

Basketbol Kategorisi

Amaç: Başlangıç bölgesinde bulunan üç topu 60 saniye içerisinde masada bulunan kutulara atmak.

Kurallar

- 1) Bu kategoride yalnızca ilkokul 3.4. sınıf veya ortaokul 5. 6. 7. 8. Sınıf öğrencileri yer alacaktır. İkokul 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 (NXT, EV3 veya Spike) 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 yapılı ve programlanmış halde gelmelidir. (Daha önce ki turnuvarımızda robotlar yapılı değildi. Kuralımız değışti.)
- 8) Takımlar turnuvaya gelirken bilgisayarlarını yanlarında getirmeliler.
- 9) Turnuva düzenleme komitesi bilgisayar ve herhangi bir robot parçası temin etmeyecektir.
- 10) Turnuvada sabah yapılacak kategorinin öğleden sonraki bölümünde sürpriz bir görev değışikliği yapılacaktır. Bu değışiklik turnuva sabahı takımlara zarflarda verilecektir. Değışiklik aynı kategoriye bir eklenti konularak yapılacaktır.
- 11) Sürpriz görev donanımsal ve yazılımsal bir değışikliğe neden olacağı için takımlara çalışmaları için ek süre ve yer verilecektir. (İhtiyaç olabilecek parçaları takımlar yanlarında getirmeleri gerekmektedir.)
- 12) Robotlar farklı iki masada birbirleri ile yarışacaklardır. Her maçın maksimum süresi 60 saniyedir.
- 13) Bir maçtan alınabilecek en yüksek puan 6'dır. Başlangıç noktasına en yakın kutu 1 puan, orta uzaklıktaki kutu 2 puan, en uzak kutu 3 puandır. Takımlar istedikleri kutudan topu atmaya başlayabilirler. Robot aynı anda 2 top taşıyamaz. Kutular zemine sabittir hareket ettirilemez. Aynı kutuya birden fazla top atılamaz. Topun kutuya girmiş olması sayılması için topun kutunun zeminine dokunmuş olması gerekmektedir. 60 saniye içerisinde 3 adet topu kutulara atan takım maçı bitirir. (Örneğin takım 45. Saniyede topları kutuya attıysa süre ve maç durur.) Maç bittiği an robotlar durdurulur ve her takım o an için kaç top attıysa o kadar puan alır. (Örneğin A takımı 45. saniyede 3 topu da kutuya attığı için 6 puan, B takımı ise sadece 3 ve 2 puanlık topu o ana kafar attığı için 5 puan alacaktır.)
- 14) 60 saniye içerisinde herhangi bir takım 3 topu da atamazsa maç 60. saniyede durur. Takımlar 60. Saniyeye kadar kutulara attıkları top kadar puan alır.
- 15) 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.
- 16) 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.

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