

1. Turnuvaya katılma kararı alan kurum ya da kişi, 9-16 yaş arası en az 4, en fazla 10 genç ile bir takım kurar. Takımın başında, 18 yaşını geçmiş ve tüm süreç boyunca takıma destek olacak ve takımın Bilim Kahramanları Derneği ile iletişimini sağlayacak bir koç olması şarttır. Koçun yanında bir de takım danışmanı olması tercih edilir. Koç ve danışman herhangi bir kuruma/okula bağlı olmak zorunda değildir. Takım üyelerinin de, herhangi bir okula bağlı olma şartı aranmaz.
2. Koç <http://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org> sitesinde yer alan “takım kaydı yapmak için tıklayın” butonunu tıklar ve açılan kayıt sayfasında sağ üst köşede yer alan “yeni takım koçu” butonunu tıklayarak sık kullandığı e-posta adresini ve bulunduğu şehri girerek kendine bir kayıt açar. Kayıt tamamlandıktan sonra girmiş olduğu e-posta adresine şifre gelir. (Daha önce kayıt olmuş koçlar direkt takım koçu girişinden sisteme giriş yapabilirler.)
3. Aynı sayfa üzerinde yer alan “takım kayıt” butonunu tıklayarak, girmiş olduğu e-posta adresini ve şifresini girerek takım kaydını oluşturur. Takım kaydı oluşturduktan sonra son kayıt tarihine kadar (Son kayıt tarihine katılım şartnamesinden ulaşılabilir) kurmuş olduğu takım üyelerinin bilgilerini girebilir ve dernek tarafından duyurulacak tarihe kadar üye isimleri üzerinde değişiklik yapabilir.
4. Koçlar, takım kaydı sırasında “**Katılım Şartnamesini**” dikkatlice okuduğuna dair onaylamayı gerçekleştirmelidir; aksi halde takım kaydını tamamlayamaz. Koçlar, bu şartnamede belirtilen kurallara uymakla yükümlüdür. (**Katılım Şartnamesi** dokümanına sezon dosyalarından da ulaşılabilir).
5. Koç, öncelikle **Koç El Kitabı** olmak üzere, <http://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org> sitesi üzerinden Sezon Dosyaları başlığı altındaki tüm dosyaları dikkatlice okur. Takımın tüm üyelerini okudukları hakkında bilgilendirir. Bu dosyalar her sezon Eylül ayında <http://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org> sitesine yüklenmektedir. Koç, turnuvaya katılacak takım için takım kayıt bedelini **Bilim Kahramanları Derneği İktisadi İşletmesi** hesabına yatırılır.
6. Turnuvaya yeni katılan takımlara; 1 adet LEGO® MINDSTORMS® robot seti (Bu set NXT seti veya EV3 seti olabilir), 1 adet yazılım, 1 adet tema seti, 1 adet bilgisayar ve 1 adet turnuva masası gerekmektedir.
7. Turnuva masasının ölçülerine <http://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org> sitesinde yer alan sezon dosyaları klasöründe yer alan saha kurulumu dosyasından ulaşılabilir. NXT seti alan takımların bilgisayarlarındaki minimum işletim sistemi MAC OS X veya Microsoft Windows XP olmalıdır.
8. Turnuvaya daha önceden katılmış ve LEGO MINDSTORMS robot seti (Bu set NXT seti veya EV3 seti olabilir), yazılım, masa ve bilgisayarları olan takımların bu ürünleri tekrar almasına gerek yoktur. 1 adet tema seti almaları yeterli olacaktır.
9. Koçların, Ekim-Kasım aylarında hafta sonları Bilim Kahramanları Derneği tarafından gerçekleştirilen tek günlük sezon toplantılarına katılması tavsiye edilir. Toplantılar ücretsizdir.
10. Koçlar sezon toplantılarının tarih ve yerlerini, kayıt esnasında verdikleri e-posta adresi üzerinden aldıkları bilgi e-postasından öğrenirler. Sezon toplantısında, sezonun teması anlatılır. Turnuva Başhakemi, turnuva masası üzerinde, sezon görevlerini tek tek anlatır ve koçların sorularını yanıtlar. Jüri Danışmanları jüri değerlendirmeleri ve proje konusu hakkında bilgi verir ve soruları yanıtlar.
11. Koçlar ya da takım üyeleri, destek@bilimkahramanlari.org adresi üzerinden iletişime geçerek diledikleri konularda danışıp, yardım alabilirler. Ayrıca gerçekleşmiş olan sezon toplantılarından videolara da facebook sayfasından ulaşabilirler. <https://www.facebook.com/bilimkahramanlari>
12. Turnuvalara ait tarih ve mekan bilgileri, <http://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org> sitesinde bulunan “**Turnuva Takvimi**” başlığı altında duyurulacaktır. Lütfen güncellemeleri takip edin.
13. Turnuvaya katılmadan önce takımın ne kadar, nasıl çalışması gerektiği ile ilgili bilgilere **Koç El Kitabı** dokümanında ulaşabilirsiniz.