



ÖZEL İZMİR
SEV ORTAOKULU

ROBOT TOUCH TURNUVASI

Bowling Kategorisi

Amaç: Üçgen bölgede bulunan 6 adet lobutu 60 saniye içinde devirmek.

Kurallar

- 1) Bu kategoride yalnızca ilkokul 3.4. sınıf veya ortaokul 5. 6. 7. 8. Sınıf öğrencileri yer alacaktır. İllkokul grubu kendi içinde ortaokul grubu kendi içinde yarışacaklardır.
- 2) Takımlar koç hariç en az 3 en fazla 10 öğrenciden oluşacaktır.
- 3) Her takım kendi robotunun parçalarını ve bilgisayarlarını getirecektir.
- 4) Yarışma robotunun tüm parçaları yalnızca "LEGO" ürünü olacaktır.
- 5) Yarışma robotunda en fazla 4 motor, 1 tane mikro işlemci (EV3 ya da NXT) ve en fazla 4 sensör olacaktır.
- 6) Yarışma robotunun ağırlığı ve boyutu konusunda tüm takımlar bağımsızdır. (Robot başlangıç bölgesinin dışına taşmamalıdır.)
- 7) Takımlar turnuvaya gelirken robot yapıli halde gelmelidir. (Daha önce ki turnuvamızda robotlar yapıli değildi. Kuralımız değışti.)
- 8) Takımlar turnuvaya gelirken bilgisayarlarını yanlarında getirmeliler. Turnuva düzenleme komitesi bilgisayar temin etmeyecektir.
- 9) Turnuvada sabah yapılan kategorinin öğleden sonraki bölümünde sürpriz bir değışiklik yapılacaktır. Bu değışiklik turnuva sabahı takımlara zarflarda verilecektir. Değışiklik aynı kategoriye bir eklenti konularak yapılacaktır.
- 10) Robotlar farklı iki masada birbirleri ile yarışacaklardır. Her maçı maksimum süresi 60 saniyedir.
- 11) Bir maçıtan alınabilecek en yüksek puan 6'dır. Her bir lobut 1 puandır. Takım robotu başlangıç alanında bulunan 1 adet topu (lego markalı top) üçgen zeminin önünde bulunan duvara kadar getirerek atış yapar. Duvar robotun daha ileri gitmemesi için vardır. Herhangi bir takım duvarı ötesine uzanabilmek için robota monte edilmiş herhangi bir eklenti kullanabilir. Robotun başlangıç noktasından itibaren otonom hareket etmesi gerekir. Robota başlangıç noktası dışında atıştan önce herhangi bir oyuncu teması olursa robot yeniden başlangıç noktasına getirilir. Robotun maçı süresi içinde dilediği kadar topu atma hakkı vardır. Robot atışı yaptıktan sonra labutların tamamı devrilmezse başlangıç noktasına döner, takım üyelerinden bir tanesi atılan topu geri alır. Labut sadece topla veya devrilen başka bir labutla devrilmiş olmalıdır. Bir labutun devrilmiş sayılması için yer ile 90 derece yapmamış olması yani sarı kısmın üst tarafa dönük olmaması gerekir. 60 saniye içerisinde 6 adet labutu deviren takım maçı bitirir ve diğerk takımın robotu durdurulur. Maçı bittiğinde atış yapılmışsa geçersiz sayılır. (Örneğin A takımı 40. saniyede labutların tamamını devirdiyse süre ve maçı durur.) Maçı bittiğinde her takım o an için kaç labut devirdiyse o kadar puan alır. (Örneğin A takımı 40. saniyede 6 labutu devirdiği için 6 puan, B takımı ise sadece 3 labutu devirdiği için 3 puan alacaktır.)
- 12) 60 saniye içerisinde herhangi bir takım tüm labutları deviremezse maçı 60. saniyede durur. Takımlar 60. saniyede devirdikleri labut kadar puan alır.
- 13) Robotlar ilk hareket verildikten sonra otonom (kendi kendine) hareket etmelidir. Takımlar robota dokunduğu an robotu tekrar başlama alanına almak zorundurlar. Gruptaki her takım birbiri ile yarışır ve toplam puan tablosu ortaya çıkar.
- 14) Takımlar sabah bowling ve basketbol kategorisinde yarıştıktan sonra öğleden sonraki sürpriz değışiklik için (Aynı kategoride küçük bir eklenti yapılacak.) kendilerine ayrılan sınıflarda çalışma yapacaklardır. Takım üyeleri koçlarının görüşünü almaları için 15 dakika toplantı yapabileceklerdir. 15 dakikadan sonra takım koçu ile öğrenciler arasında herhangi bir iletişim olmayacaktır.

- 15) Turnuvaya katılan tüm takımlar yuarıdaki kurallara uymayı tahahhüt eder. Kural dışı hareket yapan takım, düzenleme komitesinin verdiği uyarıyı centilmence kabul eder.
- 16) Turnuvamıza katılım gönüllülük esasına göre dir.
- 17) Turnuvaya katılacak takımlar başvuru sırasına göre seçilecektir. Bir okuldan en fazla 2 (iki) takım katılabilecektir.
- 18) Turnuvanın hakemleri Özel İzmir SEV Ortaokulu öğretmenlerinden oluşmaktadır. Hakemler yukarıda anlatılan puanlamalara göre takımları değerlendirecektir.
- 19) Turnuvamıza kayıtlar www.robotouch.org adresinde belirtilen zamanlarda yapılacaktır. Farklı yollardan kayıt alınmayacaktır.
- 20) Turnuva düzenleme ve yürütme kurulunun 1. Derece yakınları turnuvaya katılamayacaklardır.
- 21) Turnuva sonucuna itirazlar turnuva düzenleme komitesine yapılacaktır.