



**ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ
«ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ – ENGINO MINI & LEGO WEDO»**

Συγγραφέας:
Οργανωτική Επιτροπή ROBOTEX CYPRUS

Πίνακας Περιεχομένων

1.	Εισαγωγή	3
2.	Το Θέμα.....	3
3.	Ορισμοί	4
4.	Στόχος Διαγωνισμού	5
5.	Κατηγορίες	5
6.	Η Ομάδα - Δικαίωμα Συμμετοχής.....	5
7.	Οι Πλατφόρμες Ρομπότ	6
8.	Η Γλώσσα Προγραμματισμού.....	6
9.	Ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής.....	6
10.	Το Ρομπότ	6
11.	Η Κατασκευή & Το Ευρύτερο Περιβάλλον της.....	6
12.	Η Πίστα	7
13.	Ο Διαγωνισμός	7
14.	Η Διαδικασία Αξιολόγησης	8
15.	Κριτήρια Αξιολόγησης	9
15.1	Παρουσίαση (Μέγιστη βαθμολογία: 40).....	9
15.2	Τα Ρομπότ (Μέγιστη βαθμολογία: 30)	9
15.3	Σύλληψη και Εφαρμογή της Ιδέας (Μέγιστη βαθμολογία: 20).....	10
15.4	Επεξηγηματικό Βίντεο (Μέγιστη βαθμολογία: 10)	10
16.	Παραδείγματα Κατασκευών	11
17.	Υπευθυνότητα	11
18.	Όροι Συμμετοχής στη Διοργάνωση.....	12
19.	Τεχνικός Έλεγχος Ρομπότ	13
20.	Αλλαγή και Αναστολή Κανονισμών	13
21.	Σημείωση – Συμμετοχή Ομάδων στο Διεθνή Διαγωνισμό	14

1. Εισαγωγή

Η πρόκληση της εκπαιδευτικής ρομποτικής αποτελεί το μέσο ώστε μικροί μαθητές του δημοτικού να συνεργαστούν, να αξιοποιήσουν τη φαντασία και την δημιουργικότητα που τους διακρίνει και να υλοποιήσουν κατασκευές στις οποίες πρωταγωνιστούν τα ρομπότ.

2. Το Θέμα

1. Το θέμα του φετινού διαγωνισμού είναι «**Πράσινες και Έξυπνες Πόλεις**».
2. Η Βουλή των Αντιπροσώπων επικύρωσε πρόσφατα απόφαση το Υπουργικού Συμβουλίου για τη δημιουργία Υφυπουργείου Έρευνας, Καινοτομίας και Ψηφιακής Πολιτικής και έχει ήδη διοριστεί ο πρώτος Υφυπουργός. Στο σκεπτικό της απόφασης περιλαμβάνεται και η ανάγκη ψηφιακού μετασχηματισμού της κυπριακής κοινωνίας που να συμβάλλει στη βελτίωση της ποιότητας ζωής των πολιτών. Ως εκ τούτου, το θέμα της φετινής διοργάνωσης θεωρείται επίκαιρο και συμβάλλει προς την επίτευξη του πιο πάνω στόχου.
3. Το θέμα επιλέγηκε μετά από δύο γύρους ψηφοφορίας. Στον πρώτο γύρο τέθηκαν σε ψηφοφορία 13 θέματα που προτάθηκαν από μέλη της Οργανωτικής και Επιστημονικής Επιτροπής. Στο δεύτερο γύρο τέθηκαν σε ψηφοφορία τα 5 θέματα με τον μεγαλύτερο αριθμό ψήφων του πρώτου γύρου.
4. Τα θέματα που τέθηκαν στην τελική ψηφοφορία και τα τελικά αποτελέσματα παρουσιάζονται στην πιο κάτω εικόνα.



5. Σημειώνεται ότι το θέμα του σχετικού διαγωνισμού στο ROBOTEX INTERNATIONAL δεν έχει ακόμα ανακοινωθεί. Πιθανότατα το θέμα στη διεθνή διοργάνωση θα είναι διαφορετικό. Συνεπώς, η νικήτρια ομάδα στο ROBOTEX CYPRUS θα πρέπει να αναπτύξει άλλη κατασκευή / έργο για συμμετοχή στο ROBOTEX INTERNATIONAL.



3. Ορισμοί

1. Δεν υπάρχει ένας κοινά αποδεκτός ορισμός για τους όρους «Πράσινη Πόλη» και «Έξυπνη Πόλη», ως εκ τούτου οι πιο κάτω αναφορές δίνονται για ενημέρωση και δεν είναι περιοριστικοί ή εξαντλητικοί.
2. Ο όρος «Πράσινος» είναι ένας απλός όρος που περιγράφει τη βιωσιμότητα, την αειφορία και τη φιλικότητα προς το περιβάλλον. Με αυτό ως βάση, τα Ηνωμένα Έθνη έθεσαν στο «Στόχο 11 – Βιώσιμη Ανάπτυξη» την ανάγκη για δημιουργία πόλεων που είναι ασφαλείς, χωρίς αποκλεισμούς, ανθεκτικές και βιώσιμες και θεωρούν ότι η «βιώσιμη ανάπτυξη των πόλεων συνεπάγεται τη δημιουργία ευκαιριών επαγγελματικής σταδιοδρομίας και επιχειρηματικών δραστηριοτήτων, ασφαλών και προσιτών κατοικιών και την οικοδόμηση ανθεκτικών κοινωνιών και οικονομιών. Περιλαμβάνει επενδύσεις στις δημόσιες συγκοινωνίες, δημιουργώντας πράσινους δημόσιους χώρους και βελτιώνοντας τον πολεοδομικό σχεδιασμό και τη διαχείριση με συμμετοχικούς και περιεκτικούς τρόπους». (Δείτε αναφορά <http://www.undp.org/content/undp/en/home/sustainable-development-goals/goal-11-sustainable-cities-and-communities.html>).
3. Σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Ένωση, «Μια έξυπνη πόλη είναι ένας τόπος όπου τα παραδοσιακά δίκτυα και υπηρεσίες γίνονται πιο αποδοτικά με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και τεχνολογιών τηλεπικοινωνιών προς όφελος των κατοίκων και των επιχειρήσεων.

Μια έξυπνη πόλη ξεπερνά τη χρήση τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ) για καλύτερη χρήση των πόρων και λιγότερες εκπομπές. Αυτό σημαίνει ευφύστερα δίκτυα αστικών μεταφορών, αναβαθμισμένες εγκαταστάσεις παροχής νερού και διάθεσης αποβλήτων και πιο αποτελεσματικούς τρόπους φωτισμού και θέρμανσης των κτιρίων. Σημαίνει επίσης μια πιο διαδραστική και ευαίσθητη διοίκηση της πόλης, ασφαλέστερους δημόσιους χώρους και κάλυψη των αναγκών της γήρανσης του πληθυσμού». (Δείτε αναφορά στο: https://ec.europa.eu/info/eu-regional-and-urban-development/topics/cities-and-urban-development/city-initiatives/smart-cities_en).
4. Σε μια διαφορετική αλλά συγκλίνουσα προσέγγιση, ο Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης, ορίζει ως έξυπνες πόλεις «πρωτοβουλίες ή προσεγγίσεις που επιτυγχάνουν αποτελεσματικά την ψηφιοποίηση για την ενίσχυση της ευημερίας των πολιτών και την παροχή αποτελεσματικότερων, βιώσιμων και περιβαλλοντικών αστικών υπηρεσιών και περιβαλλόντων ως μέρος μιας συνεργατικής διαδικασίας με πολλούς εμπλεκόμενους φορείς» (Δείτε αναφορά στο http://www.oecd.org/cfe/regional-policy/OECD-Roundtable-on-Smart-Cities-and-Inclusive-Growth_Issues-Note.pdf).



4. Στόχος Διαγωνισμού

1. Ο στόχος είναι οι ομάδες να παρουσιάσουν μια κατασκευή που έχει άμεση σχέση με το θέμα του διαγωνισμού (Δείτε σημείο «**2. Το Θέμα**» πιο πάνω).
2. Σημειώνεται με έμφαση ότι η κατασκευή θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη, να συνδυάζει και να υλοποιεί/παρουσιάζει με σαφήνεια και τα δύο συστατικά στοιχεία του θέματος, το «Πράσινες» και το «Έξυπνες».
3. Στην κατασκευή πρέπει να έχει σημαντικό ρόλο ένα ρομπότ το οποίο θα προγραμματιστεί για να συμμετέχει ενεργά και να αλληλεπιδρά στο περιβάλλον της κατασκευής.
4. Ως περιβάλλον της κατασκευής θεωρούνται οντότητες όλων των ειδών, υπηρεσίες, προϊόντα, λύσεις, έργα, ιδέες, δράσεις, δραστηριότητες, συνέργειες, προτάσεις, πολιτικές κ.λπ. που έχουν άμεση σχέση με τη ζωή σε μια πράσινη και έξυπνη πόλη.

5. Κατηγορίες

1. Ο διαγωνισμός απευθύνεται σε ομάδες μαθητών όλων των τάξεων του δημοτικού σχολείου.
2. Οι κατηγορίες του διαγωνισμού είναι «1^η – 3^η Τάξη Δημοτικού» και «4^η – 6^η Τάξη Δημοτικού».

6. 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.
 - Στη διεθνή διοργάνωση ROBOTEX INTERNATIONAL η ομάδα μπορεί να αποτελείται από τρεις (3) - πέντε (5) παίκτες. Έτσι, η νικήτρια ομάδα στο ROBOTEX CYPRUS που θα συμμετάσχει στο ROBOTEX INTERNATIONAL μπορεί να επιτρέπεται να εγγράψει μόνο τρεις (3) - πέντε (5) παίκτες.
3. 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.
4. Οι ομάδες πρέπει να συνοδεύονται από ένα ενήλικα, κατά προτίμηση τον προπονητή ή τον δάσκαλο τους.
5. 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.



7. Οι Πλατφόρμες Ρομπότ

1. Ο διαγωνισμός αφορά στις πλατφόρμες ENGINO MINI και LEGO WEDO.
2. Οι αναφορές σε «ρομπότ» από το σημείο αυτό μέχρι και στο τέλος του εγγράφου περιλαμβάνουν και τους δύο τύπους ρομπότ, το ENGINO MINI και το LEGO WEDO.

8. Η Γλώσσα Προγραμματισμού

1. Για την ανάπτυξη του προγράμματος, μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε γλώσσα προγραμματισμού υποστηρίζεται από την αντίστοιχη πλατφόρμα.

9. Ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

1. Για την υλοποίηση της κατασκευής, η κάθε ομάδα μπορεί να χρησιμοποιήσει μέχρι 2 ηλεκτρονικούς υπολογιστές (ή συνδυασμό ηλεκτρονικού υπολογιστή και ταμπλέτας, αν αυτό είναι εφικτό ή στις δυνατότητες της ομάδας).

10. Το Ρομπότ

1. Το ρομπότ πρέπει να είναι προγραμματιζόμενο.
2. Το ρομπότ θα πρέπει να κατασκευαστεί με αυθεντικά υλικά της αντίστοιχης πλατφόρμας.
3. Το ρομπότ πρέπει να χωράει στην πίστα.
4. Το ρομπότ πρέπει να εκτελεί κινητικές ενέργειες και αυτοματισμούς.
5. Δεν υπάρχει περιορισμός ως προς τον αριθμό και τον τύπο των αισθητήρων που μπορεί να χρησιμοποιηθούν.

11. 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 (περιλαμβανομένου και του ρομπότ) μπορεί να έχει ύψος μέχρι και ενάμιση (1.5) μέτρα.
4. Αν η κατασκευή περιβάλλεται από τοίχους, οι τοίχοι πρέπει απαραίτητα να είναι κατασκευασμένοι από αυθεντικά υλικά της αντίστοιχης πλατφόρμας.
5. Επιτρέπεται η χρήση χαρτιού (οποιοδήποτε μεγέθους, πάχους και χρώματος), πολυστερίνης και πλαστεσίνης.
6. Απαγορεύεται η χρήση υλικών όπως π.χ: ξύλο, πλαστικά, αλουμίνιο, ύφασμα και γενικά υλικά που δεν αναφέρονται στο σημείο 5 πιο πάνω.

12. 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 με διαστάσεις μέχρι 1 μέτρο πλάτος x 1 μέτρο μήκος.
3. Η πίστα πρέπει να είναι επίπεδη.
4. Για τη δημιουργία της πίστας, πέραν από τα αυθεντικά υλικά και τα υλικά που αναφέρονται στην παράγραφο 11.5 πιο πάνω, μπορεί να χρησιμοποιηθεί επίσης λεπτό ανθεκτικό ξύλο.

13. Ο Διαγωνισμός

1. Ο στόχος είναι να παρουσιαστεί μια κατασκευή που έχει άμεση σχέση με το θέμα του διαγωνισμού (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 τρεις (3) 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 ανασκώνοντας το ή μετακινώντας στοιχεία της πίστας.



14. Η Διαδικασία Αξιολόγησης

1. Η αξιολόγηση πραγματοποιείται από ομάδες κριτών που επισκέπτονται τις ομάδες που συμμετέχουν στο χώρο έκθεσης των κατασκευών τους.
2. Ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων που θα συμμετέχουν και για ελαχιστοποίηση του χρόνου αναμονής, πιθανόν να υπάρχουν δύο παράλληλες ομάδες αξιολόγησης.
3. Για ελαχιστοποίηση του χρόνου αναμονής των ομάδων θα ακολουθηθεί η πιο κάτω διαδικασία αξιολόγησης:
 - Θα προσέλθουν στο χώρο του διαγωνισμού μόνο οι ομάδες της μίας κατηγορίας (δείτε το σημείο «5. Κατηγορίες») και θα στήσουν τις κατασκευές τους στο σημείο που θα τους υποδειχθεί από την Οργανωτική Επιτροπή.
 - Οι ομάδες αξιολόγησης θα διενεργήσουν την αξιολόγηση των ομάδων της κατηγορίας.
 - 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.
4. Θα ακολουθήσει η διαδικασία αξιολόγησης των ομάδων της άλλης κατηγορίας με επανάληψη της διαδικασίας που περιγράφεται στο σημείο 3 πιο πάνω.

15. Κριτήρια Αξιολόγησης

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

15.1 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.

15.2 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.

15.3 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.

15.4 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 δύο (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 στη διεύθυνση <http://www.tiny.cc/MyRoboticsVideo>.
7. Η κοινοποίηση του βίντεο στην Οργανωτική Επιτροπή θα πρέπει να γίνει **το αργότερο μέχρι το Σάββατο 16 Οκτωβρίου 2021 (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.



16. 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.

17. 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.



18. 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 αμφισβήτηση ή προσβολή 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.



19. Τεχνικός Έλεγχος Ρομπότ

1. Για λόγους σαφήνειας αυτού του μέρους του εγγράφου, οι αναφορές: «7. Οι Πλατφόρμες Ρομποτικής», «10. Το Ρομπότ», «11. Η Κατασκευή και το Ευρύτερο Περιβάλλον» και «12. 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.

20. 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.



21. Σημείωση – Συμμετοχή Ομάδων στο Διεθνή Διαγωνισμό

Σημειώνεται ότι ο αντίστοιχος διαγωνισμός στη διεθνή διοργάνωση ROBOTEX INTERNATIONAL Εσθονία είναι ο INSPLAY LEGO WEDO (για το LEGO WEDO) και το INSPLAY ROBO LEAGUE για το ENGINO MINI.

Η διαφορά μεταξύ του διαγωνισμού στο ROBOTEX CYPRUS και των δύο διαγωνισμών INSPLAY είναι το γεγονός ότι ο INSPLAY αποτελεί κατά κύριο λόγο έκθεση κατασκευών και ΔΕΝ περιλαμβάνει το στοιχείο του διαγωνισμού, όπως εφαρμόζεται στο ROBOTEX CYPRUS.

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 ίσχυαν 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.

Field Code Changed