

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

Συγγραφέας: Οργανωτική Επιτροπή ROBOTEX CYPRUS

Πίνακας Περιεχομένων

1.	Εισαγωγή	3
2.	Το Θέμα	3
2.1	Κατηγορίες Engino & Lego	3
2.2	Ανοικτή Κατηγορία	3
3.	Στόχος Διαγωνισμού	5
4.	Κατηγορίες	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: 40).....	10
13.2	Τα Ρομπότ (Μέγιστη βαθμολογία: 30)	10
13.3	Σύλληψη και Εφαρμογή της Ιδέας (Μέγιστη βαθμολογία: 20).....	11
13.4	Επεξηγηματικό Βίντεο (Μέγιστη βαθμολογία: 10).....	11
14.	Παραδείγματα Κατασκευών	12
15.	Υπευθυνότητα	12
16.	Όροι Συμμετοχής στη Διοργάνωση	13
17.	Τεχνικός Έλεγχος Ρομπότ	14
18.	Αλλαγή και Αναστολή Κανονισμών	14
19.	Σημείωση – Συμμετοχή Ομάδων στο Διεθνή Διαγωνισμό	15

1. Εισαγωγή

Η πρόκληση της εκπαιδευτικής ρομποτικής δίνει την ευκαιρία σε μαθητές/μαθήτριες και εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας, δευτεροβάθμιας και φοιτητές/φοιτήτριες πανεπιστημιακής βαθμίδας αλλά και σε ενήλικες να συνεργαστούν, να αξιοποιήσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους για να αναπτύξουν κατασκευές στις οποίες τα ρομπότ παίζουν σημαντικό ρόλο.

Προσφέρεται σε δύο μορφές, σε μαθητές/μαθήτριες δημοτικού και εκπαιδευτικούς που καλούνται να υλοποιήσουν μια κατασκευή με συγκεκριμένο θέμα και χρησιμοποιώντας συγκεκριμένες και κοινές ρομποτικές πλατφόρμες. Δεύτερον, σε μαθητές/μαθήτριες και εκπαιδευτικούς γυμνασίου και λυκείου, φοιτητές/φοιτήτριες, καθηγητές και ενήλικες που ενθαρρύνονται να αποφασίσουν για ένα θέμα και χωρίς κανέναν περιορισμό ως προς τις ρομποτικές πλατφόρμες που θα χρησιμοποιηθούν να υλοποιήσουν καινοτόμες κατασκευές και εφαρμογές.

2. Το Θέμα

2.1 Κατηγορίες Engino & Lego

1. Το φετινό θέμα για το Educational Robotics ENGINO και LEGO είναι **ΤΑ ΡΟΜΠΟΤ ΓΙΑ ΕΝΑ ΠΙΟ ΑΣΦΑΛΗ ΚΟΣΜΟ (THE ROBOTS FOR A SAFER WORLD)** και οι υλοποιήσεις των ομάδων μπορεί να καλύπτουν την ανθρώπινη ασφάλεια στις διάφορες εκφάνσεις της ζωής (προσωπικής, οικογενειακής, κοινωνικής, οικονομικής κ.λπ.), την ασφάλεια του περιβάλλοντος (φυσικού και ζωικού) από φυσικές αλλά και τεχνητές απειλές.
2. Στο πλαίσιο του θέματος, η ασφάλεια μπορεί να σχετίζεται και με την προστασία από φυσικές καταστροφές όπως, ενδεικτικά αναφέρονται, σεισμοί, πλημμύρες, κατολισθήσεις ή κατολισθήσεις λάσπης, θύελλες άμμου/σκόνης, δασικές πυρκαγιές και πυρκαγιές σε μέρη άγρια ζωής κ.λπ., αλλά και από τεχνικές και ψηφιακές απειλές.
3. Η χρήση και ο συνδυασμός της τεχνολογίας τεχνητής νοημοσύνης μπορεί να αποδειχτεί καινοτόμα στην παρουσίαση σχετικής λύσης/κατασκευής. Σχετικά υπενθυμίζουμε την πρωτοβουλία [AI FOR GOOD INITIATIVE](#) η οποία αξιοποιεί την τεχνητή νοημοσύνη για καλό σκοπό αλλά και δράσεις όπως τα [LETHAL AUTONOMOUS WEAPONS](#) που μόνο αρνητικά συμβάλλουν ως προς την ανθρώπινη ύπαρξη.

2.2 Ανοικτή Κατηγορία

1. Στην Ανοικτή Κατηγορία και, όπως υποδηλώνει ο τίτλος της κατηγορίας, το θέμα είναι ανοιχτό και δεν προσδιορίζεται. 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. ενδεικτικά Raspberry Pi και Arduino και Lego μαζί σε μία κατασκευή κ.λπ), 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. Σημειώνεται ότι η αξιολόγηση στην Ανοικτή Κατηγορία αφορά όλα τα επίπεδα μαζί και θα βραβευτούν οι τρεις καλύτερες κατασκευές.

3. Στόχος Διαγωνισμού

1. Ο στόχος είναι οι ομάδες να παρουσιάσουν μια κατασκευή που έχει άμεση σχέση με το θέμα του διαγωνισμού, ανάλογα με την κατηγορία.
2. Στην κατασκευή πρέπει να έχει σημαντικό ρόλο τουλάχιστον ένα ρομπότ το οποίο θα προγραμματιστεί για να συμμετέχει ενεργά και να αλληλοεπιδρά στο περιβάλλον της.

4. Κατηγορίες

1. Ο παρακάτω πίνακας παραθέτει τις προκλήσεις της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής, το ηλικιακό επίπεδο των ομάδων και τις πλατφόρμες ρομπότ που μπορούν να λάβουν μέρος. Οποιοσδήποτε αναφορές σε "ρομπότ", από αυτό το σημείο έως το τέλος του εγγράφου, περιλαμβάνουν και αναφέρονται στις παρακάτω πλατφόρμες.

Πίνακας 1: 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	Πανεπιστήμιο	Ειδική
EDUCATIONAL ROBOTICS LEGO	LEGO WeDO & LEGO SPIKE ESSENTIAL & PRIME	✓	✓				
EDUCATIONAL ROBOTICS ENGINO	ENGINO MINI & ENGINO PRO	✓	✓				
EDUCATIONAL ROBOTICS OPEN CATEGORY	Όλες οι Πλατφόρμες ή συνδυασμός τους			✓			

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 ένα ενήλικα, κατά προτίμηση τον προπονητή ή τον δάσκαλο 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 το 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. Δεν υπάρχει περιορισμός ως προς τον αριθμό των ρομπότ της αντίστοιχης πλατφόρμας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν.
2. Τα ρομπότ πρέπει να είναι προγραμματιζόμενα.
3. Τα ρομπότ θα πρέπει να κατασκευαστούν με αυθεντικά υλικά της αντίστοιχης πλατφόρμας.
4. Τα ρομπότ πρέπει να χωράει στην πίστα.
5. Τα ρομπότ πρέπει να εκτελεί κινητικές ενέργειες και αυτοματισμούς.
6. Δεν υπάρχει περιορισμός ως προς τον αριθμό και τον τύπο των αισθητήρων που μπορεί να χρησιμοποιηθούν.

9. Η Κατασκευή & Το Ευρύτερο Περιβάλλον της

1. Η κατασκευή θα πρέπει να υλοποιηθεί με αυθεντικά υλικά της αντίστοιχης πλατφόρμας.
2. 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.
3. Το συνολικό ύψος της κατασκευής μπορεί να έχει ύψος μέχρι και ενάμιση (1.5) μέτρα.
4. Επιτρέπεται η χρήση χαρπιού (οποιοδήποτε μεγέθους, πάχους και χρώματος), πολυστερίνης, ξύλου, αλουμινίου και πλαστεσίνης.
5. Απαγορεύεται η χρήση υλικών που δεν αναφέρονται στο σημείο 4 πιο πάνω.

10. Η Πίστα

1. Ως πίστα θεωρούμε μόνο το δάπεδο/πάτωμα της κατασκευής, δηλαδή την 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 πρέπει να είναι επίπεδη ή ανώμαλη/βουνώδης.

11. Ο Διαγωνισμός

1. Ο στόχος είναι να παρουσιαστεί μια κατασκευή που έχει άμεση σχέση με το θέμα του διαγωνισμού, ανάλογα με την κατηγορία. (Δείτε την παράγραφο «2. Το Θέμα» πιο πάνω).
2. Στην κατασκευή, είναι σημαντικό να έχει πρωταγωνιστικό και ενεργό ρόλο ένα ρομπότ το οποίο θα πρέπει να προγραμματιστεί για να συμμετέχει στο περιβάλλον της.
3. **Το ρομπότ πρέπει να εκτελεί τουλάχιστον 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 εικόνας κ.λπ.
 - Νοείται ότι ο αυτοματισμός δεν εμπεριέχει ανθρώπινη παρέμβαση οποιασδήποτε μορφής.
4. Το ρομπότ θα πρέπει να παραμείνει στην πίστα καθόλη τη διάρκεια της παρουσίασης της δραστηριότητας.
5. Αν το ρομπότ «κολλήσει» και δεν κινείται μπορεί να υποβοηθηθεί από τα παιδιά 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 αποτελέσματα 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.

13. Κριτήρια Αξιολόγησης

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

13.1 Παρουσίαση (Μέγιστη βαθμολογία: 40)

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 σαράντα (40) βαθμούς και περιλαμβάνει τα πιο κάτω κριτήρια (10 βαθμοί ανά κριτήριο):
 - Αξιολόγηση παρουσίασης και επικοινωνιακές δεξιότητες
 - Βαθμός συμμετοχής όλων των μελών της ομάδας στην παρουσίαση, η συνεργασία και συμπληρωματικότητα τους κατά τη διαδικασία
 - Ικανότητα επεξήγησης και κατανόησης της κατασκευής ως σύνολο και της χρησιμότητας της, του ρόλου και του τρόπου λειτουργίας του ρομπότ και των άλλων συστατικών στοιχείων της κατασκευής
 - Ικανοποιητική ανταπόκριση στις ερωτήσεις των κριτών από όλα τα μέλη της ομάδας.

13.2 Τα Ρομπότ (Μέγιστη βαθμολογία: 30)

1. Το μέρος αυτό της αξιολόγησης δίνει τριάντα (30) βαθμούς και περιλαμβάνει τα πιο κάτω κριτήρια (10 βαθμοί ανά κριτήριο):
 - Επεξήγηση του κώδικα που χρησιμοποιήθηκε για τον προγραμματισμό του ρομπότ
 - Επίδειξη και επεξήγηση τριών (3) τουλάχιστον κινητικών λειτουργιών ή αυτοματισμών που εκτελούνται από το ρομπότ
 - Επίπεδο λεπτομέρειας του σχεδιασμού του ρομπότ, ποικιλία χρήσης αισθητήρων, βελτιστοποίηση της λειτουργίας του.

13.3 Σύλληψη και Εφαρμογή της Ιδέας (Μέγιστη βαθμολογία: 20)

1. Το μέρος αυτό της αξιολόγησης δίνει είκοσι (20) βαθμούς και περιλαμβάνει τα πιο κάτω κριτήρια (5 βαθμοί ανά κριτήριο):
 - Σχετικότητα και διασύνδεση της κατασκευής με το θέμα του διαγωνισμού με στόχο την αποτελεσματική και ποιοτική επίλυση ενός προβλήματος
 - Επίπεδο έρευνας που πραγματοποιήθηκε και εφαρμοσιμότητα της κατασκευής στον πραγματικό κόσμο
 - Δημιουργικότητα και πρωτοτυπία ομάδας και αυθεντικότητα της κατασκευής
 - Σωστή χρήση των υλικών και συνολική ποιότητα της κατασκευής.

13.4 Επεξηγηματικό Βίντεο (Μέγιστη βαθμολογία: 10)

1. Η κάθε ομάδα πρέπει να επεξηγήσει την κατασκευή της και την ιδέα πίσω από αυτήν με ένα βίντεο.
2. Η μέγιστη διάρκεια του βίντεο είναι μέχρι τρία (3) λεπτά.
3. 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.
4. Μέσα από το βίντεο πρέπει να παρουσιάζονται οι κινητικές δραστηριότητες του ρομπότ και οι αυτοματισμοί.
5. Η ομάδα θα πρέπει να ανεβάσει το βίντεο της στο διαδίκτυο ώστε να μπορούν οι Ομάδες Αξιολόγησης να το ανασκοπήσουν και να το αξιολογήσουν πριν από τη διοργάνωση.
6. Η ομάδα θα πρέπει κοινοποιήσει τον σύνδεσμο (link) που οδηγεί στην κατασκευή της στην Οργανωτική Επιτροπή [συμπληρώνοντας την φόρμα εγγραφής του βίντεο εδώ](#).
7. Η κοινοποίηση του βίντεο στην Οργανωτική Επιτροπή θα πρέπει να γίνει **το αργότερο μέχρι το Σάββατο 17 Ιουνίου 2023 (δεν θα δοθεί παράταση)**. Τυχόν κοινοποιήσεις μετά την πιο πάνω ημερομηνία δεν θα ληφθούν υπόψη και η ομάδα θα λάβει μηδέν (0) βαθμούς για το Επεξηγηματικό Βίντεο.
8. Το βίντεο πρέπει να είναι διαθέσιμο και την ημέρα του διαγωνισμού, σε περίπτωση που ζητηθεί από τους κριτές.

14. Παραδείγματα Κατασκευών

1. Δείτε [βίντεο](#) για την πλατφόρμα ENGINO MINI από προηγούμενη διοργάνωση.
2. Δείτε [βίντεο](#) για την πλατφόρμα LEGO WeDO από προηγούμενη διοργάνωση.
3. Στο κανάλι youtube του Robotex Cyprus μπορείτε να δείτε και άλλα βίντεο.

15. 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.

16. 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 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/διαιτητές 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 από τον χώρο της διοργάνωσης παραβιάζει τις πιο πάνω αρχές καλής πρακτικής.

17. 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 ανταγωνιστεί 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.

18. 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.

19. Σημείωση – Συμμετοχή Ομάδων στο Διεθνή Διαγωνισμό

Μέχρι σήμερα υπήρχαν διαφορές μεταξύ των διαγωνισμών όπως υλοποιούνται στο Robotex Cyprus και Robotex International. Λόγω του μεγάλου αριθμού συμμετοχών στην Εσθονία ο «διαγωνισμός» αποτελεί κατά κύριο λόγο έκθεση κατασκευών. Δηλαδή, δεν υποβάλλεται βίντεο και δεν υπάρχει η διαδικασία της αξιολόγησης των κατασκευών.

Ως εκ τούτου, οι νικήτριες ομάδες του ROBOTEX CYPRUS που θα συμμετέχουν στο ROBOTEX INTERNATIONAL οφείλουν να γνωρίζουν ότι στο διαγωνισμό στο ROBOTEX INTERNATIONAL ΔΕΝ ανακηρύσσονται νικητές και ΔΕΝ δίνονται οποιαδήποτε βραβεία.

Τα πιο πάνω ίσχυσαν κατά την περσινή διοργάνωση του ROBOTEX INTERNATIONAL. Σε κάθε περίπτωση, αποτελεί ευθύνη των ομάδων που θα λάβουν μέρος να ενημερώνονται από την ιστοσελίδα της διεθνούς διοργάνωσης στο www.robotex.international πριν αποφασίσουν αν θα λάβουν μέρος στη διεθνή διοργάνωση,