

---

## **ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ & ΑΝΑΚΗΡΥΞΗ ΝΙΚΗΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ**

---

### **Εισαγωγή**

Στο πιο κάτω κείμενο εξηγείται η διαδικασία αξιολόγησης των διαφόρων διαγωνισμών, τα κριτήρια πρόκρισης στην κάθε επόμενη φάση τους και η διαδικασία ανακήρυξης του νικητή (best of the best) του κάθε διαγωνισμού. Δείτε τα [αποτελέσματα των διαγωνισμών και τους νικητές](#).

### **ENGINO MINI & LEGO WEDO**

Οι διαγωνισμοί έχουν αξιολογηθεί στη βάση των κριτηρίων που είχαν ανακοινωθεί. Δείτε το έγγραφο με τα [κριτήρια εδώ](#).

### **ENGINO LINE FOLLOWING, LINE FOLLOWING ΚΑΙ LEGO LINE FOLLOWING**

Στους διαγωνισμούς αυτούς ΟΛΟΙ οι διαγωνιζόμενοι είχαν την ευκαιρία να συμμετέχουν στον προκριματικό γύρο με δύο προσπάθειες και μέτρησε ο καλύτερος τους χρόνος. Αν κάποιος ρομπότ δεν τερμάτισε ή κάποια ομάδα δεν εμφανίστηκε το αποτέλεσμα της ομάδας καταχωρήθηκε ως DNF (Did not Finish).

Σημειώνεται ότι για το κάθε ρομπότ που ήταν DNF οι κριτές κατέγραψαν επίσης την απόσταση που το ρομπότ διένυσε πάνω στην πίστα.

Στον προκαταρκτικό γύρο (δεύτερη φάση) η Επιστημονική Επιτροπή αποφάσισε να προκρίνει τις ομάδες με τους 8 καλύτερους χρόνους από κάθε κατηγορία (Δημοτικό, Γυμνάσιο, Πανεπιστήμιο, Ειδική όπου εφαρμόζεται). Σε περίπτωση που δεν υπήρχαν 8 ομάδες με χρόνο τερματισμού οι υπόλοιπες ομάδες επιλέγηκαν με βάση την απόσταση που το ρομπότ τους κάλυψε πάνω στην πίστα. Αν π.χ προκρίθηκαν με χρόνο 5 ομάδες, οι υπόλοιπες τρεις ομάδες με την μεγαλύτερη απόσταση που διένυσαν στην πίστα συμπλήρωσαν την 8άδα των ομάδων.

Για την ανάδειξη της νικήτριας ομάδας του προκαταρκτικού γύρου οι ομάδες έπαιξαν τουρνουά με βάση τον αλγόριθμο του διπλού αποκλεισμού (double elimination). Σύμφωνα με τον αλγόριθμο αυτό, το πληροφοριακό σύστημα καθορίζει τα ζευγάρια των ομάδων που θα αγωνιστούν μεταξύ τους. Ο αλγόριθμος αυτός είναι πιο δίκαιος αφού επιτρέπει στις ομάδες να παίξουν τουλάχιστον δύο παιχνίδια. Κάθε ομάδα πρέπει να χάσει δύο φορές (αντί μία) για να αποκλειστεί.

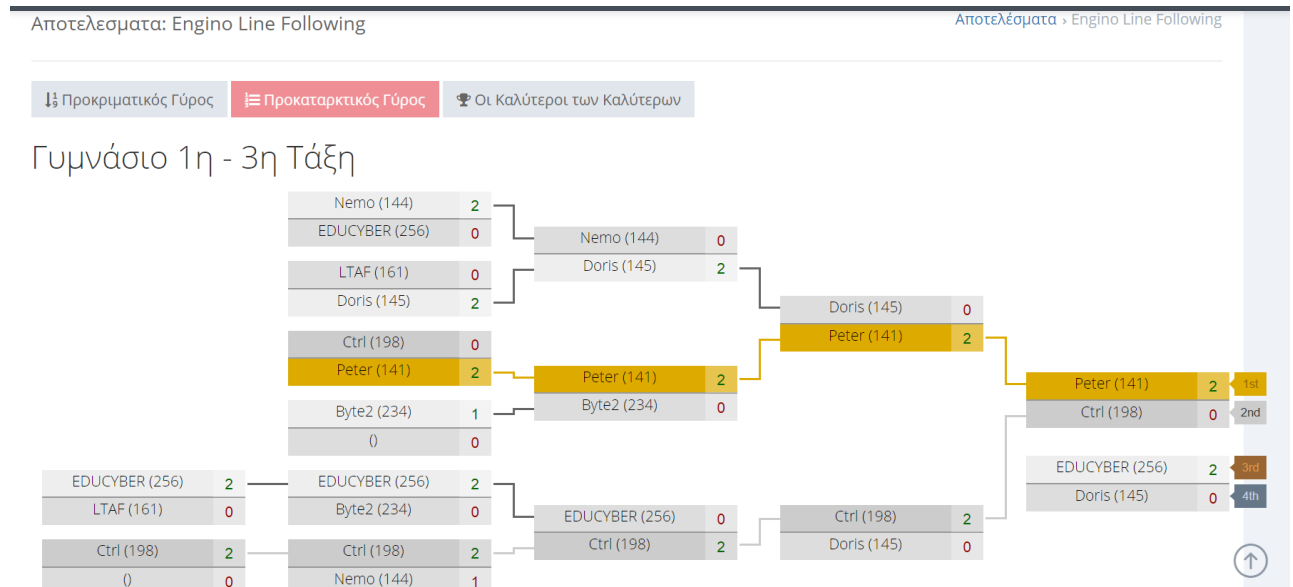
Οι ομάδες που νίκησαν πάνε στην επόμενη φάση του τουρνουά για να διαγωνιστούν μεταξύ τους. Στην εικόνα πιο κάτω οι ομάδες NEMO, DORIS & CTRL κέρδισαν τις αντίπαλες ομάδες τους και προχώρησαν στην επόμενη φάση. Η ομάδα με «όνομα» ( ) είναι «ψεύτικη» ομάδα την οποία προσθέτει το πληροφοριακό σύστημα αυτόματα σε περίπτωση που δεν συμπληρώνονται 8 ομάδες ώστε να λειτουργήσει το τουρνουά. Στην περίπτωση αυτή η όποια ομάδα τύχει να παίξει με αυτή την «ψεύτικη» ομάδα θεωρείται τυχερή και προκρίνεται στην επόμενη φάση του τουρνουά αυτόματα και χωρίς παιχνίδι.

Οι ομάδες που έχασαν γίνονται και πάλι ζευγάρια για να διαγωνιστούν μεταξύ τους. Στην εικόνα πιο κάτω οι ομάδες EDUCYBER και LTAD έχασαν από τις ομάδες NEMO και DORIS αντίστοιχα και έκαναν ζευγάρι και έπαιξαν μεταξύ τους με νικήτρια την ομάδα EDUCYBER με σκορ 2-0. Στην

## ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ & ΑΝΑΚΗΡΥΞΗ ΝΙΚΗΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ

περίπτωση αυτή η ομάδα EDUCYBER προχώρησε στην επόμενη φάση των χαμένων ομάδων όπου έπαιξε με την ομάδα BYTE2 κ.ο.κ.

Η πιο πάνω διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι την ανάδειξη της καλύτερης ομάδας και την κατάταξη των υπόλοιπων ομάδων.



Για τη διεξαγωγή του γύρου «ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΤΩΝ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ» (BEST OF THE BEST) έλαβε μέρος η πρώτη σε κατάταξη ομάδα από την κάθε κατηγορία. Οι ομάδες έπαιξαν μεταξύ τους και καταγράφηκε ο αριθμός των νικών τους. Νικήτρια ομάδα αναδείχτηκε η ομάδα με τις περισσότερες νίκες.

Η επιλογή έγινε για την κάθε κατηγορία ξεχωριστά όπου υπήρχε επαρκής αριθμός ομάδων.

### **LEGO SUMO**

Τα ρομπότ στο διαγωνισμό αυτό χωρίζονται αυτόματα και τυχαία από το σύστημα σε ομάδες των 4 ρομπότ. Τα ρομπότ στην κάθε ομάδα παίζουν μεταξύ τους και για κάθε νίκη το ρομπότ παίρνει 3 βαθμούς. Συνεπώς σε μια ομάδα με 4 ρομπότ διεξάγονται 6 αγώνες, 3 για κάθε ρομπότ. Συνεπώς η μέγιστη δυνατή βαθμολογία για ένα ρομπότ 9.

Με την ολοκλήρωση των αγώνων των ρομπότ όλων των ομάδων γίνεται η κατάταξη ανάμεσα σε όλα τα ρομπότ της ίδιας κατηγορίας (Δημοτικό, Γυμνάσιο, Πανεπιστήμιο, Ειδική όπου εφαρμόζεται) για την επιλογή των 8 ρομπότ της κατηγορίας που θα λάβουν μέρος στο τουρνουά του προκαταρκτικού γύρου.

Η διαδικασία που εφαρμόζεται στο τουρνουά LEGO SUMO είναι ακριβώς η ίδια όπως περιγράφεται πιο πάνω για τους διαγωνισμούς ENGINO LINE FOLLOWING, LINE FOLLOWING ΚΑΙ LEGO LINE FOLLOWING.

---

## **ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ & ΑΝΑΚΗΡΥΞΗ ΝΙΚΗΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ**

---

Σε περίπτωση ισοψηφίας στη βαθμολογία μεταξύ δύο ή περισσότερων ρομπότ λαμβάνεται υπόψη ο αριθμός των νικών των επηρεαζόμενων ρομπότ. Αν και εδώ υπάρχει ισοψηφία τότε λαμβάνεται υπόψη ο αριθμός των ηττών των επηρεαζόμενων ρομπότ.

Για τη διεξαγωγή του γύρου «ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΤΩΝ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ» (BEST OF THE BEST) λαμβάνουν μέρος η πρώτη σε κατάταξη ομάδα από την κάθε κατηγορία. Οι ομάδες παίζουν μεταξύ τους και καταγράφεται αριθμός των νικών τους. Νικήτρια ομάδα αναδεικνύεται η ομάδα με τις περισσότερες νίκες και συνεπώς τη μεγαλύτερη βαθμολογία.

### **MAZE SOLVING & LEGO MAZE SOLVING**

Επειδή ο αριθμός των ομάδων στο διαγωνισμό αυτό για κάθε κατηγορία ήταν μικρός, όλες οι ομάδες προκρίθηκαν αυτόματα στον γύρο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΤΩΝ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ. Οι ομάδες έπαιξαν σύμφωνα με τους κανονισμούς και κανένα ρομπότ δεν κατάφερε να φτάσει στο σημείο τερματισμού. Για το κάθε ρομπότ σημειώθηκε ο αριθμός των τετραγώνων που διένυσαν στην πίστα. Νικητής θεωρείται το ρομπότ που κάλυψε τον μεγαλύτερο αριθμό τετραγώνων στην πίστα.

### **CITY PASSING**

Επειδή ο αριθμός των ομάδων στο διαγωνισμό αυτό για κάθε κατηγορία ήταν μικρός, όλες οι ομάδες προκρίθηκαν αυτόματα στον γύρο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΤΩΝ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ. Οι ομάδες έπαιξαν σύμφωνα με τους κανονισμούς και μόνο ένα ρομπότ κατάφερε να φτάσει στο σημείο τερματισμού/πάρκινγκ. Για το κάθε ρομπότ σημειώθηκε ο αριθμός των τετραγώνων που διένυσαν στην πίστα. Νικητής θεωρείται το ρομπότ που τερμάτισε με χρόνο ή αυτό που κάλυψε την μεγαλύτερη απόσταση στην πίστα.

### **Αποστολή στην Εσθονία**

Με βάση την προκήρυξη του 1<sup>ου</sup> CYPRUS ROBOTEX CHALLENGE και υφιστάμενη απόφαση του Δ.Σ του CCS, στον Παγκόσμιο Διαγωνισμό ROBOTEX στην Εσθονία θα μπορούν να λάβουν μέρος, με κάποια χρηματοδότηση που θα αποφασιστεί, η πρώτη νικήτρια ομάδα του κάθε διαγωνισμού. Δηλαδή συνολικά 9 ομάδες.

Κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης γίναμε δέκτες αιτημάτων και εισηγήσεων τόσο από παίκτες όσο και από προπονητές και γονείς όπως διευρυνθεί ο κύκλος των δικαιούχων ομάδων για μετάβαση στην Εσθονία. Το Δ.Σ του CCS θα μελετήσει τις εισηγήσεις, θα αποφασίσει και θα ενημερώσει σχετικά εντός Ιουλίου 2017. Σημειώνεται ότι ο Παγκόσμιος Διαγωνισμός ROBOTEX στην Εσθονία θα διεξαχθεί κατά την περίοδο 24-26 Νοεμβρίου 2017 ([www.robotex.ee](http://www.robotex.ee))