

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

**Συγγραφέας:** Οργανωτική Επιτροπή ROBOTEX CYPRUS

## Πίνακας Περιεχομένων

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

## 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 «**Διαχείριση Αποβλήτων**».
2. Η διαχείριση αποβλήτων αφορά τον κάθε πολίτη και καλύπτει το χώρο που ζούμε και εργαζόμαστε, τη γειτονιά μας, το χωριό μας, την κοινότητα μας, την πόλη μας και συνολικά το κράτος μας. Αφορά μικρομεσαίες και μεγάλες επιχειρήσεις σε όλους τους τομείς της οικονομικής δραστηριότητας, της βιομηχανίας και του εμπορίου, της γεωργοκτηνοτροφίας αλλά και των υπηρεσιών.
3. Το θέμα εμπίπτει στο ευρύτερο πεδίο της διαχείρισης του περιβάλλοντος και των στρατηγικών τόσο της Ευρωπαϊκής Ένωσης όσο και της Κυπριακής Δημοκρατίας για μετάβαση στην πράσινη και κυκλική οικονομία ως νέο μοντέλο ανάπτυξης. Ως εκ τούτου, το θέμα της φετινής διοργάνωσης θεωρείται επίκαιρο και συμβάλλει προς την επίτευξη του πιο πάνω στόχου.

## 3. Στόχος Διαγωνισμού

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

## 4. Κατηγορίες

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

## 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. Σε ομάδα της κατηγορίας «4<sup>η</sup> – 6<sup>η</sup> Τάξη Δημοτικού» μπορεί να συμμετέχει μέχρι ένας μαθητής της κατηγορίας «1<sup>η</sup> – 3<sup>η</sup> 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.

## **6. Οι Πλατφόρμες Ρομπότ**

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

## **7. Η Γλώσσα Προγραμματισμού**

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

## **8. 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).

## **9. 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.

## **10. 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 υλικά που περιλαμβάνουν και αυθεντικά υλικά της αντίστοιχης πλατφόρμας.
5. Επιτρέπεται η χρήση χαρτιού (οποιοδήποτε μεγέθους, πάχους και χρώματος), πολυστερίνης, αλουμινίου και πλαστεσίνης.
6. Απαγορεύεται η χρήση υλικών που δεν αναφέρονται στο σημείο 5 πιο πάνω.

## **11. 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.

## 12. 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 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/ειδοποίησης/ενημέρωσης ή μιας εικόνας κ.λπ.
  - Νοείται ότι ο αυτοματισμός δεν εμπεριέχει ανθρώπινη παρέμβαση οποιασδήποτε μορφής.
4. Το ρομπότ θα πρέπει να παραμείνει στην πίστα 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.

### 13. 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 «4. 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.

## 14. Κριτήρια Αξιολόγησης

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

### 14.1 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.

### 14.2 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.



### 14.3 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.

### 14.4 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 <https://shorturl.at/mJN79>.
7. Η κοινοποίηση του βίντεο στην Οργανωτική Επιτροπή θα πρέπει να γίνει **το αργότερο μέχρι την Τετάρτη 15 Ιουνίου 2022 (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.

## **15. 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.

## **16. Υπευθυνότητα**

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

## 17. Όροι Συμμετοχής στη Διοργάνωση

1. Συμμετοχή στη διοργάνωση του ROBOTEX CYPRUS προϋποθέτει και επιβάλλει αποδοχή των όρων συμμετοχής από τους διαγωνιζόμενους, τους προπονητές και τους οργανισμούς που εκπροσωπούν.
2. Σε περίπτωση οποιασδήποτε διαφοράς μεταξύ του αγγλικού και του ελληνικού κειμένου στα έγγραφα των κανονισμών, το ελληνικό κείμενο θεωρείται ως σωστό.
3. Η ομάδα θα πρέπει να εγγραφεί πριν το διαγωνισμό. Η διαδικασία εγγραφής περιλαμβάνει 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.

## 18. Τεχνικός Έλεγχος Ρομπότ

1. Για λόγους σαφήνειας αυτού του μέρους του εγγράφου, οι αναφορές: «6. Οι Πλατφόρμες Ρομποτικής», «9. Το Ρομπότ», «10. Η Κατασκευή και το Ευρύτερο Περιβάλλον» και «11. Η Πίστα» θα αναφέρονται συνοπτικά ως "Η Συμμετοχή της Ομάδας".
2. Ο τεχνικός έλεγχος περιλαμβάνει την επιθεώρηση της Συμμετοχής της Ομάδας.
3. Εάν κάποιο από τα στοιχεία της Συμμετοχής της Ομάδας δεν συμμορφώνεται πλήρως με τις απαιτήσεις, η ομάδα δεν θα γίνει αποδεκτή για να 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.

## 19. Αλλαγή και Αναστολή Κανονισμών

1. Οποιοσδήποτε αλλαγές ή αναστολή στους κανόνες διεξαγωγής τους διαγωνισμού γίνονται από τον Κυπριακό Σύνδεσμο Πληροφορικής σε συνεννόηση με την Οργανωτική Επιτροπή της διοργάνωσης. Παρακαλούμε απευθύνετε τα σχόλια και τις εισηγήσεις σας στη διεύθυνση [robotex@ccs.org.cy](mailto:robotex@ccs.org.cy).

## 20. 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](http://www.robotex.international) πριν αποφασίσουν αν θα λάβουν μέρος στη διεθνή διοργάνωση,