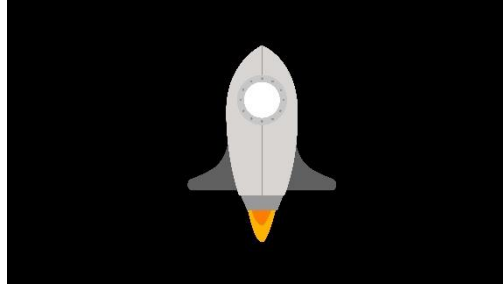


# **INTO ORBIT<sup>SM</sup> temalı Bilim Kahramanları Buluşuyor FIRST® LEGO® League 15. TÜRKİYE TURNUVALARI 2018-2019**



## **KATILIM ŞARTNAMESİ**

### **Turnuvaların Amacı :**

Dünyada 98 ülkede gerçekleşen Bilim Kahramanları Buluşuyor/FIRST LEGO League turnuvalarının amacı, gençlere bilim ve teknolojiyi sevdirenken, onların sosyal sorumluluklarının farkında olan, takım çalışması yapabilen, çevresindekilere, doğaya, topluma duyarlı birer birey olmalarına katkıda bulunmaktır.

Sezon boyunca gençler bir taraftan; “*into orbit*” temalı bir proje üretip geliştirirken, diğer taraftan tasarladıkları ve programladıkları robotlarla, temayla ilgili görevleri çözerler.

### **Takım olma kuralları ve yaş aralığı:**

- Takımlar 18 yaşından büyük bir çalıştırıcı (takım koçu) ve 9–16 yaş arası en az 4, en fazla 10 takım üyesinden oluşur.
- Takımlara, veliler veya takıma katkısı olacağı düşünülen kişiler, fikir vererek destek olabilirler.
- Takımın oluşabilmesi için herhangi bir okul veya kuruma bağlı olmak gerekmez.
- Takım üyelerinin doğum tarihi aralığı 01 Ocak 2003 - 31 Aralık 2009'dur.

### **Kayıt, takım sayısı:**

Takım çalıştırıcısı (koç), takımı kurduktan sonra takımın kaydını <http://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org> üzerinden yapar. Takım adı ve üyelerinin bilgileri en geç **31 Ekim 2018** tarihine kadar güncellenir. Sistem 21 Eylül 2018 itibari ile güncellemelere açılacaktır.

Bu sezon her okul ve kurumdan en fazla 1 asil takım kaydı yapılabilir. 2. bir takım çıkarmak isteyen okul ve kurumlar öncelikle sistem üzerinden yedek takım kaydını tamamlamalıdır. 25 Eylül 2018 itibariyle asil takım kayıtları tamamlandıktan sonra, kontenjan olması durumunda yedek olarak girişi yapılan takımların başvuru sırasına göre turnuvaya katılma durumu belirlenecektir. 15 Ekim 2018 tarihinde kayıtlar sonlanacak, 31 Ekim 2018 itibari ile de sistem veri girişi ve güncellemeleri sona erecektir.

## Kayıt Ödeme Bilgileri

06 Haziran 2018 tarihi itibarıyla kayıt yaptıran takımlar **1250 TL'yi 13 gün** içerisinde havale/EFT yoluyla aşağıda yer alan dernek hesabına yatırır.

**Ödeme Başlangıç-Bitiş tarihi: 12 Eylül 2018 – 25 Eylül 2018**

**Önemli Not:** Ödeme sonrası kurum fatura bilgilerinizi [destek@bilimkahramanlari.org](mailto:destek@bilimkahramanlari.org) adresine göndermenizi rica ederiz

**Önemli Not:** Fatura, ödemeyi gönderen kişi/kurum adına hazırlanacaktır.

Fatura; takımlara, kayıt esnasında takım koçunun sisteme girmiş olduğu kurum adresine, koçun dikkatine gönderilir.

**Havale:** Açıklama bölümüne mutlaka koç adı- takım adı – takım numarası ve kurum adı yazılmalıdır.

Dernek hesap bilgileri:

**AKBANK, Ortaköy (İstanbul) şubesi:**

Hesap Adı: **Bilim Kahramanları Derneği İktisadi İşletmesi**

IBAN numarası: **TR430004600220888000118443**

## Takım İhtiyaçları :

Robot seti ve yazılım (bu ürünleri geçtiğimiz senelerde almış olan takımların tekrar almasına gerek yoktur)

- Bilgisayar: Robotları programlayabilmeniz için bilgisayara ihtiyacınız vardır. NXT seti alan takımların bilgisayarlarındaki işletim sistemi en düşük MAC OS X veya Microsoft Windows XP olur.
- “into orbit” tema seti

**Robot seti:** Turnuvaya katılan her takımın, kendisine ait en az 1 adet LEGO® MINDSTORMS® robot seti olur. Bu set NXT seti veya EV3 seti olabilir. Kullanılacak robot seti ile ilgili detaylı bilgiler **kurallar** dosyasında bulunur.

**Tema seti:** Tema seti her sezon değişmektedir. “INTO ORBIT” tema seti; Eylül 2018 itibarı ile temin edilebilecektir. Tema setleri için Tek Nokta firması ile iletişime geçiniz.

Takım koçu, web sitesinde yayınlanacak olan sezon dokümanları ve Koç El Kitabı dosyası üzerinden gerekli bilgilere ulaşabilir

## Yerel turnuvaların ve ulusal turnuva tarih, mekan ve kontenjanları:

Turnuva tarih ve mekanları netleştğinde takımların buldukları şehirlere göre turnuva seçimi yapması için koçlara bilgilendirme yapılacaktır. Dernek, turnuva tarih ve mekanlarında değişiklik yapma hakkına sahiptir. Turnuva tarih ve mekanlarında bir değişiklik olması durumunda takımlara önceden bilgilendirilecektir.

