

BİLİM KAHRAMANLARI BULUŞUYOR / FIRST® LEGO® LEAGUE CHALLENGE KATILIM ŞARTNAMESİ

Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge programı 2024 - 2025 eğitim öğretim yılında Bilim Kahramanları Derneği tarafından 21. kez düzenlenecektir. Eylül ayı itibariyle başlayan programın turnuvaları, Şubat 2025 - Mart 2025 tarihleri arasında hafta sonları (Cumartesi ve Pazar) gerçekleşecektir. Program ile ilgili detaylı bilgi ve katılımcı kriterleri aşağıda belirtilmiştir.

BİLİM KAHRAMANLARI DERNEĞİ

“Her çocuk mucit doğar” söylemiyle yola çıkan Bilim Kahramanları Derneği; bilim, bilimsel düşünce ve bilimsel farkındalığın toplumun her kesiminde yayılması ve teşvik edilmesi için çalışmalar yapmak, çocuk ve gençlerin erken yaşta bilimle buluşmalarını sağlamak amacıyla kâr amacı gütmeyen, kamu yararı gözeterek çalışmalarını sürdürmektedir.

Hedeflerimiz:

- Bilimsel üretim süreçlerini ve bilim insanlarını desteklemek.
- Çocuk ve gençlerin, 21. yüzyıl becerilerine sahip, üretken ve duyarlı dünya vatandaşları olarak yetişmelerine katkı sağlamak.
- Toplumun yaşam kalitesini artırmaya ve gezegenin sürdürülebilirliğini sağlamaya yönelik bilimsel çalışmalar yapmak.

Değerlerimiz:

Bilimsellik: Yaptığımız tüm çalışmalarda, bilimsel bilgiyi ve bilimsel çalışmayı temel kabul ederiz.

Duyarlılık: Amaç ve hedeflerimiz doğrultusunda; insan, toplum ve gezegenimize karşı sorumluluk alma bilincindeyiz.

İş birliği ve Süreç Odaklılık: Yaptığımız tüm çalışma ve faaliyetlerde; süreç odaklılığa ve iş birliği, dayanışma ve paylaşım içinde olmaya özen gösteririz.

Kapsayıcılık: Dezavantajlı ve risk altındaki gruplara fırsat eşitliği sağlar ve güçlendiririz. Farklılıklara değer verir; din, dil, ırk ve cinsiyet ayrımı yapmayız. Farklı düşünce ve inançlara saygı gösteririz.

Gönüllülük: Çalışmalarımızda, gönüllülük temelli çalışmayı benimser ve önceliklendiririz.

Yenilikçilik: Tüm faaliyet ve süreçlerde yeni ve farklı yaklaşımları kabul eder, geliştirir ve uyguluyoruz.

Şeffaflık: Dernek yönetim süreci ve çalışmalarında, şeffaflık ve hesap verilebilirlik ilkelerine uyarız.



BİLİM KAHRAMANLARI BULUŞUYOR / FIRST® LEGO® LEAGUE CHALLENGE PROGRAMI

PROGRAMIN KISA TARİHÇESİ

FIRST® LEGO® League Challenge, Türkiye'deki adıyla Bilim Kahramanları Buluşuyor programının amacı; toplumun yaşam standartlarını yükseltecek, yenilikçi fikirler üreten, takım çalışması yapabilen duyarlı bilim ve teknoloji liderleri yetiştirmektir. Bu bağlamda izlenen yol ile program, hızla global bir yapıya dönüşerek, tüm dünyada 26 yıl içinde 110 farklı ülkeden milyonlarca çocuk ve gence ulaşmıştır.

PROGRAMDA NELER VAR?

9 - 16 yaş arası çocuk ve gençlerin takım halinde ve onlara rehberlik eden koçları ile katıldıkları program için her sene, dünyanın gündemine ait farklı bir tema belirlenir. Dünyanın dört bir yanından öğrenciler, aynı tema üzerine yenilikçi projeler geliştirir ve kodlama yaparak sezon temasına dair görevleri yerine getirmek için çalışmalar yaparlar. Programın amacı, çocuk ve gençlerin bilim insanları gibi çalışmalar yapmalarına olanak vermek, arkadaşça rekabet, profesyonel duyarlılık gibi programın çok önemli sayılan Öz Değerler kısmını ve takım çalışması, eleştirel düşünme, iletişim gibi farklı 21. yüzyıl becerilerini içselleştirmelerini sağlamaktır. Ayrıca çocuk ve gençlerin hem hazırlık sürecinde hem de turnuva günlerinde "eğlenmesi" programın önemli amaçlarından biridir.

Takımlar, 2 ile 3 ay boyunca dört farklı alanda çalışmalarını sürdürürler: Yenilikçi Proje, Robot Tasarım, Öz Değerler ve Robot Oyunu. Takımlar, önce bir yerel turnuvaya katılırlar. Her yerel turnuvada katılımcı takım sayısına göre belirli sayıda ödül ilgili alanlardaki başarılı takımlara verilir; ayrıca turnuvaya katılan her katılımcıya bir madalya ve dijital katılım belgesi verilir. Yerel turnuvalarda bu dört alandaki başarıyla ön plana çıkan takımlar ise ulusal turnuvaya katılmaya hak kazanırlar. Ulusal turnuvada da başarı elde eden takımlar her sene yurtdışında farklı ülkelerin ev sahipliğinde gerçekleştirilen uluslararası turnuvalara katılmaya hak kazanırlar.

Bilim Kahramanları Derneği, her sezon dezavantajlı takımları, devlet okullarını programa dahil etmek amacıyla farklı kurum ve kuruluşlarla anlaşır.

Turnuva Günü

Turnuva günü programa katılan her takım için bir kutlama günüdür!

Takımlar, benimsedikleri duyarlı profesyonellik ve arkadaşça rekabet ilkeleriyle robot tasarımı ve yenilikçi projeleriyle ilgili etkileyici çalışmalarını sergilerler. Öz Değerleri her adımda yansıtırlar. Turnuva günü katıldıkları 30 dakikalık jüri oturumuna ek olarak, robot maçlarında performanslarını sergilerler. Aşağıda detayları belirtilen 4 başlıktan her biri takımın turnuvadaki toplam performansının %25'ini oluşturur.

Robot Maçları: Her takımın kendi performansını sergilediği ve sezonun görev modellerini programladıkları robotları ile yerine getirmeye çalıştıkları 2,5 dakikalık oyundur. Turnuva günü her takım 3 maça çıkar ve takımın aldığı en yüksek puan değerlendirmeye alınır.

Jüri Oturumları: Her takım yenilikçi proje ve robot tasarım alanında yürüttükleri çalışmalarını ve süreçte gösterdikleri öz değerleri aktaracakları 30 dakikalık bir jüri oturumuna katılır. Jüri oturumunun başlıklarına dair detaylı bilgileri aşağıda bulabilirsiniz:

- **Yenilikçi Proje:** Takımlar, sezon boyunca geliştirdikleri, uzmanlarla görüşerek, bir bilim insanı gibi çalışmalar yürüterek hazırladıkları projelerini sunarlar. Tespit ettikleri sorunu, yenilikçi çözümlerini, bilgi kaynaklarını, sorun analizlerini, mevcut çözümleri nasıl analiz ettiklerini, fikirlerini yenilikçi yapan özellikleri, projenin uygulanması ile ilgili plan ve analizlerini jüri ile paylaşırlar. Kostüm, skeç, gösteri gibi farklı yöntemlerle sunumlarını yapabilirler.
- **Öz Değerler:** Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge programının çok önemli bir bölümünü oluşturur. Öz Değerler; Keşif, Yenilikçilik, Takım Çalışması, Etki, Kapsayıcılık ve Eğlence şeklinde sıralanabilir. Takımlar turnuva günü tüm çalışmalarında Öz Değerlerini, güçlü yanlarını, FIRST değerlerini nerelerde kullandıklarını, içselleştirdikleri ve yayılmasını sağladıklarını göstermelidir. Bu sezon gelen güncellemeyle “Öz Değerler” jüri sunumlarında anlatılanlar baz alınarak, Öz Değerler bölümü Yenilikçi Proje ve Robot Tasarım rubriklerinin içinde değerlendirilecektir.
- **Robot Tasarım:** Takımlar, tema kapsamında sunulan robot oyun görevlerini tamamlayabilecek bir robot tasarlar ve kodlarlar. Takımlar, jüri oturumunda robot tasarlama, kodlama ve 2,5 dakika içerisinde en yüksek puanı alacak strateji geliştirme sürecini detaylıca jüriye aktarırlar.

SAYILARLA BİLİM KAHRAMANLARI BULUŞUYOR

Türkiye’deki 21. sezonu gerçekleştirilecek program, 2004 senesinde bir grup gönüllünün çabalarıyla hayata geçirilmiştir. 2004 – 2005 sezonundan bugüne kadar 4.600’den fazla takımla; 42.916 çocuk ve genç programa katılım sağlamıştır. Programa Türkiye’nin 80 ilinden takımlar katılmış ve 156 turnuva düzenlenmiştir. Bilim Kahramanları Derneği, 2010 ve 2019 yıllarında iki ayrı uluslararası turnuvaya da ev sahipliği yapmıştır. Ayrıca Dernek, 2017-2018 sezonundan beri farklı paydaşlar iş birliğinde Azerbaycan’daki turnuvaları da yürütmektedir. Azerbaycan’daki turnuvalara bugüne kadar 100’e yakın takım göstermiştir.

YENİ SEZON – SUBMERGEDSM

2024 - 2025 sezonunda, Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge programının 21. yılında, tüm dünyada tema **SUBMERGEDSM** olarak açıklandı.

Yer yüzünün %70’inden fazlası okyanuslarla kaplıdır. Tarih boyunca kaşifler, hayatlarımız üzerindeki etkisini anlamak için okyanusları araştırmış ve incelemiştir. Toplumun okyanuslara olan ilgisi, teknolojiye yeniliklere yol açmış, karadaki ve deniz altındaki yaşam arasındaki karmaşık ilişkiye yönelik ilgiyi arttırmıştır. Deniz yaşamı, ekosistemler ve insanların okyanus sağlığı üzerindeki etkileri hakkında halâ öğrenilecek çok şey vardır.

Buradan hareketle SUBMERGEDSM sezonunda takımlar okyanusları keşfeden insanların karşılaştığı sorunları derinlemesine inceleyecek ve bu sorunlarla ilgili yenilikçi çözümler geliştireceklerdir. Takımlar, okyanus keşifleriyle ilgili bir problem belirleyip bu konuda araştırma yapabilir ya da Mühendislik Defterindeki (7.Sayfa) “İlham Verici Projeler”deki sorunlara göz atabilirler. Sürecin sonunda turnuva günü geldiğinde geliştirdikleri çözümü jüriye aktarmaları beklenmektedir.

Bu kapsamda, gerçekleştirmeyi hedeflediğimiz 21. sezon Türkiye Turnuvaları kapsamında yaklaşık 5000 çocuğa ulaşacağız. Ayrıca her sezon olduğu gibi bu sezonda hem Türkiye’de daha fazla devlet okulu öğrencisine ulaşarak fırsat eşitliğine katkı sunmak hem de sezon teması ile ilgili uzman kişileri programa farklı başlıklarda dahil ederek katılımcıları en iyi şekilde desteklemek istiyoruz.

Bu yıl 500 takımın katılacağı yerel turnuvalar ve ulusal turnuva yüz yüze düzenlenecektir. Ancak mücbir sebeplerden ötürü kamu kurumları tarafından alınan özel kararlar olması durumunda, etkinliğin yüz yüze yapılma veya erteleme durumu Bilim Kahramanları Derneği tarafından değerlendirilecektir. Bilim Kahramanları Derneği etkinliğin katılımcı takım sayısı, takvimi ve uygulama şeklinde her türlü değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Programa kayıt yaptıran takımların bu değişikliği kabul ettiği varsayılır.

TURNUVA TAKVİMİ

TURNUVALAR	TARİH
1.İstanbul Yerel Turnuvası	*Turnuvalar 8 Şubat 2025– 16 Mart 2025 tarihleri arasında gerçekleştirilecek olup ilerleyen tarihlerde, düzenlenecek mekanlar ile tarihler açıklanacaktır. Bazı turnuvaların şehirleri de ayrıca netleşince paylaşılacaktır.
2.İstanbul Yerel Turnuvası	
1.Ankara Yerel Turnuvası	
2.Ankara Yerel Turnuvası	
1.İzmir Yerel Turnuvası	
2.İzmir Yerel Turnuvası	
3.İstanbul Yerel Turnuvası	
4.İstanbul Yerel Turnuvası	
1.Karadeniz & Marmara Turnuvası	
2.Karadeniz & Marmara Turnuvası	
1.Mersin Turnuvası	
2.Mersin Turnuvası	
1.Eskişehir Yerel Turnuvası	
2.Eskişehir Yerel Turnuvası	
3.İzmir Yerel Turnuvası	
4.İzmir Yerel Turnuvası	
1.Ege/Akdeniz Yerel Turnuvası	
2.Ege/Akdeniz Yerel Turnuvası	
Ulusal Turnuva	

***Bilim Kahramanları Derneği, yukarıda bahsi geçen turnuva takvimi üzerinden gerekli değişiklikleri yapma hakkını saklı tutar. Turnuva şehirleri ve tarihleri değiştirildiği takdirde kayıtlı takımlar e-posta aracılığıyla bilgilendirilecektir.**

TURNUVA BAZLI ŞEHİR DAĞILIMI

21.SEZON TURNUVALAR	ŞEHİRLER
1.İstanbul Yerel Turnuvası	Ağrı, Ardahan, Ardahan, Batman, Bingöl, Bitlis, Diyarbakır, Edirne, Erzincan, Erzurum, Hakkâri, Iğdır, İstanbul, Kırklareli, Mardin, Muş, Siirt, Şırnak, Tekirdağ, Tunceli, Van
2.İstanbul Yerel Turnuvası	Ağrı, Ardahan, Ardahan, Batman, Bingöl, Bitlis, Diyarbakır, Edirne, Erzincan, Erzurum, Hakkâri, Iğdır, İstanbul, Kırklareli, Mardin, Muş, Siirt, Şırnak, Tekirdağ, Tunceli, Van
1.Ankara Yerel Turnuvası	Ankara, Aksaray, Bolu, Çankırı, Elazığ, Kars, Kastamonu, Kırıkkale, Kırşehir, Nevşehir, Yozgat, Malatya
2.Ankara Yerel Turnuvası	Ankara, Aksaray, Bolu, Çankırı, Elazığ, Kars, Kastamonu, Kırıkkale, Kırşehir, Nevşehir, Yozgat, Malatya
1.Karadeniz & Marmara Turnuvası	Amasya, Artvin, Bartın, Bayburt, Çorum, Giresun, Gümüşhane, Karabük, Ordu, Rize, Samsun, Sinop, Sivas, Tokat, Trabzon, Zonguldak
2.Karadeniz & Marmara Turnuvası	Amasya, Artvin, Bartın, Bayburt, Çorum, Giresun, Gümüşhane, Karabük, Ordu, Rize, Samsun, Sinop, Sivas, Tokat, Trabzon, Zonguldak
1.İzmir Yerel Turnuvası	Aydın, Balıkesir, Çanakkale, Denizli, İzmir, Kütahya, Manisa, Muğla, Uşak
2.İzmir Yerel Turnuvası	Aydın, Balıkesir, Çanakkale, Denizli, İzmir, Kütahya, Manisa, Muğla, Uşak
3.İstanbul Yerel Turnuvası	Ağrı, Ardahan, Ardahan, Batman, Bingöl, Bitlis, Diyarbakır, Edirne, Erzincan, Erzurum, Hakkâri, Iğdır, İstanbul, Kırklareli, Mardin, Muş, Siirt, Şırnak, Tekirdağ, Tunceli, Van

4.İstanbul Yerel Turnuvası	Ağrı, Ardahan, Ardahan, Batman, Bingöl, Bitlis, Diyarbakır, Edirne, Erzincan, Erzurum, Hakkâri, Iğdır, İstanbul, Kırklareli, Mardin, Muş, Siirt, Şırnak, Tekirdağ, Tunceli, Van
1.Mersin Turnuvası	Adana, Adıyaman, Gaziantep, Hatay, Kahramanmaraş, Karaman, Kayseri, Kilis, Mersin, Niğde, Osmaniye, Şanlıurfa
2.Mersin Turnuvası	Adana, Adıyaman, Gaziantep, Hatay, Kahramanmaraş, Karaman, Kayseri, Kilis, Mersin, Niğde, Osmaniye, Şanlıurfa
1.Eskişehir Yerel Turnuvası	Afyonkarahisar, Bilecik, Bursa, Eskişehir, Düzce, Kocaeli, Sakarya, Yalova
2.Eskişehir Yerel Turnuvası	Afyonkarahisar, Bilecik, Bursa, Eskişehir, Düzce, Kocaeli, Sakarya, Yalova
3.İzmir Yerel Turnuvası	Aydın, Balıkesir, Çanakkale, Denizli, İzmir, Manisa, Muğla, Uşak
4.İzmir Yerel Turnuvası	Aydın, Balıkesir, Çanakkale, Denizli, İzmir, Manisa, Muğla, Uşak
1.Ege & Akdeniz Yerel Turnuvası	Afyonkarahisar, Burdur, Muğla, Isparta, Konya, Antalya
2.Ege & Akdeniz Yerel Turnuvası	Afyonkarahisar, Burdur, Muğla, Isparta, Konya, Antalya

***Bilim Kahramanları Derneği, yukarıda bahsi geçen şehir dağılımı üzerinden gerekli değişiklikleri yapma hakkını saklı tutar.**

KATILIMCI KRİTERLERİ VE KAYIT

TAKIM OLMA KURALLARI VE YAŞ ARALIĞI

- Takımlar;
 - Takım Koçu (18 yaşından büyük)
 - 1. Takım Danışmanı (17 yaşından büyük) (Önerilir ancak zorunlu değildir.)
 - 2. Takım Danışmanı (17 yaşından büyük) (Önerilir ancak zorunlu değildir.)
 - 9 – 16 yaş arası en az 4, en fazla 10 takım üyesinden oluşur.
- Takım üyelerinin doğum tarihi aralığı **01 Ocak 2009 - 31 Aralık 2015**'tir. **Bu tarih aralığında yer almayan çocuk ve gençler takıma dahil edilemezler.**
- Turnuvalara sadece ortaokul ve lise düzeyindeki çocuk ve gençler katılabilir. Bir üst maddede belirtilen yaş aralığı içerisinde olsa dahi **ilkokul düzeyindeki çocuklar turnuvalara katılamazlar.**
- Takımlara, veliler, öğretmenler veya takıma katkısı olacağı düşünülen kişiler, yol gösterici olarak destek olabilirler; ancak takım koçuna ek olarak sisteme en fazla 2 danışman eklenebilir ve turnuvalarda takıma sistemde kayıtlı sadece bu kişiler eşlik edebilir.
- Danışman eklemek zorunlu değildir, ancak turnuva alanlarına sadece sistemde kayıtlı olan koç, danışman ve takım üyeleri girebilir. Turnuva günü geldiğinde, sistemde takım üyesi veya koç/danışman olarak kayıtlı olmayan kişilerin alana girmesi mümkün olmayacaktır.
- Lise ve ortaokul takımları farklı yerel turnuvalara katılım göstereceklerdir.
- **Önemli Not: Turnuvalarda ortaokul veya lise takımları turnuva yeterli sayısına ulaşamadığı takdirde ortaokul ve lise takımlarının beraber katılacağı karma turnuvalar düzenlenebilir.**
- Ulusal ve uluslararası turnuvalarda yaş ve sınıf seviyelerine yönelik bir ayrılma olmayacaktır; bu turnuvalara katılmaya hak kazanan tüm ortaokul ve lise takımları bir arada olacaktır.
- Takım üyeleri arasından sadece bir katılımcı lise düzeyinde olsa dahi takım, lise turnuvasına dahil edilecektir.
 - Özellikle farklı sınıf düzeylerinden karma takım oluşturulurken bu bilgi göz önünde bulundurulmalıdır.
- **Programa bireysel kayıt yapılamamaktadır.** Takımlar özel ya da kamu tüzel kişilikleri olarak katılım sağlayabilir. Bireysel çabalarıyla takım kurmak isteyen gönüllüler için kısıtlı sayıda kontenjan (5 takım) Bilim Kahramanları Derneği yönetimi tarafından yönetilecektir. Bu şekilde bireysel takım oluşturmak isteyen kişilerin, bkb@bilimkahramanlari.org adresi üzerinden Bilim Kahramanları Derneği ile iletişime geçmesi gerekmektedir.
- **Sisteme yalnızca kurumlar kayıt yaptırabilir. Kayıt esnasında sisteme girilen kurum bilgisi, sezon boyunca değiştirilemez.** Ancak, sehven yapılan hatalar durumunda, kayıt yapıldıktan sonraki 24 saat içinde bkb@bilimkahramanlari.org adresine e-posta gönderilerek değişiklik talep edilebilir.

KAYIT

- **19 Eylül 2024 tarihi Perşembe günü saat 11.00'den** itibaren takım koçu, takımın kaydını kayit.bilimkahramanlari.org üzerinden yapabilir.
- Sistemde “danışman” olarak kaydı olan ancak bu sene koç olarak yer alacak hocalarımızın yeniden kayıt oluşturmasına gerek yoktur. Danışman rolünü “Koç” olarak değiştirmek isteyen koçlarımızın bize bkb@bilimkahramanlari.org üzerinden taleplerini iletmesini rica ederiz.
- Programa kayıt yaptırmak ücretsizdir.
- Kayıt ile ve takım ihtiyaçları ile ilgili detaylı bilgilere “Takım İhtiyaçları ve Kayıt Bilgilendirme” dokümanından ulaşabilirsiniz, okumak için kırmızı okla gösterilen dokümana tıklayın:



“Takım İhtiyaçları ve Kayıt Bilgilendirme”

- **Onay formu:** Kaydınızın tamamlanması için sezona ait onay formlarının imzalı, okunaklı taranmış halinin, takım koçu tarafından katılacakları **turnuva tarihinden 1 ay öncesine kadar** bize iletilmesi gerekmektedir. **Belirtilen sürelerde takım üyeleri, koç ve danışmanlar için teslim edilmeyen Onay Formları takımın turnuvaya katılmamasına neden olur.** Onay formları sadece turnuvalarda fotoğraf/video çekimi amaçlı alınmamaktadır; formların turnuvalara katılımı teyit etmek amacıyla da mutlaka iletilmesi gerekmektedir.

KURALLAR VE TEMA

Sezon teması, yenilikçi proje, öz değerler, robot tasarım ve robot oyununa yönelik tüm kurallar **FIRST®** tarafından belirlenir. Takımlar sezonla ilgili Türkçe tüm bilgilendirme dokümanlarına <https://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org/> adresi üzerinden ulaşabilir. Sezon ile ilgili tüm güncellemeler ve duyurular yine bu adres üzerinden takip edilecektir.

ÖNEMLİ KURAL HATIRLATMALARI

Bilgilerin Doğruluğu: Bilim Kahramanları Derneği olarak, kayıt için takım koçu tarafından sunulan bilgilerin doğruluğuna güveniyoruz. Ancak, süreç içerisinde takım üyeleri ve/veya kurum bilgilerine yönelik kasıtlı olarak yanlış bilgi verildiğinin tespit edilmesi takımın ödüllerden diskalifiye olmasına yol açar.

Yetişkin Müdahalesi: Bilim Kahramanları Derneği olarak, Bilim Kahramanları Buluşuyor / **FIRST®** LEGO® League Challenge hakkında yetişkinlerin de çocuklar kadar heyecan duymalarını anlıyoruz. Ancak, yetişkinler etkinliğin “çocuklar için” var olduğunun önemini gözden kaçırmamalı. Jüri, ödüllendirirken en çok çalışmayı yapan, programlama ve araştırma süreçleri de dahil olmak üzere, işi çocukların tamamladığı bariz olan takımlara ödül verir. Bilim Kahraman-

ları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge programı, yetişkinlerden takımlarının herhangi bir yapım, programlama veya araştırmasına katılmaktan kaçınmalarını rica eder. Eğer bir yetişkinin heyecanı, cesaretlendirme ve duygusal destek sınırlarını aşarsa, böyle bir durum ters etki yaparak, takımın puan kaybetmesine hatta ödüllere disqualifiye olmasına yol açabilir. Eğer bir işi yetişkin bir kişinin yaptığı ispatlanırsa o takım herhangi bir ödül kazanamaz ve bir üst tura geçemez.

Örnek durumlar:

- i. Eğer bir takım üyesi jüri görüşmesinde işi takım koçunun, danışmanının ya da herhangi bir yetişkinin yaptığını söylerse.
- ii. Takım koçu turnuva esnasında sürekli bilgisayar, tabletleri kullanıyorsa,
- iii. Yapılan çalışma, takım üyelerinin yetenek/yaş seviyelerinin çok üstündeyse ve takım üyeleri çalışmalarını anlatamıyor ve sorulara cevap veremiyorlarsa.
- iv. Uyarı yapılmasına rağmen yetişkin müdahalesi devam ediyorsa.

Turnuva Öz Değerleri: Bilim Kahramanları Derneği olarak FIRST Öz Değerlerine aykırı davranış sergileyen herhangi bir takım ödül kazanamaz ve bir üst tura geçemez. Turnuva Koordinasyon ekibinin alacağı karara göre turnuvadan disqualifiye de edilebilir.

Örnek durumlar:

- i. Eğer bir takım üyesi jüri görüşmesinde veya robot maçlarında kötü bir üslup ile konuşursa (küfürlü konuşma, hakaret vs.)
- ii. Takımlar arasında uyuşmazlık yaşanıp tartışma çıkmışsa. (Her iki takım için de geçerli olacaktır.)
- iii. Duyarlı profesyonellik ve arkadaşça rekabet ilkelerine aykırı tutum ve ifadelerde bulunma.

Okul/Kurum Kaydı: Farklı şehirlerden farklı katılımcılara ev sahipliği yapmak amacıyla turnuvaya her okul/kurumdan bir yaş grubunda sadece 1 takım katılabilmektedir. Asil ya da Yedek olarak Okul/Kurum kaydı yapan bir okul/kurumun, ikinci takım kaydını yanlış bir kurum/okul adına yaptığı veya ikinci takımda hali hazırda asil/yedek kaydı olan okulun/kurumun öğrencilerinin katılım sağlandığı tespit edilmesi durumunda ikinci takım kaydı "Okul Yedek" olarak değiştirilecektir. **Takımın turnuva katılım hakkı iptal edilecektir. Takım turnuva tema setini temin ettiyse ve kullanmaya başladıysa ücret iadesi yapılmayacaktır.**

Sıralama Paylaşımı: Takımların robot oyun sıralamaları gün içinde whatsapp gruplarında ve gün sonunda ödül töreninde paylaşılmaktadır. Ancak jüri oturumlarının sıralamalarını paylaşmadığımızı hatırlatmak isteriz. Takımların verdiği emeği ve bilgi birikimini kendi özelinde değerlendirdiğimizin, birbirleriyle karşılaştırmadığımızın altını çizerek, her takımın jüri oturumunun kendine özel olduğu ve bu nedenle sadece takımınıza ait rubrikleri görebilirsiniz. *Robot oyun sıralaması dışında farklı bir sıralama takımlarla paylaşılmayacaktır.*

KİT KULLANIMI

- Robot Oyunu için tüm takımlar FIRST tarafından belirlenen eğitim kitlerini kullanmak zorundadır.
- Yenilikçi proje çalışmasında takımlar istedikleri malzemeyi kullanabilir, malzeme kısıtı bulunmamaktadır.

TURNUVA GÜNÜ GENEL AKIŞI

TURNUVA AKIŞI*	
09.00 – 17.00	Jüri Oturumları
09.00 – 17.00	Robot Oyun Maçları
17.00 – 18.30	Ödül Töreni

*Turnuva akışı, ihtiyaç halinde değişebilir. Turnuva akışları takım koçlarıyla turnuvadan önceki 15 gün içinde e-posta aracılığıyla paylaşılacaktır.

ÖDÜLLER

Bilim Kahramanları Buluşuyor süreç odaklı bir programdır. Katılan takımların kendilerini bir yarışma içerisinde hissetmemesi için Bilim Kahramanları Derneği elinden gelen desteği verir. Her bir yerel turnuvanın sonunda tüm katılımcılar bir madalya alırken, belirli sayıda takım aşağıdaki ödüllerini alır ve bir üst tura çıkmaya hak kazanır.

1. Şampiyonluk Ödülü

Şampiyonluk Ödülü alan takım; Robot Performans, Robot Tasarım ve Yenilikçi Proje’de mükemmellik ve yenilikçiliğe ulaşırken Öz Değerleri tamamen benimseyerek Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge programını özümsemiş olan takımdır. Ödülü kazanan takım, Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge programı için değerli bir model olma onuruna sahip olur. Turnuvanın büyüklüğüne göre, şampiyonluk ödülünün yanı sıra ikincilik ve üçüncülük ödülü de verilecektir.

2. Robot Performans Ödülü

Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge bu ödülü; turnuvadaki robot oyun alanında en iyi puanı alan takıma veya takımlara verir. En iyi skoru yapan takım bu ödülü alır.

3. Robot Tasarım Ödülü

Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge bu ödülü; robotu tasarlayan, inşa edenler ve programlayanları öne çıkaran üç unsur üzerinden belirlenir. Robot Tasarım Ödülü turnuva büyüklüğüne göre Robot Tasarım Birincilik Ödülü, Robot Tasarım İkincilik Ödülü ve Robot Tasarım Üçüncülük Ödülü olarak verilecektir.

4. Yenilikçi Proje Ödülü

Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge bu ödülü; araştırma kalitesi, yenilikçi çözümleri ve sunum kalitesi açısından sezon temasının içerdiği çeşitli bilim disiplini anlayışlarını ve konuları en iyi yansıtan takıma verir. Yenilikçi Proje Ödülü turnuva büyüklüğüne göre Yenilikçi Proje Birincilik Ödülü, Yenilikçi Proje İkincilik Ödülü ve Yenilikçi Proje Üçüncülük Ödülü olarak verilecektir.

5. Öz Değerler Ödülü

Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge'da başarılı olabilmek için takım çalışması gereklidir ve bu her takım için başarıya giden anahtardır. FIRST® LEGO® League Challenge bu ödülü; olağanüstü heyecan ve gerçek dostluğu en iyi şekilde gösteren ve kendi takım arkadaşlarına saygılı, diğer takımlar için de en destekleyici ve cesaret verici olan takıma verir. Öz Değerler Ödülü turnuva büyüklüğüne göre Öz Değerler Birincilik Ödülü, Öz Değerler İkincilik Ödülü ve Öz Değerler Üçüncülük Ödülü olarak verilecektir.

Ödüller Hakkında Önemli Notlar

Her turnuvada yer almayan, turnuva kapasitesine göre turnuva bazlı ödüller verilebilir.

Turnuva kapasitesine göre kategori bazlı ve genel ödül alabilecek takım sayısı 3ten fazla takıma çıkabilir.

Her turnuvada takım üyelerine bir adet olmak üzere madalya verilmektedir. Ulusal turnuvada madalya verilmemektedir.

Tüm ödüllerle ilgili detaylı bilgi için [sezon dosyalarına](#) yüklenecek olan ödüller dokümanını inceleyiniz.