

SUBMERGEDSM | 2024 – 2025

Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge

21. Sezon Türkiye Turnuvaları

KAYIT BİLGİLENDİRME

Programın Amacı

Dünyada 110'dan fazla ülkede gerçekleşen Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge programının amacı, gençlere bilim ve teknolojiyi sevdiren onların özgüven sahibi, sorgulayan, takım halinde toplumsal sorunlara çözümler üretebilen birey olmalarına katkıda bulunmaktır.

Her yıl dünyanın gündemine ait farklı bir tema belirlenir. Sezon boyunca gençler bir taraftan; yeni sezon teması olan “SUBMERGEDSM” ile ilgili yenilikçi bir proje üretip geliştirirken diğer taraftan tasarladıkları ve programladıkları robotlar ile temayla ilgili görevleri çözerler. Programın sonunda takım olarak çalışmalarını sergileyeceklerini bir etkinliğe katılırlar.

Takım olma kuralları ve yaş aralığı

- Takımlar aşağıdaki kişilerden oluşur;
 - 1 Takım Koçu olmak zorundadır (**18 yaşından büyük**)
 - İsteğe bağlı 1. Takım Danışmanı (**17 yaşından büyük**)
 - İsteğe bağlı 2. Takım Danışmanı (**17 yaşından büyük**)
 - 9 – 16 yaş arası en az 4, en fazla 10 takım üyesi
- Takım üyelerinin doğum tarihi aralığı **01 Ocak 2009- 31 Aralık 2015**'tir. 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 katılamazlar.**
- Takımlara, veliler, öğretmenler veya takıma katkısı olacağı düşünülen kişiler, yol gösterici olarak destek olabilirler.
- Lise ve ortaokul takımları farklı çevrimiçi yerel turnuvalara katılım göstereceklerdir.
 - Takım üyeleri arasından sadece bir kişi lise düzeyinde olsa dahi takım, lise takımı olarak değerlendirilecektir. 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.

Önemli Not: Turnuvalarda ortaokul veya lise takımları turnuva yeterli sayısına ulaşamadığı takdirde ortaokul ve lise takımlarının beraber katılacağı karma turnuvalar düzenlenebilir.

- Sistem üzerinden programa bireysel kayıt yapılamayacaktır. Takımlar özel ya da kamu tüzel**

kişilikleri olarak katılım sağlayabilir. Bireysel çabalarıyla takım kurmak isteyen gönüllüler için kısıtlı sayıda kontenjan (5 takım) Bilim Kahramanları Derneği yönetimi tarafından yönetilecektir. Bu şekilde bireysel takım oluşturmak isteyen kişilerin, bkb@bilimkahramanlari.org adresi üzerinden Bilim Kahramanları Derneği ile iletişime geçmesi gerekmektedir.

Kayıt işlemleri

- **19 Eylül 2024 Perşembe günü saat 11.00'den** itibaren takım koçu, takımın kaydını www.kayit.bilimkahramanlari.org üzerinden yapabilir.
- **Programa ilk kez kayıt yapacak takım koçları** yukarıdaki link üzerinden takım koçu kaydı oluşturmalıdır. Daha önce programa katılan takım koçları ise sistemde kayıtlı e-posta adresiyle sistemde kayıt işlemlerini gerçekleştirebilir. Ancak takım koçlarının aktivasyon işlemlerini tamamlamaları gereklidir.
- Kayıt sırasında aşağıdaki bilgiler eksiksiz ve doğru olarak girilmelidir. Takım kaydı sırasında takım üyeleri, finansal destekçi ve takım danışmanı bilgilerinin sisteme girilmesi beklenmemektedir.

Kayıt sırasında aşağıdaki bilgiler girilmelidir:

- Takım Adı
- Okul/Kurum Adı
- Takımın Bulunduğu Şehir / İlçe
- Takımdaki Öğrenci Sınıfı
- Finansal Destekçi
- Danışman E-posta Adresi
- Sistemde “danışman” olarak kaydı olan ancak bu sene koç olarak yer alacak hocalarımızın yeniden kayıt oluşturmalarına gerek yoktur. Danışman rolünü “Koç” olarak değiştirmek isteyen koçlarımızın bize bkb@bilimkahramanlari.org üzerinden taleplerini iletmesini rica ederiz.
- Her okul ve kurumdan en fazla 1 asil takım kaydı yapılabilir. İkinci bir takım çıkarmak isteyen okul ve kurumlar sistem üzerinden yedek takım kaydını tamamlamalıdır.
 - **Yedek:** Asil kayıtlar dolduktan sonra asil kayıt listesinde herhangi bir asil kayıt takımı olmayan kurum ya da okullar tarafından oluşturulan kayıtlar sisteme “yedek kayıt” olarak kaydedilir. Asil kayıtlarda oluşacak iptaller durumunda, başvuru sırasına göre yedek kayıtlardan asil kayda geçiş yapılır.
 - **Okul Yedek:** Bir okul/kurumun sadece 1 takımı asil listede yer alabilir. Aynı okul/kurum tarafından oluşturulacak 2. kayıt “okul yedek” olarak sisteme kaydedilir. Asil kayıtlarda oluşacak iptaller ve tüm “yedek kayıt” listesinin asil listeye geçişinin

tamamlanması sonrası “okul yedek” listesinden takım alınmaya başlanır.

- Dernek, turnuva tarihlerinde değişiklik yapma hakkına sahiptir. Turnuva tarihlerinde bir değişiklik olması durumunda takımlar e-posta aracılığı ile önceden bilgilendirilecektir.
- Dernek, yerel turnuvaların şehir bazlı dağılımda değişiklik yapma hakkına sahiptir. Yedek kaydı bulunan takımlar, uygun olan yerel turnuvalara katılım için yönlendirilebilir.
- Her asil takım kaydının, kaydını netleştirmesi için 14 günlük süre vardır. Yedek takımlara turnuva özelinde buna göre dönüş sağlanmaktadır. Kaydını sildiren asil takım olması durumunda da yedek takımlarla iletişime geçilecektir. Yedek olarak kaydı bulunan takımların başvuru sırasına göre turnuva katılma durumu belirlenecektir. Hiç asil kaydı bulunmayan takımlara yedeklerde öncelik tanınacaktır. Yedeklerden sıra gelen takımların koçlarına gerekli bilgilendirmeler e-posta aracılığıyla yapılacaktır.
- Takım kaydı sırasında takım üyeleri ve takım danışmanı bilgilerinin sisteme girilmesi beklenmemektedir. Takım üyeleri ve takım danışmanı bilgi girişleri için takım koçlarına **11 Aralık 2024 Çarşamba saat 16.00’ya kadar** süre tanınacaktır. Bu tarihten sonra herhangi bir değişiklik yapılamayacaktır.
- 2024-2025 sezonunda takım sayısı 500 ile sınırlıdır. Buna ek olarak, programın yaygınlaştırılması ve Türkiye’deki her şehre ulaşabilmek amacıyla, 81 adet kontenjan 81 il için ayrılmıştır. Katılım olmayan bir ilden başvuru olması durumunda, kayıta öncelik o takıma verilir.
- **Belirtilen sürelerde takım üyeleri, koç ve danışmanlar için teslim edilmeyen Onay Formları takımın turnuvaya katılamamasına neden olur.** Onay formları sadece turnuvalarda fotoğraf/video çekimi amaçlı alınmamaktadır; formların turnuvalara katılımı teyit etmek amacıyla da mutlaka iletilmesi gerekmektedir. Onay formu iletilmeyen takım üyeleri, koç veya danışmanlar turnuvalara katılamazlar ve dijital katılım belgesi hazırlanamamaktadır. Onay formlarının imzalı, okunaklı taranmış halinin, takım koçu tarafından **turnuva tarihinden 1 ay öncesine kadar** bkb@bilimkahramanlari.org adresine mutlaka iletilmesi gerekmektedir. Onay formlarının [linkine](https://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org/sezon-dosyalari/) buradan ulaşabilirsiniz:
- Basında çıkacak tüm haberler öncesi kurumların hazırladığı basın bültenleri/haber metinleri Bilim Kahramanları Derneği’nin onayına sunulmalıdır. Takımınız hakkında basın bülteni hazırlama durumunuzda mutlaka Dernek ile iletişime geçmeli ve Dernek tarafından hazırlanan basın bülteni bilgilendirme notunu kullanmalısınız.
- Bilim Kahramanları Derneği her sezon “STEM Destek Programı” kapsamında farklı kurumların aracılığıyla ya da kendi öz kaynakları ile katılım sağlayan devlet okullarına da öncelik tanımaktadır.

Ücretler

- Programa takım kaydı ücretsizdir.
- Programa katılan takımların takım ihtiyaçları başlığında belirtilen malzemelere sahip olması beklenmektedir.

FIRST LEGO League Challenge Kampüs Destek Paketi

Türkiye’deki daha fazla çocuğa ulaşma hedeflerimiz kapsamında “FIRST LEGO League Challenge Destek Kampüs Destek Programı” başlatılmıştır. Bu kapsamda 2 asil takım kaydı olan ve aynı kampüs (aynı bina) çatısı altındaki lise ve ortaokul takımları aynı tema setini kullanarak programa katılım sağlayabilir. Bu hak her iki takımı da asil olarak kayıtlı ilk 20 okula verilir (Örneğin İstanbul Bilim Kahramanları Ortaokulu ve İstanbul Bilim Kahramanları Anadolu Lisesi).

Takım İhtiyaçları

- **Robot Seti:** Turnuvaya katılan her takımın, kendisine ait en az 1 adet robot seti olur. Programa LEGO® Education SPIKE™ Prime (ortaokul ve lise kademesi için uygundur) seti ile katılım sağlanabilir. Ayrıca, LEGO® MINDSTORMS® NXT seti, LEGO® MINDSTORMS® EV3 setlerinden biri de katılım için uygundur. Geçtiğimiz senelerde robot seti almış olan takımların tekrar almasına gerek yoktur.
- **Yazılım:** Robot setine uygun yazılımlar aşağıda iletilen linklerden ücretsiz olarak indirilebilmektedir.

[LEGO® MINDSTORMS® EV3](#)

[LEGO® Education SPIKE™ Prime](#)

- **Bilgisayar:** Robotları programlayabilmeniz için bilgisayara ihtiyacınız vardır. Aşağıdaki linklerde robotunuzun bilgisayarlar için tanımlanmış minimum sistem gereksinimlerini bulabilirsiniz.

[LEGO® MINDSTORMS® EV3 sistem gereksinimleri](#)

- **2024-2025 Sezonu “SUBMERGEDSM” Tema Seti:** Asil kaydı olan takımlar Bilim Kahramanları Derneği İktisadi İşletmesi’nden temin edebilir. Tema seti hakkında detaylı bilgi almak için tıklayınız:



[Tema Seti Bilgilendirmesi](#)

- **Mühendislik Defteri:** Takım üyeleri için hazırlanan mühendislik defteri turnuva hazırlık sürecinde yol gösterici niteliğindedir. Tema setini alan takımlar dijital Mühendislik Defteri’ne web sayfasının [Sezon Dosyaları](#) bölümünden erişebilecektir.
Bu dokümanı takım üyeleri bireysel kullanabileceği gibi takımlar tek bir mühendislik defteri de kullanabilir. **Doküman interaktif tasarlanmıştır bu sebeple baskısının alınmasına gerek yoktur.**
- **Takım Çalışması Kılavuzu:** Takım koçları için hazırlanan, takıma rehberlik sürecinde destekleyici ve yönlendirici içeriklere sahiptir. Tema setini alan takımlar dijital Takım Çalışma Kılavuzuna web sayfasının [Sezon Dosyaları](#) bölümünden erişebilecektir.
- **Turnuva Masası:** Tema setinde yer alan görevlerin ve matın yerleştirilebileceği özel boyutlu bir masadır. Boyutları, Bilim Kahramanları Derneği web sayfasındaki [Sezon Dosyaları](#) bölümünde belirtilmiştir. Takımların turnuva masasını dokümanda belirtilen bilgilere göre temin edebilirler.
- Programla ilgili bilgiler www.bilimkahramanlaribulusuyor.org web sitesinde yayınlanmaktadır. Takımlar güncelleme buradan takip edebilir.