PICKING (NEΟΣ)	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.	ENGINO PRODUINO, ENGINO ERP, LEGO EV3	<a href="#">Βίντεο</a>
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, ανάλογα με την περίπτωση, όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Αγώνεται ένα ρομπότ κάθε φορά.	ARDUINO, ENGINO PRODUINO, ENGINO ERP, LEGO EV3	<a href="#">Βίντεο</a>
LINE FOLLOWING	Ο στόχος είναι το ρομπότ να κινείται μέσα στην πίστα ακολουθώντας τη μαύρη γραμμή όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Δύο ρομπότ ανταγωνίζονται δίπλα δίπλα σε ίδιες παράλληλες πίστες.	ARDUINO, ENGINO PRODUINO	<a href="#">Βίντεο Line Following</a>
ENGINO LINE FOLLOWING	Ο στόχος είναι ο ίδιος όπως και στο Line Following. Διαγωνίζονται μόνο ρομπότ της πλατφόρμας ENGINO.	ENGINO ERP PRO, ENGINO PRODUINO	
LEGO LINE FOLLOWING	Ο στόχος είναι ο ίδιος όπως και στο Line Following. Διαγωνίζονται μόνο ρομπότ της πλατφόρμας LEGO EV3.	LEGO EV3	
EDISON LINE FOLLOWING (NEΟΣ)	Ο στόχος είναι ο ίδιος όπως και στο Line Following. Διαγωνίζονται μόνο ρομπότ της πλατφόρμας EDISON.	EDISON	

Πρόκληση	Περιγραφή	Πλατφόρμες που Συμμετέχουν	Δείτε Βίντεο
MAZE SOLVING	Ο στόχος είναι το ρομπότ να ξεκινήσει από μια συγκεκριμένη γωνιά του λαβύρινθου και να φτάσει στο κέντρο του στο μικρότερο δυνατόν χρόνο.	ARDUINO, ENGINO PRODUINO	<a href="#">Βίντεο Maze Solving</a>
LEGO MAZE SOLVING	Ο στόχος είναι ο ίδιος όπως και στο Maze Solving.	LEGO EV3	
MINI SUMO	Το ρομπότ Sumo θα πρέπει να σπρώξει τον αντίπαλο του έξω από τον χώρο πάλης. Το ρομπότ έχει μέγιστες διαστάσεις 10X10X10 εκατοστά.	ARDUINO	<a href="#">Mini Sumo Video</a> <a href="#">Mini Sumo 2</a>
LEGO SUMO	Το ρομπότ Sumo θα πρέπει να σπρώξει τον αντίπαλο του έξω από τον χώρο πάλης.	LEGO EV3	<a href="#">Βίντεο LEGO SUMO</a>
EDUCATIONAL ROBOTICS - ENGINO MINI	Νικητής θα είναι ο κατασκευαστής του πιο εκπληκτικού, πρωτότυπου και λειτουργικού ρομπότ ENGINO ERP MINI, στο θέμα που θα δοθεί και σύμφωνα με τους κανονισμούς.	ENGINO MINI	<a href="#">Engino Mini</a>
EDUCATIONAL ROBOTICS - LEGO WeDo	Νικητής θα είναι ο κατασκευαστής του πιο εκπληκτικού, πρωτότυπου και λειτουργικού ρομπότ LEGO WeDo, στο θέμα που θα δοθεί και σύμφωνα με τους κανονισμούς.	LEGO WeDo	<a href="#">Βίντεο LEGO WeDo</a>
ROBOTICS4ALL (NEOS)	Ανοικτή έκθεση και παρουσίαση ρομποτικών συστημάτων και κατασκευών.	ΟΛΕΣ ΟΙ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ	-

### 8.1 Διαθέσιμες Προκλήσεις Ανά Πλατφόρμα Ρομπότ, Κατηγορία & Επίπεδο

Στον πίνακα 3 παρατίθενται οι προκλήσεις και το ηλικιακό επίπεδο των ομάδων και οι πλατφόρμες ρομπότ που μπορούν να λάβουν μέρος στη διοργάνωση.

**Πίνακας 3: Προκλήσεις ανά Πλατφόρμα Ρομπότ, Κατηγορία & Επίπεδο**

Διαγωνισμός	Πλατφόρμες Ρομπότ	ΔΗΜΟΤΙΚΟ 1 <sup>η</sup> – 3 <sup>η</sup>	ΔΗΜΟΤΙΚΟ 4 <sup>η</sup> – 6 <sup>η</sup>	ΓΥΜΝΑΣΙΟ 1 <sup>η</sup> – 3 <sup>η</sup>	ΛΥΚΕΙΟ 4 <sup>η</sup> – 7 <sup>η</sup>	ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ	ΕΙΔΙΚΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
Line Following	ARDUINO, ENGINO PRODUINO			√	√	√	√
LEGO Line Following	LEGO EV3		√	√	√		
ENGINO Line Following	ENGINO ERP, ENGINO PRODUINO		√	√	√		
EDISON Line Following	EDISON		√	√	√		
LEGO SUMO	LEGO EV3		√	√	√		
MINI SUMO	ARDUINO		√	√	√	√	√
ENHANCED LINE FOLLOWING	ARDUINO, ENGINO PRODUINO, ENGINO ERP, LEGO EV3		√	√	√	√	√

Διαγωνισμός	Πλατφόρμες Ρομπότ	ΔΗΜΟΤΙΚΟ 1 <sup>η</sup> – 3 <sup>η</sup>	ΔΗΜΟΤΙΚΟ 4 <sup>η</sup> – 6 <sup>η</sup>	ΓΥΜΝΑΣΙΟ 1 <sup>η</sup> – 3 <sup>η</sup>	ΛΥΚΕΙΟ 4 <sup>η</sup> – 7 <sup>η</sup>	ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ	ΕΙΔΙΚΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
FOLKRACE (NEΟΣ)	ARDUINO, ENGINO PRODUINO, ENGINO ERP, LEGO EV3			√	√	√	√
COLOUR PICKING (NEΟΣ)	ENGINO PRODUINO, ENGINO ERP, LEGO EV3		√	√	√		
EDUCATIONAL ROBOTICS LEGO WEDO	LEGO WEDO	√	√				
EDUCATIONAL ROBOTICS ENGINO MINI	ENGINO MINI	√	√				
MAZE SOLVING	ARDUINO, ENGINO ERP, ENGINO PRODUINO			√	√	√	√
LEGO MAZE SOLVING	LEGO EV3		√	√	√		
ROBOTICS4ALL (NEΟΣ)	Όλες οι Πλατφόρμες	√	√	√	√	√	√



## 9 Όροι Συμμετοχής & Κανονισμοί Διοργάνωσης

### 9.1 Γενικά

- Οι όροι συμμετοχής στη διοργάνωση και 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 [πατώντας σε αυτό τον σύνδεσμο](#) ή αντιγράφοντας τη διεύθυνση <https://robotex.org.cy/el/page/competitions-page> στη μπάρα διευθύνσεων του φυλλομετρητή ιστού που χρησιμοποιείτε.
- Σημειώνεται ότι οι αναφορές στις παραγράφους 9.2 – 9.4 πιο κάτω είναι συμπληρωματικές του περιεχομένου των κανονισμών της κάθε πρόκλησης.

### 9.2 Κανονισμοί για τα Ρομπότ

- Η κάθε ομάδα μπορεί να αξιοποιήσει όσα και όποια υλικά (κινητήρες, αισθητήρες κλπ) επιθυμεί και το αντίστοιχο λογισμικό που είναι διαθέσιμα για την πλατφόρμα του ρομπότ με την οποία θα διαγωνισθεί και σύμφωνα με τον αντίστοιχο κανονισμό της πρόκλησης που αναφέρεται στην προηγούμενη παράγραφο.
- Η κάθε ομάδα θα πρέπει να φέρει το ρομπότ της συναρμολογημένο το οποίο θα πρέπει να είναι προγραμματισμένο να επιλύσει οποιαδήποτε πρόκληση τεθεί στην αντίστοιχη πρόκληση στην οποία συμμετέχει.
- Τα ρομπότ θα υποβληθούν σε τεχνικό έλεγχο όπως προνοείται στους κανονισμούς της κάθε πρόκλησης. Δείτε τους [κανονισμούς εδώ](#).
- Ο ακριβής χρόνος έναρξης και η διάρκεια της διαδικασίας τεχνικού ελέγχου θα ανακοινωθεί πριν την ημέρα της διοργάνωσης.

### 9.3 Συμμετοχή στις Προκλήσεις

- Μια ομάδα μπορεί να λάβει μέρος σε περισσότερες από μία προκλήσεις δεδομένου ότι διαθέτει τον απαραίτητο εξοπλισμό.
  - Η διάθεση των ρομπότ γίνεται με αποκλειστική ευθύνη των ομάδων και των οργανισμών που εκπροσωπούν.
  - Σημειώνεται ότι οι διοργανωτές δεν θα κάνουν οποιεσδήποτε ειδικές ρυθμίσεις στο πρόγραμμα της διοργάνωσης για ομάδες που διαθέτουν ένα μόνο ρομπότ και επιθυμούν να λάβουν μέρος σε περισσότερες από μία προκλήσεις.
- Στο κάθε ρομπότ θα δοθεί μοναδικός αναγνωριστικός αριθμός.

- Η κάθε ομάδα θα πρέπει να διαθέτει το δικό της ρομπότ το οποίο μπορεί να χρησιμοποιήσει σε οποιαδήποτε πρόκληση, δεδομένου ότι αυτό είναι εφικτό.
- 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.

#### 9.4 Αποβολή από τη Διοργάνωση

- Ο Προπονητής αναλαμβάνει την ευθύνη για καταχώρηση ορθών στοιχείων των μελών των ομάδων του.
  - Σε περίπτωση καταχώρησης ψευδών στοιχείων ως προς την τάξη φοίτησης οποιουδήποτε μαθητή της ομάδας, η ομάδα θα μηδενίζεται και θα αποβάλλεται αμέσως από τη διοργάνωση.
  - Το ίδιο θα ισχύει σε περίπτωση που διαγωνιζόμενος προσκομίσει πιστοποιητικό στο οποίο αναφέρεται ψευδώς η τάξη στην οποία ανήκει.
- Ως μέρος των καλών πρακτικών που ακολουθεί, το CCS δύναται να επιβεβαιώσει τα στοιχεία των μελών των νικήτριων ομάδων επικοινωνώντας με τις Διευθύνσεις των σχολείων τους. Τυχόν διαπίστωση παραποίησης στοιχείων οποιουδήποτε μέλους θα οδηγήσει στην αυτόματη αποβολή της ομάδας από την αποστολή στο διεθνή διαγωνισμό και στη μεταφορά του βραβείου στην αμέσως επόμενη βαθμολογικά ομάδα.

## 10 Ομάδες

### 10.1 Δημιουργία Ομάδας

- Στη διοργάνωση συμμετέχουν και αξιολογούνται ομάδες και όχι άτομα.
- Ο αριθμός των μελών της ομάδας για κάθε πρόκληση καθορίζεται ξεχωριστά στο αρχείο κανονισμών για την κάθε πρόκληση. Δείτε τους [κανονισμούς εδώ](#).
- Η ομάδα συγκροτείται από άτομα που ανήκουν στην ίδια κατηγορία και στο ίδιο επίπεδο, σύμφωνα με τον Πίνακα 1. Για παράδειγμα, τα άτομα μιας ομάδας που διαγωνίζεται στην Κατηγορία «Δημοτικό» στο Επίπεδο «4<sup>Η</sup> – 6<sup>Η</sup> Τάξη» θα πρέπει απαραίτητα να φοιτούν σε οποιαδήποτε από τις τάξεις 4<sup>Η</sup>, 5<sup>Η</sup> ή 6<sup>Η</sup>.
- Με απόφαση της Επιστημονικής Επιτροπής, επιτρέπεται η συμμετοχή ενός (1) μόνο ατόμου, το οποίο κανονικά ανήκει στην κατηγορία Χ, σε ομάδα της αμέσως επόμενης ανώτερης κατηγορίας Χ+1.
  - Για παράδειγμα, ένα άτομο της κατηγορίας «Γυμνάσιο» μπορεί να συμμετέχει σε ομάδα της κατηγορίας «Λύκειο», το αντίθετο όμως δεν ισχύει. Για περισσότερες λεπτομέρειες, δείτε τους [κανονισμούς εδώ](#) για την κάθε πρόκληση.
- Τα μέλη της ομάδας μπορεί να προέρχονται από το ίδιο ή διαφορετικό σχολείο, πανεπιστήμιο, φροντιστήριο ή εκπαιδευτικό οργανισμό σε οποιοδήποτε συνδυασμό.
- Η κάθε ομάδα θα αποφασίζει το όνομα της με το οποίο θα αναφέρεται από τους διοργανωτές.
  - Σε περίπτωση που μια ομάδα κάνει εγγραφή και το όνομα της ήδη υπάρχει για άλλη ομάδα οι διοργανωτές θα ζητήσουν την αλλαγή του ονόματος της ομάδας.

### 10.2 Προπονητές Ομάδων

- Οι αναφορές σε «Προπονητή» και σε «Βοηθό Προπονητή» σε αυτό το έγγραφο καλύπτουν και τις γυναίκες και τους άντρες που είναι υπεύθυνοι για ομάδες που συμμετέχουν στη διοργάνωση.
- Η κάθε ομάδα θα έχει ένα Προπονητή ο οποίος θα είναι υπεύθυνος για τη(ν):
  - δημιουργία λογαριασμού για πρόσβαση στο πληροφοριακό σύστημα της διοργάνωσης.
  - εγγραφή «βοηθού/ων προπονητή/ών» 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
  - «12. Συμπλήρωση Εντύπων»
  - «13. ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ - Την Ημέρα της Διοργάνωσης »
- Ο Προπονητής:
  - Θα πρέπει να είναι τουλάχιστον απόφοιτος Λυκείου ή Τεχνικής Σχολής και ηλικίας άνω των 20 ετών.
  - Για διασφάλιση του αδιάβλητου της διοργάνωσης, δεν έχει το δικαίωμα να συμμετέχει ως κριτής.
  - Μπορεί να έχει αυτό το ρόλο για όσες ομάδες μπορεί να διαχειριστεί. Οι προπονητές συμβουλευούνται να μην αναλαμβάνουν πέραν των πέντε ομάδων.
  - Είναι υπεύθυνος για την εγγραφή των μελών των ομάδων του και ολοκληρώνει έγκαιρα τις σχετικές διαδικασίες.
  - 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.

### 10.3 Ο Βοηθός Προπονητής

Ο ρόλος του Βοηθού Προπονητή έχει δημιουργηθεί για να εξυπηρετήσει εκπαιδευτικά κέντρα με μεγάλο αριθμό ομάδων και μικρό αριθμό προσωπικού. Για τον Βοηθό Προπονητή θα εκδίδεται κανονικά προσωπική καρτέλα την οποία θα παραλαμβάνει από τον Προπονητή.

- Ο Βοηθός Προπονητής:
  - εγγράφεται από τον Προπονητή στο πληροφοριακό σύστημα όπου, όμως, δεν εγγράφονται ομάδες κάτω από το όνομα του.
  - ακολουθεί τις οδηγίες του Προπονητή και τον στηρίζει στο έργο του.

### 10.4 Εκπαίδευση Ομάδων

- Για την προετοιμασία των ομάδων οι διοργανωτές θα δημοσιοποιήσουν δειγματικές πίστες τις οποίες οι προπονητές θα μπορούν να εκτυπώσουν και χρησιμοποιήσουν για σκοπούς εκπαίδευσης των ομάδων τους και προγραμματισμό των ρομπότ τους.

## 11 Κανονισμοί Αξιολόγησης Προκλήσεων

### 11.1 Κριτές & Επιτροπή Αξιολόγησης

- Οι διοργανωτές θα ορίσουν την Επιτροπή Αξιολόγησης και τους κριτές των ομάδων.
- Οι κριτές προτείνονται από το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού, τα δημόσια και ιδιωτικά πανεπιστήμια, το ΕΤΕΚ και τους φορείς που συμμετέχουν στην διοργάνωση. Δείτε την παράγραφο «20. Πρόσκληση Εκδήλωσης Ενδιαφέροντος για Κριτές».
- Ο κατάλογος των κριτών αναρτάται στη ιστοσελίδα της διοργάνωσης τουλάχιστον 15 ημέρες πριν την ημέρα διεξαγωγής του διαγωνισμού.
- Οι Προπονητές των ομάδων δεν μπορούν να συμμετέχουν ως κριτές.
- Άτομα τα οποία έχουν άμεση ή έμμεση σχέση ή επαφή με οποιοδήποτε διαγωνιζόμενο δεν μπορούν να συμμετέχουν ως κριτές.
  - Π.χ δεν μπορούν να συμμετέχουν ως κριτές εκπαιδευτικοί των οποίων μαθητές στο σχολείο ή το φροντιστήριο τους συμμετέχουν στο διαγωνισμό.
- Οι Προπονητές των ομάδων θα μπορούν να υποβάλουν ένσταση για την επιλογή οποιουδήποτε κριτή μέχρι και μία εβδομάδα πριν την έναρξη της διοργάνωσης. Ενστάσεις θα πρέπει να υποβάλλονται γραπτώς, επώνυμα και τεκμηριωμένα προς τους οργανωτές. Προφορικές ή ανώνυμες ενστάσεις δεν θα λαμβάνονται υπόψη.

### 11.2 Αξιολόγηση Προκλήσεων

- Η Οργανωτική Επιτροπή θα ορίσει τον Πρόεδρο και τα μέλη της Επιτροπής Αξιολόγησης τα οποία θα ενεργούν ως κριτές.
- Κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης ο αρχηγός της ομάδας αναλαμβάνει την εκτέλεση του διαγωνισμού εκ μέρους της ομάδας χωρίς οποιοσδήποτε παρεμβάσεις από τα άλλα 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 εδώ](#).

## 12 Έντυπα προς Συμπλήρωση

- Πέραν από την επίσημη εγγραφή για συμμετοχή μέσω του διαδικτύου, ο Προπονητής της ομάδας θα συμπληρώσει στο **ειδικό έντυπο «Δήλωση Συμμετοχής Ομάδας»** όλα τα στοιχεία των μελών των ομάδων του όπως απαιτούνται από τους διοργανωτές.
- Το έντυπο υπογράφεται από τον προπονητή της ομάδας.
- Εκτός από το πιο πάνω έντυπο, ο κάθε διαγωνιζόμενος ξεχωριστά συμπληρώνει το ειδικό ατομικό έντυπο **«Βεβαίωση Φοίτησης Διαγωνιζομένου»** που εκδίδεται από τους διοργανωτές και το οποίο επίσης προσκομίζεται από τον προπονητή την ημέρα του διαγωνισμού:
  - Το έντυπο αυτό επιβεβαιώνει το επίπεδο της κατηγορίας στο οποία συμμετέχει ο διαγωνιζόμενος:
    - Για μαθητές ότι π.χ φοιτά στην 2<sup>α</sup> τάξη Γυμνασίου (σε περίπτωση που διαγωνίζεται στην Κατηγορία Γυμνάσιο). Συμπληρώνεται, υπογράφεται και σφραγίζεται από το διευθυντή του σχολείου του διαγωνιζόμενου (ανεξάρτητα αν συμμετέχει με ομάδα άλλου σχολείου ή ΚΙΕ ή ιδιωτικού φροντιστηρίου κ.λπ).
    - Για φοιτητές ότι είναι εγγεγραμμένοι φοιτητές σε πανεπιστήμιο/κολλέγιο. Συμπληρώνεται, υπογράφεται και σφραγίζεται από την Υπηρεσία Σπουδών ή το Τμήμα/Σχολή του ακαδημαϊκού ιδρύματος του φοιτητή
    - Για στρατιώτες ότι υπηρετούν στην εθνική φρουρά. Συμπληρώνεται, υπογράφεται και σφραγίζεται από το διοικητή του στρατιώτη.
    - Για άλλους ότι δεν ανήκουν στις πιο πάνω κατηγορίες.
- Τα έντυπα παραδίδονται επίσημα την ημέρα διεξαγωγής του διαγωνισμού από τον Προπονητή. Δείτε στην παράγραφο «13. ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ – Την Ημέρα της Διργάνωσης» .

### 13 ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ – Την Ημέρα της Διοργάνωσης

Την ημέρα της διοργάνωσης οι προπονητές με τις ομάδες τους (και οι βοηθοί τους, αν υπάρχουν) θα πρέπει να:

- Προσέλθουν έγκαιρα, και σύμφωνα με το πρόγραμμα που θα ανακοινωθεί, στο χώρο της διοργάνωσης και διεκπεραιώσουν τη διαδικασία επιβεβαίωσης της εγγραφής τους όπως θα τους υποδειχθεί από τους οργανωτές.
- Οι προπονητές θα είναι υπεύθυνοι για τη διαδικασία επιβεβαίωσης της εγγραφής η οποία περιλαμβάνει:
  - Παρουσίαση της πολιτικής ταυτότητας ή το διαβατήριο των μελών των ομάδων. Σημειώνεται ότι κανένας δεν θα μπορεί να λάβει μέρος στη διοργάνωση χωρίς επιβεβαίωση της ταυτότητας του.
  - Παράδοση των ειδικών εντύπων συμμετοχής των ομάδων του κατάλληλα συμπληρωμένα, υπογραμμένα και σφραγισμένα. Δείτε παράγραφο «10.2 Έντυπα προς Συμπλήρωση».
  - Παραλαβή της «καρτέλας συμμετοχής» για τον ίδιο, τα μέλη των ομάδων του και τους βοηθούς του την οποία θα πρέπει όλοι να φορούν καθ' όλη τη διάρκεια της διοργάνωσης.

Σημειώνεται ότι μετά τη λήξη της διαδικασίας επιβεβαίωσης εγγραφών δεν θα γίνεται αποδεκτός κανένας για συμμετοχή, έστω και αν έχει κάνει ήδη εγγραφή.

## 14 Ανακήρυξη Νικήτριων Ομάδων

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

## 15 Πιστοποιητικά Συμμετοχής & Επιτυχίας

Πιστοποιητικά συμμετοχής θα δοθούν σε όλους τους διαγωνιζόμενους, προπονητές, κριτές και ιδρύματα. Τα πιστοποιητικά αυτά θα δοθούν την ημέρα της διοργάνωσης.

Πιστοποιητικά επιτυχίας θα δοθούν στα μέλη και προπονητές των τριών πρώτων νικητριών ομάδων κάθε κατηγορίας. Τα πιστοποιητικά αυτά θα αποσταλούν στους προπονητές μετά τη λήξη της διοργάνωσης οι οποίοι και έχουν την ευθύνη για την παράδοση τους στα μέλη των ομάδων τους.

## 16 Τελετή Βράβευσης

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

Στην τελετή θα απονεμηθούν:

- Πιστοποιητικά επιτυχίας στα μέλη, προπονητές και οργανισμούς των ομάδων που θα λάβουν μέρος στον τελικό γύρο (best of the best) κάθε πρόκλησης.

Σημειώνεται ότι πιστοποιητικά επιτυχίας θα δοθούν μόνο στις περιπτώσεις όπου στην κατηγορία διαγωνίζονται πέραν των τεσσάρων ομάδων.

Μεταξύ των βραβείων αναμένεται ότι θα περιλαμβάνονται υποτροφίες για σπουδές στα ιδιωτικά πανεπιστήμια της Κύπρου, αντικείμενα τεχνολογίας και εκπαιδευτικά κουπόνια.



## 17 Αποστολή Νικητών στον Παγκόσμιο Διαγωνισμό ROBOTEX

- Οι τελικές νικήτριες ομάδες της κάθε πρόκλησης, δηλαδή οι ομάδες της κάθε πρόκλησης που θα διαγωνιστούν στον τελικό της πρόκλησης, θα δικαιούνται να λάβουν μέρος στο **ROBOTEX INTERNATIONAL** που διοργανώνεται στην Εσθονία το Δεκέμβριο κάθε χρόνο.
- Το κόστος των αεροπορικών εισιτηρίων για μετάβαση και του ξενοδοχείου για διαμονή στην Εσθονία θα καλυφθεί από τα μέλη της ομάδας.
- Σε περίπτωση που οι διοργανωτές του **Robotex International** αποφασίσουν ότι θα υπάρχει κόστος για είσοδο στο χώρο της διοργάνωσης ή και κόστος για συμμετοχή στους διαγωνισμούς, τότε τα κόστη αυτά καλύπτονται από τους συμμετέχοντες.
- Σε περίπτωση εξεύρεσης χορηγών, και δεδομένου ότι το ύψος των χορηγιών καλύπτουν το κόστος της διοργάνωσης του **ROBOTEX CYPRUS**, το CCS θα διερευνήσει την πιθανότητα να καλύψει μέρος του κόστους που απαιτείται για συμμετοχή των μελών των νικητριών ομάδων στην Εσθονία.
  - Η πιο πάνω δήλωση δεν δεσμεύει το CCS με οποιοδήποτε τρόπο.
  - Η ρύθμιση αυτή θα αφορά αποκλειστικά και μόνο τις τελικές πρώτες νικήτριες ομάδες των προκλήσεων.

## 18 Οργάνωση Ταξιδιού στο ROBOTEX INTERNATIONAL

- Το CCS θα αναλάβει το συντονισμό της οργάνωσης του ταξιδιού στην Εσθονία για συμμετοχή των νικητριών ομάδων του **ROBOTEX CYPRUS** στο **ROBOTEX INTERNATIONAL**.
- Συγκεκριμένα, το CCS θα ενημερώσει τους προπονητές των ομάδων για τις διαθέσιμες αεροπορικές πτήσεις και τα ξενοδοχεία στο Ταλλίν τα οποία δίνουν ειδικές τιμές για τους συμμετέχοντες στο Robotex International.
- Οι γονείς/κηδεμόνες των μελών των ομάδων και σε συντονισμό με τους προπονητές των ομάδων θα έχουν την ευθύνη για τις κρατήσεις των αεροπορικών εισιτηρίων και των δωματίων σε ξενοδοχεία.
- Το κάθε μέλος της ομάδας θα αναλάβει να:
  - εκδώσει την άδεια εξόδου, όπου αυτό απαιτείται για άρρενες διαγωνιζόμενους με στρατιωτικές υποχρεώσεις.
  - εξασφαλίσει 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** θα μπορούν να συμμετέχουν έστω και με ένα μέλος τους.

## 19 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://www.lego.com/en-us/mindstorms/downloads>
- <https://education.lego.com/en-us/elementary/explore/c/wedo-2-limited-time-free-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](http://www.enginorobotics.com/updates/ERP_PRO_1-3_booklet_Bluetooth_version.pdf)

## 20 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/διαιτητή ή/και οργανωτικού εθελοντή κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού όπως επικοινωνήσουν στη διεύθυνση [robotex@ccs.org.cy](mailto:robotex@ccs.org.cy).

## 21 Επικοινωνία

Για περισσότερες πληροφορίες παρακαλώ επικοινωνήστε με τον Κυπριακό Σύνδεσμο Πληροφορικής, κα. Χριστίνα Παπαμιλιτιάδου, τηλ. 22460680 και στη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου [c\\_papamiliadiou@ccs.org.cy](mailto:c_papamiliadiou@ccs.org.cy) και [robotex@ccs.org.cy](mailto:robotex@ccs.org.cy).

Η ιστοσελίδα της διοργάνωσης του **ROBOTEX CYPRUS** βρίσκεται στη διεύθυνση [www.robotex.org.cy](http://www.robotex.org.cy).

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

- FB: [www.facebook.com/RobotexCyprus](http://www.facebook.com/RobotexCyprus)
- You tube: <http://bit.ly/RobotexCyprusYoutube>
- Twitter: <https://twitter.com/RobotexCyprus>