



BİLİM KAHRAMANLARI BULUŞUYOR / FIRST® LEGO® LEAGUE CHALLENGE

KATILIM ŞARTNAMESİ

Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge programı 2022 - 2023 eğitim öğretim yılında Bilim Kahramanları Derneği tarafından 19. kez düzenlenecektir. Turnuvalar Şubat 2022'de başlayacak ve Mart 2022'nin sonuna kadar hafta sonları (Cumartesi ve Pazar) uygulanacaktır. Etkinlik 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.

İşbirliği ve süreç odaklılık: Yaptığımız tüm çalışma ve faaliyetlerde; süreç odaklılığa ve işbirliği, 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 uygularız.

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 izlenilen yol ile program, hızla global bir yapıya dönüşerek, tüm dünyada 21 yıl içinde 100 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 aylık çalışmalarının ardından önce bir yerel turnuvaya katılırlar. Daha sonra, yerel turnuvalarda başarısıyla ön plana çıkan takımlar, ulusal turnuvaya katılırlar. Ulusal turnuvada da başarı elde eden takımlar her sene yurtdışında gerçekleştirilen uluslararası turnuvalara katılmaya hak kazanırlar.

Turnuva günü takımlar hem robot maçlarında performans sergiler, hem de Öz Değerler, Yenilikçi Proje ve Robot Tasarım çalışmalarını aktaracakları tek bir jüri oturumuna katılırlar.

Robot maçları: Her takımın kendi performansını sergilediği ve sezonun görev modellerini programladıkları robotları ile yerine getirmeye çalıştıkları 2,5 dakikalık oyundur.

Jüri Oturumları: Her takım yenilikçi proje, robot tasarım ve öz değerler alanında yürüttükleri çalışmaları aktaracakları yarım saatlik bir jüri oturumuna katılır. Jüri oturumun akışı tüm takımlara net bir şekilde aktarılır. Jüri oturumunun başlıklarına dair 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.

Robot Tasarım: Takımlar mevcut çözümler dahilinde tasarladıkları robotlarını ve geliştirdikleri kodları jüriye aktarırlar.

SAYILARLA BİLİM KAHRAMANLARI BULUŞUYOR

Türkiye'deki 19. sezonu gerçekleştirilecek program, 2004 senesinde bir grup gönüllünün çabalarıyla hayata geçirilmiştir. O günden bugüne toplam 3.500'den fazla takımla; 34.672 çocuk ve genç programa katılım sağlamıştır. Türkiye'nin 80 ilinden takımlar katılmış ve 100'ün üzerinde turnuva düzenlenmiştir. 2010 yılında İstanbul'da gerçekleştirilen ilk uluslararası turnuvanın ardından 2019'da düzenlenen *FIRST LEGO League Open International Turkey 2019*'a 40 farklı ülkeden 82 takımlı katılım göstermiştir. 2019 yılının Aralık ayından bu yana dünya genelinde yaşanan Koronavirüs (COVID-19) salgını sebebiyle, 2019-2020 Ulusal Turnuvası, 2020-2021 RePLAY sezonu ve 2021 – 2022 CARGO CONNECT sezonu birçok ülkede olduğu gibi Türkiye'de çevrimiçi olarak düzenlenmiştir. Bilim Kahramanları Derneği, her sezon dezavantajlı takımları, devlet okullarını programa dahil etmek amacıyla farklı kurum ve kuruluşlarla anlaşır.

YENİ SEZON – SUPERPOWEREDSM

2022 - 2023 sezonunda, Bilim Kahramanları Buluşuyor // *FIRST LEGO League Challenge* programının 19. yılında, tüm dünyada tema, **SUPERPOWEREDSM** olarak açıklandı. Bu sene takımlar enerjinin üretilmesi, dağıtılması, depolanması ve tüketilmesine odaklanacak. Enerji ihtiyaçları üzerine keşfe çıkacak olan takımlar enerjinin üretimi ve kullanımı üzerine yenilikçi fikirler üretecek.

Bu yıl 468 takımın katılacağı yerel turnuvalar ve ulusal turnuva yüz yüze düzenlenecektir. Ancak salgın ve olumsuz hava koşulları ile ilgili gelişmelerin değerlendirilmesi ve ilgili kamu kurumlarının kararları doğrultusunda yeni protokollerin uygulamaya alınması halinde turnuvaların çevrimiçi olarak gerçekleştirilmesi Bilim Kahramanları Derneği tarafından değerlendirilecektir.

TURNUVA TAKVİMİ

TURNUVALAR	TARİH
1. Lise Yerel Turnuvası	*Turnuvalar 4 Şubat 2023 – 12 Mart 2023 tarihleri arasında gerçekleştirilecek olup ilerleyen tarihlerde, düzenlenecek mekanlar ile açıklanacaktır. Bazı turnuvaların şehirleri de ayrıca netleşince paylaşılacaktır.
1. Ortaokul Yerel Turnuvası	
2. İstanbul Lise Yerel Turnuvası	
2. İstanbul Ortaokul Yerel Turnuvası	
3. Ankara Lise Yerel Turnuvası	
3. Ankara Ortaokul Yerel Turnuvası	
4. İzmir Lise Yerel Turnuvası	
4. İzmir Ortaokul Yerel Turnuvası	
5. Lise Yerel Turnuvası	
5. Ortaokul Yerel Turnuvası	
6. İstanbul Lise Yerel Turnuvası	
6. İstanbul Ortaokul Yerel Turnuvası	
7. Lise Yerel Turnuvası	
7. Ortaokul Yerel Turnuvası	
8. İzmir Ortaokul Yerel Turnuvası	
9. İzmir Ortaokul Yerel Turnuvası	

*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

TURNUVALAR	ŞEHİRLER
1. İstanbul Ortaokul Yerel Turnuvası	Ağrı, Ardahan, Ardahan, Batman, Bingöl, Bitlis, Diyarbakır, Edirne, Erzincan, Erzurum, Hakkâri, Iğdır, İstanbul, Kırklareli, Mardin, Muş, Siirt, Şırnak, Tekirdağ, Tunceli, Van
1. İstanbul Lise Yerel Turnuvası	Ağrı, Ardahan, Ardahan, Batman, Bingöl, Bitlis, Diyarbakır, Edirne, Erzincan, Erzurum, Hakkâri, Iğdır, İstanbul, Kırklareli, Mardin, Muş, Siirt, Şırnak, Tekirdağ, Tunceli, Van
2. Ortaokul Yerel Turnuvası	Amasya, Artvin, Bartın, Bayburt, Çorum, Giresun, Gümüşhane, Karabük, Ordu, Rize, Samsun, Sinop, Sivas, Tokat, Trabzon, Zonguldak
2. Lise Yerel Turnuvası	Amasya, Artvin, Bartın, Bayburt, Çorum, Giresun, Gümüşhane, Karabük, Ordu, Rize, Samsun, Sinop, Sivas, Tokat, Trabzon, Zonguldak
3. Ankara Ortaokul Yerel Turnuvası	Ankara, Aksaray, Bolu, Çankırı, Elazığ, Kars, Kastamonu, Kırıkkale, Kırşehir, Konya, Malatya, Nevşehir, Yozgat,
3. Ankara Lise Yerel Turnuvası	Ankara, Aksaray, Bolu, Çankırı, Elazığ, Kars, Kastamonu, Kırıkkale, Kırşehir, Konya, Malatya, Nevşehir, Yozgat,
4. İzmir Ortaokul Yerel Turnuvası	Afyonkarahisar, Antalya, Aydın, Balıkesir, Burdur, Çanakkale, Denizli, Isparta, İzmir, Kütahya, Manisa, Muğla, Uşak
4. İzmir Lise Yerel Turnuvası	Afyonkarahisar, Antalya, Aydın, Balıkesir, Burdur, Çanakkale, Denizli, Isparta, İzmir, Kütahya, Manisa, Muğla, Uşak
5. Ortaokul Yerel Turnuvası	Adana, Adıyaman, Gaziantep, Hatay, Kahramanmaraş, Karaman, Kayseri, Kilis, Mersin, Niğde, Osmaniye, Şanlıurfa
5. Lise Yerel Turnuvası	Adana, Adıyaman, Gaziantep, Hatay, Kahramanmaraş, Karaman, Kayseri, Kilis, Mersin, Niğde, Osmaniye, Şanlıurfa
6. İstanbul Ortaokul Yerel Turnuvası	Ağrı, Ardahan, Batman, Bingöl, Bitlis, Diyarbakır, Edirne, Erzincan, Erzurum, Hakkâri, Iğdır, İstanbul, Kırklareli, Mardin, Muş, Siirt, Şırnak, Tekirdağ, Tunceli, Van
6. İstanbul Lise Yerel Turnuvası	Ağrı, Ardahan, Batman, Bingöl, Bitlis, Diyarbakır, Edirne, Erzincan, Erzurum, Hakkâri, Iğdır, İstanbul, Kırklareli, Mardin, Muş, Siirt, Şırnak, Tekirdağ, Tunceli, Van
7. Ortaokul Yerel Turnuvası	Bilecik, Bursa, Eskişehir, Düzce, Kocaeli, Sakarya, Yalova
7. Lise Yerel Turnuvası	Bilecik, Bursa, Eskişehir, Düzce, Kocaeli, Sakarya, Yalova

8. İzmir Ortaokul Yerel Turnuvası	Afyonkarahisar, Antalya, Aydın, Balıkesir, Burdur, Çanakkale, Denizli, Isparta, İzmir, Kütahya, Manisa, Muğla, Uşak
8. İzmir Lise Yerel Turnuvası	Afyonkarahisar, Antalya, Aydın, Balıkesir, Burdur, Çanakkale, Denizli, Isparta, İzmir, Kütahya, Manisa, Muğla, Uşak

*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
 - 2. Takım Danışmanı
 - 9 – 16 yaş arası en az 4, en fazla 10 takım üyesinden oluşur.
- Takım üyelerinin doğum tarihi aralığı **01 Ocak 2007 - 31 Aralık 2013**'tür. 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.
- Lise ve ortaokul takımları farklı yerel turnuvalara katılım göstereceklerdir.
 - Takım üyeleri arasından sadece bir kişi lise düzeyinde olsa dahi takım, lise turnuvasına dahil edilecektir. Özellikle farklı sınıf düzeylerinden karma takım oluşturulurken bu bilgi göz önünde bulundurulmalıdır.
 - Ulusal ve uluslararası turnuvalarda yaş ve sınıf seviyelerine yönelik bir ayrılma olmayacak; katılmaya hak kazanan tüm ortaokul ve lise takımları bir arada olacaktır.

KAYIT

- **24 Ağustos Çarşamba 2022** tarihi saat **11:00**'den itibaren takım koçu, takımın kaydını kayit.bilimkahramanlari.org üzerinden yapabilir.
- Programa kayıt yaptırmak ücretsizdir.
- Kayıt ile ve takım ihtiyaçları ile ilgili detaylı bilgilere "Takım İhtiyaçları ve Kayıt Bilgilendirme" dokümanından ulaşabilirsiniz, okumak için tıklayınız: "[Takım İhtiyaçları ve Kayıt Bilgilendirme](#)"



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 güvleniyoruz. Ancak, süreç içerisinde takım üyeleri ve/veya kurum bilgilerine yönelik kasıtlı olarak yanlış bilgi verildiğinin tespit edilmesi takımın ödüllerden diskalifiye olmasına yol açabilir.

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 Kahramanları 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 ödüllerden diskalifiye olmasına yol açabilir. Eğer bir işi yetişkin bir kişinin yaptığı ispatlanırsa o takım herhangi bir ödül kazanamaz ve bir üst tura geçemez.

Örnek durumlar:

- Eğer bir takım üyesi jüri görüşmesinde işi takım koçunun, danışmanının ya da herhangi bir yetişkinin yaptığını söylerse.
- Yapılan çalışma, takım üyelerinin yetenek/yaş seviyelerinin çok üstündeyse ve takım üyeleri çalışmalarını anlatamıyor ve sorulara cevap veremiyorlarsa.
- Uyarı yapılmasına rağmen koç müdahalesi devam ediyorsa.

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

Örnek durumlar:

- Eğer bir takım üyesi jüri görüşmesinde veya robot maçlarında kötü bir üslup ile konuşursa (küfürlü konuşma, hakaret vs.)
- Takımlar arasında uyuşmazlık yaşanıp tartışma çıkmışsa. (Her iki takım için de geçerli olacaktır.)

Okul/Kurum Kaydı ve Bireysel Kayıt: Farklı şehirlerden farklı katılımcılara ev sahipliği yapmak amacıyla turnuvaya her okul/kurumdan bir yaş grubunda sadece 1 takım turnuvaya katılabilmektedir. Asil ya da Yedek olarak Okul/Kurum kaydı yapan bir okul/kurumun, ikinci takım kaydını bireysel takım olarak ya da var olmayan ya da yanlış bir kurum/okul adına yaptığı veya ikinci takımda hali hazırda asil/yedek kaydı olan okul/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.

KİT KULLANIMI

- Robot Oyunu için tüm takımlar *FIRST* tarafından belirlenen kitleri 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 Oyunu Değerlendirmeleri
17.00 – 18.30	Ödül Töreni

*Turnuva akışı, ihtiyaç halinde değişebilir. Olası değişiklikler, takım koçlarına 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 ödülleri 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; turnavadaki 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.

Tüm ödüllerle ilgili detaylı bilgi için [Ödüller](#) dokümanını inceleyiniz.