المعرض الأردني الدولي
للعلوم والهندسة والتكنولوجيا

القوانين والأنظمة

V2.0 - 2027

المشاركة

- للمشاركة، يجب أن يكون الطلاب في الصفوف من السادس حتى الثاني عشر وأعمارهم 12 سنة كحد أدنى.
- يُسمح لكل طالب بتقديم مشروع واحد فقط إلى JISETF.
- يُسمح فقط للأعضاء الأصليين في الفريق (بحد أقصى 3 طلاب) بالمشاركة في المنافسة.
- يمكن لكل مدرسة أو مؤسسة تقديم عدد غير محدود من المشاريع، ولا يوجد حد لعدد المشاريع التي يمكن اختيارها كنهائية.

التقديم والتسجيل

- يجب تقديم المشاريع باللغة الإنجليزية أو العربية ويجب أن تكون بالكامل من عمل الطالب.
- يُسمح باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي كمساعدة في الكتابة او التصميم او البحث، ولكن يجب ذكر الأداة المستعملة بوضوح وطريقة استخدامها.
- لتجنّب الاستبعاد، تأكّد من تقديم جميع مواد المشروع المطلوبة كاملةً قبل المواعيد النهائية المحدّدة.
- قبل إتمام إجراءات التقديم، يجب على الطلاب مراجعة فئات المشاريع على موقع JISETF الإلكتروني لاختيار الفئة الأنسب لمشاريعهم.

سياسة السفر والمرافقين (خاصة للطلاب من شمال وجنوب الأردن)

- يجب أن يكون كل طالب دون سن 18 بصحبة شخص بالغ موثوق به (مثل معلم، أو أحد المشرفين، أو قريب بالغ، إلخ).
- يجب أن يبقى الشخص البالغ المرافق مع الطالب طوال فترة المسابقة، باستثناء جلسات التحكيم.

الإعلام والموافقة

- بمشاركتك في JISETF، فإنك تمنح الإذن بأن يتم تصويرك أو تسجيلك أو إجراء مقابلات معك لأغراض ترويجية وتعليمية.

- قد يتم استخدام هذه المواد في وسائل التواصل الاجتماعي، أو على موقع JISETF، أو في منشورات ونشرات إعلامية.

الأخلاقيات والنزاهة

- يجب أن يكون كل مشروع نزيهًا ومبتكرًا ومذكورًا فيه جميع المصادر بشكل صحيح.
- سيتم استبعاد أي مشروع يتضمن انتحالاً أو بيانات مزيفة أو استخدامًا غير مناسب للذكاء الاصطناعي بشكل فوري.
- يجب على الطلاب احترام خصوصية الأفراد والبيئة عند تقديم أبحاثهم.

التحكيم

- لا يجوز استخدام المترجمين أو الردود التي يتم إنشاؤها باستخدام الذكاء الاصطناعي أثناء التحكيم.
- سيتم تقييم المشاريع في المعرض النهائي بناءً على المعايير التالية:
  - سؤال البحث والأصالة (10 نقاط): سؤال واضح ومركّز ومبتكر. يبيّن مساهمة المشروع في مجاله العلمي أو التطبيقي؛ قابل للاختبار باستخدام منهجية علمية سليمة.
  - التصميم والمنهجية (15 نقطة): خطة عمل وتصميم تجريبي أو هندسي واضح ومُحكَم؛ تعريف المتغيّرات وعوامل الضبط بشكل مناسب وكامل.
  - التنفيذ وتحليل البيانات (20 نقطة): جمع منهجي ومنظّم للبيانات؛ استخدام مناسب للأساليب الرياضية والإحصائية؛ حجم بيانات كافٍ لدعم تفسير النتائج والاستنتاجات.
  - الإبداع والأثر المحتمل (20 نقطة): إظهار مستوى واضح من الإبداع في واحدة أو أكثر مما سبق؛ وجود أثر أو أثر محتمل للمشروع في مجاله العلمي و/أو في التكنولوجيا أو الاقتصاد أو البيئة أو المجتمع.
  - لوحة العرض (10 نقاط): تنظيم منطقي وواضح لمحتوى اللوحة؛ وضوح الرسومات والعناوين التوضيحية؛ عرض الوثائق الداعمة ذات الصلة (جداول، رسوم بيانية، صور، مخططات...).
  - المقابلة (25 نقطة): إجابات واضحة ومختصرة وواعية على أسئلة الحكّام؛ فهم أساسيات العلوم أو الهندسة المرتبطة بالمشروع؛ فهم تفسير النتائج وحدودها؛ درجة استقلالية الطالب/الفريق في تنفيذ المشروع؛ إدراك الأثر العلمي أو المجتمعي أو الاقتصادي المحتمل؛

جودة الأفكار لتطوير المشروع مستقبلًا؛ وفي المشاريع الجماعية: وضوح مساهمة كل عضو وفهمه للمشروع ككل.

- سيخصم الحكّام النقاط في حالة وجود مخالفات أخلاقية أو نقص في الأصالة أو عدم الفهم الكافي للمشروع من قبل الطالب.
- في أي وقت خلال المعرض، يمكن للحكّام إبلاغ لجنة التحكيم برفض أو استبعاد أي مشروع إذا كان سلوك أو أداء الطالب غير مهني أو غير محترم، أو إذا كان المشروع لا يرقى إلى المستوى الأكاديمي المتوقع.

قواعد العرض والسلامة

- الحد الأقصى لأبعاد عرض المشروع (اللوحة) هو:
  - العرض: 122 سم
  - الارتفاع: 240 سم
  - العمق: 76 سم
- يجب أن يلتزم حامل اللوحة بالأبعاد المسموح بها.
- يجب أن تكون المعلومات المهمة قابلة للقراءة من مسافة 3 أمتار تقريبًا.
- عدد الكلمات على اللوحة يجب ان يتراوح بين 300 إلى 800 كلمة.
- يجب على جميع الطلاب إحضار معداتهم الخاصة مثل وصلة كهرباء، شاحن، لوح كرتون، إلخ.

Virtual Booth العرض الافتراضي

- ككخطوة أولى في عملية التحكيم، يجب على جميع المشاركين إنشاء عرض افتراضي (virtual booth)، حيث سيتم مشاركة المشاريع علناً على المنصة بعد انتهاء المعرض ويحق للطالب رفض مشاركة مشروعه.
- يجب على كل طالب التقديم من خلال حسابه الشخصي، ويُمنع استخدام حساب واحد مشترك للمشاريع المتعددة من نفس المدرسة.
- يمكنك تقديم بيانات الvirtual booth باللغة العربية أو الإنجليزية، مع الالتزام بالاحترافية والاتساق.
- يجب أن يحتوي الvirtual booth على:

- إكمال جميع الأقسام المطلوبة بوضوح
- تقديم ملفات أو وسائط داعمة مثل الصور أو الرسوم البيانية أو مقاطع الفيديو
- ذكر المصادر والمراجع بشكل صحيح

- عدم إكمال العرض الافتراضي (virtual booth) قبل الموعد النهائي يؤدي إلى استبعادك من عملية التحكيم.
- أي ملاحظات أو تعديلات يتم إرسالها عبر واتساب أو البريد الإلكتروني من قبل الفريق التنظيمي لISETFJ بشأن البيانات المرفقة يجب تنفيذها فورًا.
- لا يُسمح بإجراء أي تغييرات بعد إرسال العرض الافتراضي (virtual booth) الخاص بالطالب.

أسباب الاستبعاد

سيتم استبعاد المشروع في الحالات التالية:

- عدم استيفاء شروط المشاركة.
- تقديم مشروع متأخر أو غير مكتمل.
- الانتحال أو تزوير البيانات.
- مخالفة قواعد السلامة أو الأخلاقيات.
- خرق قواعد الفريق أو استخدام وسائل غير معتمدة.

التمثيل في المعارض الدولية

- سيتم اختيار أفضل مشاريع ISETFJ للمشاركة بشكل رئيسي في معرض Regeneron ISEF و فتح بوابة للمشاركة بمسابقات عالمية اخرى من ضمنهاI-FEST adGenius Olympiad,g و TISF.
- يجب على المشاريع المختارة الالتزام بقواعد وتعليمات المعرض الدولي الذي ستشارك فيه.
- تختلف أسس التمويل والدعم المالي من مسابقة دولية إلى أخرى، وتتحدّد في كل دورة وفقًا للشراكات والرعايات المتاحة في حينه، وقد تختلف كذلك باختلاف الجهة التعليمية التي ينتمي إليها الطالب.
- تُحدَّد ترتيبات تغطية نفقات المشاركة لكل مسابقة دولية على حدة، وفق الموارد والشراكات المتاحة في تلك الدورة. ويعمل المعرض على تأمين الدعم الممكن للفرق المؤهَّلة

ومساندتها في الوصول إلى الرعاة والجهات الداعمة، وتُبلَّغ كل فرقة بالترتيبات الخاصة بمشاركتها بعد إعلان نتائج الاختيار. ولا يُعدّ ذلك التزامًا بتغطية كامل النفقات، إذ تبقى تغطية نفقات المشاركة الدولية مسؤولية مشتركة يجري تنظيمها بالتنسيق بين المعرض والفريق والجهات الداعمة.