

ROBO MISSION

BİR ALANDAKİ
GÖREVLERİ ÇÖZEN
BİR ROBOT YAPIN VE
PROGRAMLAYIN

YAŞ GRUPLARI:
8-12 / 11-15 / 14-19

WRO[®] 2022 ARKADAŞIM ROBOT



WRO INTERNATIONAL PREMIUM PARTNER



İçindekiler

WRO 2022 Sezonu için Yeni Kurallar.....	1
1. Genel Bilgiler	2
2. Takım ve Yaş Grubu Tanımları	3
3. Sorumluluklar ve Takımların Görevleri.....	3
4. Oyun Dokümanları ve Kural Önceliği	4
5. Robot Bileşenleri & Kurallar	5
6. Oyun Masası ve Bileşenleri.....	6
7. Sürpriz Kural.....	7
8. Turnuva Yapısı ve Yöntemleri	7
9. Robot Oyunu.....	9
Ek Görev.....	10
10. WRO Uluslararası Finalinin Yapısı ve Başarı Sıralaması	10
Terimler Sözlüğü	12

WRO 2022 Sezonu için Yeni Kurallar

WRO 2022 sezonu için WRO turnuva programının güncellemesi ile klasmanlarımızın genel kurallarını da güncelledik. Amacımız, kuralları daha net, bazı durumlarda daha kısa ve ülkelerdeki uygulama partnerleri için daha iyi uyarlanabilir hale getirmektir. **Bu yüzden, lütfen WRO 2022 sezonuna başlamadan önce bu dokümanın tamamına bir göz atın.**

Ayrıca, sezon boyunca WRO web sitesinin resmi “WRO Sorular ve Cevaplar” bölümünde kurallarla ilgili açıklamalar veya eklemeler olabileceğini lütfen unutmayın. Cevaplar kuralların tamamlayıcısı niteliğindedir ve birlikte değerlendirilmelidir.

WRO 2022 Soru & Cevap sayfasına bu linkten ulaşabilirsiniz:

<https://wro-association.org/competition/questions-answers/>

ÖNEMLİ: Bu dokümanın ulusal turnuvalarda kullanımı

Bu kurallar dokümanı, dünyadaki tüm WRO etkinlikleri için hazırlanmıştır. Doküman, WRO etkinliklerinde yapılacak değerlendirmelerin temelini teşkil eder. Ulusal turnuvalarda, WRO Ulusal Organizatörleri bu uluslararası kuralları yerel koşullara uyarlama hakkına sahiptir. Ulusal WRO turnuvasına katılan tüm takımlar, uygulama partnerleri tarafından sağlanan Genel Kurallara uymalıdır.

1. Genel Bilgiler

Giriş

WRO Kurallı (RoboMission) klasmanındaki takımlar, bir oyun alanındaki görevleri yerine getiren robotlar tasarlar. Robotlar tamamen otonomdur.

Her yaş grubu için, her yıl, yeni bir konular ve görevler geliştirilmektedir. Turnuva gününde sürpriz bir kural, göreve yeni bir unsur ekler. Bu sürpriz kural, ulusal ve uluslararası etkinliklerde takımların yaratıcılığını ve hızlı düşünme becerilerini test edecektir.

Odaklanılan Alanlar

Her WRO klasmanı ve oyunu, özellikle robotlarla öğrenmeye odaklanır. WRO Kurallı (RoboMission) klasmanında öğrenciler aşağıdaki alanlarda gelişmeye odaklanacaklar:

- Genel kodlama becerileri ve temel robotik kavramlar (çevre algısı, kontrol, yön bulma).
- Genel mühendislik becerileri (belirli boyutlardaki nesnelere itebilen/kaldırabilen bir robot yapmak).
- Somut görevleri yapabilmek için en uygun stratejiler geliştirmek.
- Hesaplamalı Düşünme (kurgulama, hata ayıklama, işbirliği vb.)
- Takım çalışması, iletişim, problem çözme, yaratıcılık.

Yaşa uygun görevler: Konular ve görevler, Küçük Yıldızlar'dan Gençler klasmanına kadar giderek artan bir zorluk ve karmaşıklıkla tasarlanmıştır. Artan karmaşıklık şu durumlarda görülmektedir:

- Sahadaki rota (örneğin, çizgi izleme veya yalnızca işaretçilerin olma durumu).
- Görevlerin teknik karmaşıklığı (örneğin, oyun nesnelere itme, kaldırma, tutma).
- Oyun nesnelere rastgele yerleşimi (örneğin, bir veya birden fazla rastgele durum).
- Oyun nesnelere çeşitliliği (örneğin, farklı renkli ve/veya şekilli nesnelere sayısı).
- Görevlere yönelik çözümlerdeki hassasiyet beklentisi (örneğin, büyük bir hedef alanı veya küçük bir nokta).
- Yukarıda bahsedilen unsurların kombinasyonundaki genel karmaşıklık.

Tüm bu görevler, robotun mekanik tasarımı için farklı gereksinimlere ve daha karmaşık kodlara ihtiyaç duyulmasına yol açar. WRO'ya birden fazla sezon katılırken takımlar, programla büyüyüp gelişebilir, büyüdükçe giderek karmaşıklaşan görevleri çözebilir.

En önemlisi öğrenmek

WRO olarak, dünyanın dört bir yanındaki öğrencilere STEM ile ilgili konularda ilham vermek istiyor ve öğrencilerin turnuvalarımızda oynayarak öğrenme yoluyla becerilerini geliştirmelerini istiyoruz. Bu nedenle, aşağıdaki hususlar tüm turnuva programlarımız için kilit öneme sahiptir:

- ❖ Öğretmenler, ebeveynler veya diğer yetişkinler takıma yardımcı olabilir, rehberlik edebilir ve ilham verebilir, ancak bu kişilerin robotu oluşturmalarına veya kodlamalarına / programlamalarına izin verilmez.
- ❖ Takımlar, koçlar ve hakemler, hepimize adil ve öğrenme dolu bir rekabet hakkında bilgi veren WRO Yol Gösterici İlkelerini ve WRO Etik Kurallarını kabul eder.
- ❖ Turnuvada, takımlar ve mentorlar, hakemlerin aldığı nihai karara saygı duyar ve adil bir müsabakada diğer takımlar ve hakemlerle birlikte çalışır.

WRO Etik Kuralları hakkında daha fazla bilgiye buradan erişebilirsiniz:

https://bilimkahramanlari.org/dokuman/WRO_Kilavuz_ve_Etik_ilkeler_Beyani.pdf

2. Takım ve Yaş Grubu Tanımları

- 2.1. Her takım 2 veya 3 öğrenciden oluşur.
- 2.2. Her takıma bir koç rehberlik eder.
- 2.3. Sadece 1 takım üyesi ve 1 koç takım olarak kabul edilmez ve turnuvaya katılamaz.
- 2.4. Bir takım bir sezonda sadece 1 (bir) adet WRO klasmanına katılabilir.
- 2.5. Bir öğrenci sadece bir takımda yer alabilir.
- 2.6. Uluslararası bir etkinlikte koç 18 yaş ve üstü olmalıdır.
- 2.7. Koçlar birden fazla takımla çalışabilir.
- 2.8. Kurallı (RoboMission) klasmanında yaş grupları:
 - 2.8.1. Küçük Yıldızlar, 8-12 yaş (2022 sezonunda 2010-2014 yıllarında doğanlar)
 - 2.8.2. Yıldızlar, 11-15 yaş (2022 sezonunda 2007-2011 yıllarında doğanlar)
 - 2.8.3. Gençler, 14-19 yaş (2022 sezonunda 2003-2008 yıllarında doğanlar)
- 2.9. Belirtilen azami yaş, katılımcının turnuva günündeki yaşı **değil**, turnuvanın takvim yılında (2022) olacağı yaştır.

3. Sorumluluklar ve Takımların Görevleri

- 3.1. Takımlar dürüstçe oynamalı ve diğer takımlara, koçlara, hakemlere ve etkinlik organizatörlerine karşı saygılı olmalıdır. WRO'ya katılan takımlar ve koçlar, aşağıdaki bağlantıda yer alan WRO Yol Gösterici İlkelerini kabul eder: https://bilimkahramanlari.org/dokuman/WRO_Kilavuz_ve_Etik_ilkeler_Beyani.pdf
- 3.2. Tüm takımların ve koçların WRO Etik Kurallar belgesini imzalaması gerekir. İmzalı Etik Kurallar belgesini turnuva organizasyon ekibi toplayacaktır.
- 3.3. Robotun inşası ve kodlaması sadece takım tarafından yapılabilir. Koçun görevi, takıma eşlik etmek, organizasyonel ve lojistik konularda onlara yardımcı olmak ve soru veya problem durumunda takımı desteklemektir. Koç, robotun yapımında ve programlanmasında yer alamaz. Bu hem etkinlik günü hem de hazırlık aşaması için geçerlidir.
- 3.4. Turnuva devam ederken bir takımın turnuva alanı dışındaki kişilerle hiçbir şekilde iletişim kurmasına izin verilmez. İletişim gerekliyse, takım üyelerinin bir hakemden izin alması ve iletişimin mutlaka bir hakemin gözetiminde olması gerekir.
- 3.5. Takım üyelerinin turnuva alanına cep telefonu veya herhangi bir iletişim cihazı getirmeleri ve kullanmaları yasaktır.
- 3.6. Takımın oluşturduğu, (a.) çevrimiçi olarak satılan veya yayınlanan çözümlerle aynı veya çok benzer veya (b.) turnuvadaki başka bir çözümle aynı olan ve çözümün takım tarafından oluşturulmadığının açıkça anlaşıldığı bir çözümün (donanım ve/veya yazılım) kullanılmasına izin verilmez. Bu durum, aynı kurum ve/veya ülkenin takımlarının çözümlerini de içerir.
- 3.7. Kural 3.3 ve 3.6 ile ilgili bir şüphe varsa, takım çalışmaları incelenecektir ve inceleme sonucunda 3.8'de belirtilen sonuçlar geçerli olabilir. Özellikle bu durumlarda, takım muhtemelen kendilerine ait olmayan bir çözümle turnuvayı kazanacak olsa bile, bu takımın bir sonraki turnuvaya katılmasına izin vermemek için kural 3.8.6 kullanılabilir.

- 3.8. Bu dokümanda belirtilen kurallardan herhangi birinin ihlal edilmesi durumunda, hakemler aşağıdaki sonuçlardan bir veya birkaçına karar verebilir. Daha öncesinde, olası kural ihlalleri hakkında daha fazla bilgi edinmek için takım olarak veya bireysel olarak takım üyeleriyle görüşme yapılabilir. Bu görüşme, robot veya programla ilgili soruları içerebilir.
- 3.8.1. Takıma en fazla 15 dakika zaman cezası verilebilir. Bu süre zarfında takımların robotlarında ve programlarında herhangi bir değişiklik yapmalarına izin verilmez.
- 3.8.2. Takımın bir veya birden fazla tura katılmasına izin verilmeyebilir. Bu durumun ardından Madde 9.10' da belirtilen koşul gerçekleşebilir.
- 3.8.3. Takımın puanı bir veya daha fazla değerlendirme turu için %50'ye kadar azaltılabilir.
- 3.8.4. Takım turnuvanın bir sonraki turuna geçemeyebilir (örneğin, İlk 16, İlk 8 gibi bir turnuva şekliniz olması durumunda).
- 3.8.5. Takım ulusal / uluslararası finale katılamayabilir.
- 3.8.6. Takım, turnuvadan derhal ve tamamen diskalifiye edilebilir.

4. Oyun Dokümanları ve Kural Önceliği

- 4.1. WRO, her yıl belirli yaş grubunun oyun alanındaki görevleri için yeni oyun dokümanları ve bu klasman için genel kuralların güncel halini yayınlar. Bu kurallar, tüm uluslararası WRO etkinliklerinin temelidir.
- 4.2. Bir sezon boyunca WRO, oyundaki kurallara ve genel kural dokümanlarına ilaveler ve değişiklikler içeren ek Soru ve Cevaplar yayınlatabilir. Takımlar bu Soru ve Cevapları turnuvadan önce okumalıdır.
- 4.3. Oyun dokümanları, genel kural dokümanları ve Soru-Cevaplar, ülke partnerleri aracılığıyla yerel uyarlamalar nedeniyle her ülkede farklı olabilir. Takımların kendi ülkelerinde geçerli olan kurallar hakkında bilgilenmeleri gerekir. Herhangi bir uluslararası WRO etkinliği için yalnızca WRO'nun yayınladığı bilgiler geçerlidir. Herhangi bir uluslararası WRO etkinliğine katılmaya hak kazanan takımlar, uluslararası kurallardaki olası farklılıklar hakkında bilgi edinmelidirler.
- 4.4. Turnuva gününde aşağıdaki kural önceliği geçerlidir:
- 4.4.1. Genel kurallar belgesi, bu klasmandaki kurallar için temel oluşturur.
- 4.4.2. Yaş grubuna ait oyun dokümanları, oyun alanındaki görevleri açıklar ve bazı özel oyun tanımları ekleyebilir (örneğin, matın yönü veya robotun başka bir başlangıç konumu).
- 4.4.3. Sorular ve Cevaplar' da yer alan yeni bilgiler oyun ve genel kural dokümanlarında yer alan kuralların yerine geçebilir.
- 4.4.4. Herhangi bir kararda son söz, turnuva gününde görev alan hakemlere aittir.

5. Robot Bileşenleri & Kurallar

- 5.1. Her takım sahadaki görevleri yerine getirmek için bir robot yapar. Robotlar çalışmaya başlamadan önce boyutları en fazla 250 mm x 250 mm x 250 mm olmalıdır. Kablolar bu ölçülere dahildir. Robot görevine başladıktan sonra robotun boyutları için bir kısıtlama yoktur.
- 5.2. Takımların robotların yapımında yalnızca aşağıdaki bileşenleri kullanmalarına izin verilir:

Denetleyici	LEGO® Education MINDSTORMS® NXT veya EV3; LEGO® Education SPIKE™ PRIME; LEGO® MINDSTORMS® NXT, EV3 veya Robot Inventor.
Motorlar	Yalnızca “Denetleyici” için belirtilen platformlardan / setlerden motorlar.
Sensörler	“Denetleyici” için belirtilen platformlardan / setlerden sensörler. Ayrıca, aşağıdaki sensörün kullanımına da izin verilir: <ul style="list-style-type: none">• HiTechnic Renk Sensörü
Piller	Yalnızca resmi LEGO şarj edilebilir piller (NXT için 9798 veya 9693 numaralı, EV3 için 45501 numaralı, SPIKE/Robot Inventor için 45610 numaralı veya 6299315 numaralı).
Yapı Bileşenleri	Robotun yapımında yalnızca LEGO® markalı öğelere izin verilir.

- 5.3. Orijinal LEGO® iplerinin veya tüplerinin boyutunun kesilmesine izin verilir. Bunun dışında herhangi bir orijinal LEGO® veya elektronik parça üzerinde herhangi bir değişiklik yapılmasına ve herhangi bir bileşeni robotlara sabitlemek için vida, yapıştırıcı, bant veya LEGO® dışı herhangi bir malzemenin kullanılmasına izin verilmez.
- 5.4. Kullanılacak motor ve sensör sayısında sınırlama yoktur. Ancak, motorları ve sensörleri denetleyiciye bağlamak için yalnızca resmi LEGO® ürünlerinin kullanılmasına izin verilir.
- 5.5. Bir takım başlangıç alanında hizalanmak için herhangi bir ekipman kullanmak isterse, bu ekipman LEGO® malzemelerinden yapılmalı ve yukarıda belirtilen azami robot boyutlarına sığmalıdır.
- 5.6. Bir takımın deneme süresince veya oyun sırasında yalnızca bir denetleyici getirmesine ve kullanmasına izin verilir. Takım yedek denetleyici getirebilir, ancak takım bunu koça bırakmalıdır. Takımın yedek bir denetleyiciye ihtiyacı varsa, takım yedek parçayı almadan önce hakemle iletişime geçmelidir.
- 5.7. Takımlar denetleyiciyi robota, kodun kontrol edilmesini ve robotun bir hakem tarafından durdurulmasını kolaylaştıracak şekilde yerleştirmelidir.
- 5.8. Her robot otonom olmalı ve görevleri kendi başına tamamlamalıdır. Robot çalışırken herhangi bir telsiz iletişimi, uzaktan kumanda veya kablolu kontrol sistemlerine izin verilmez.
- 5.9. Robot çıkış yaptıktan sonra takımın robota müdahale etmek veya yardım etmek için herhangi bir girişimde bulunmasına izin verilmez.
- 5.10. Robotu kodlamak için herhangi bir yazılım kullanılabilir. Takımlar kodu turnuva gününden önce hazırlayabilir. Bir takım, çevrimiçi bağlantı gerektiren bir yazılım kullanıyorsa (örneğin internet tarayıcı tabanlı bir yazılım), takım turnuva günü için bu yazılımın çevrimdışı bir sürümü olup olmadığını kontrol etmelidir. Turnuva organizatörü, çevrimiçi bir altyapı sağlamakla yükümlü değildir (örneğin, herkes için WiFi erişim sağlamak gibi).
- 5.11. Kontrol süresince ve robot çalışırken Bluetooth, WiFi veya herhangi bir uzak bağlantı

- kapatılmalıdır. Sadece, kodu bir cihazdan (örn. tablet) denetleyiciye aktarmanın uzaktan bağlantı dışında başka bir yolu olmayan takımlar uzaktan bağlantıları kullanabilir. Ancak, turnuva gününde sorun yaşamamak için (örn. aynı ada sahip birden fazla cihaz) kodun kablo ile aktarılması şiddetle tavsiye edilir. Elbette bir takımın, kendisi için kullandığı uzak bağlantılarla başka bir takıma veya robota müdahale etmesine veya onları engellemesine izin verilmez.
- 5.12. Programları depolamak için SD kartların kullanımına izin verilir. SD kartlar kontrol zamanından önce takılmalıdır ve bir sonraki deneme süresi başlayana kadar çıkarılamaz.
- 5.13. Takımlar, turnuva boyunca ihtiyacı olan tüm ekipman, yeterli yedek parça, yazılım ve taşınabilir bilgisayarları hazırlamalı ve yanında getirmelidir. Takımların turnuva günü dizüstü bilgisayar ve/veya bir robot için program paylaşmalarına izin verilmez. Turnuva organizatörü, herhangi bir kaza veya arıza durumunda bile, herhangi bir malzemenin bakımından veya değiştirilmesinden sorumlu değildir.
- 5.14. Takımların robotlarını kaybetmesini veya diğer takımların robotlarıyla karıştırmasını önlemek için, performansını değiştirmediği veya montaj süreci hakkında ipucu vermediği sürece robotlar işaretlenebilir (etiket, şerit vb.).

6. Oyun Masası ve Bileşenleri

- 6.1. Bu klasmanda robot, oyun alanındaki görevleri yerine getirmeye çalışacaktır. Her oyun alanı bir oyun masasından (sınırları olan bir düzlem) ve oyun masasına konan baskılı bir mattan oluşur. Her yaş grubunun çözmesi gereken farklı görevler olduğu için her yaş grubunun kendi matı vardır.
- 6.2. Her yaş grubundaki WRO matının boyutları 2362 mm x 1143 mm'dir. Oyun masalarının hepsi +/- 5 mm toleransla aynı boyuta sahiptir. Bir oyun masasının kenar duvarlarının resmi yüksekliği 50 mm'dir, daha yüksek duvarlar da kullanılabilir.
- 6.3. Oyun matı, mat bir yüzey/kaplama ile basılmalıdır (renkleri yansıtmayan). Tercih edilen baskı malzemesi, yaklaşık 510 g/m² (Frontlit) PVC brandadır. Oyun matının malzemesi çok yumuşak olmamalıdır (örn. file afiş malzemesi olmamalıdır). [Ulusal etkinliklerde katılan tüm takımlara matlar ülke partneri tarafından temin edilecektir.](#)
- 6.4. Bir robotun izleyebileceği tüm siyah çizgiler en az 20 mm genişliğe sahiptir. Robot tarafından tanınması gereken diğer renkler, izin verilen sensörlerin kısıtlarına uygun olacaktır.
- 6.5. Oyun öğeleri WRO Brick Set'ten (45811 numaralı) yapılmıştır. Diğer malzemeler, örn. EV3/SPIKE Temel Setinin tuğlaları, ahşap, kağıt veya plastik parçalar oyunları daha da ilginç hale getirmek için sınırlı bir ölçüde kullanılabilir.
- 6.6. Oyun nesnelerinin sahadaki konumu açıkça tanımlanmamışsa ve oyun nesnesi için belirtilen alan nesnenin kendisinden daha büyükse, nesne o alana ortalanmış olarak yerleştirilmelidir.
- 6.7. Yerel / ulusal bir turnuvada farklı bir durum varsa (masa ölçüsü, masa duvarları, oyun minderi malzemesi vb.) turnuva organizatörünün farklılıklar hakkında takımları önceden bilgilendirmeleri gerekmektedir.

7. Sürpriz Görev

- 7.1. Her WRO turnuvasının her yaş grubu için bir sürpriz görevi vardır. Bu görev turnuva açılışı sırasında duyurulacaktır. Sürpriz görev, kuralları veya görevleri değiştirebilir, genişletebilir ve hatta ek bonus veya ceza puanlarına izin verebilir. Sürpriz görev, takımlara, yazılı olarak da verilecektir. Koçlara, sürpriz görevi takımlarına açıklamaları için ek bir süre verilebilir.
- 7.2. Birkaç gün süren turnuvalarda, her bir turnuva günü için farklı sürpriz görevler geçerli olabilir.
- 7.3. Takımların, hazırlık saatlerinde sürpriz göreve tepki vermek için zamanları vardır. Sürpriz görev, oyun alanına ek nesnelere konmasını gerektiriyorsa, takım sürpriz görevi uygulamak istemese bile, bu öğelerin oyun alanından çıkarılmasına izin verilmez.
- 7.4. Sürpriz görev, oyun alanındaki normal görevler yerine sayılmaz. Bunun şöyle bir etkisi vardır: Bir göreve (örneğin robotun son konumu) daha önceden puan alınmış olması koşuluyla puan veriliyorsa, sürpriz görev tek başına çözmek yeterli değildir. Öncelikle oyun alanındaki esas görevler halledilmelidir.

8. Turnuva Yapısı ve Yöntemleri

Özellikle bu bölüm için lütfen ekteki terimler sözlüğünde yer alan sözcüklerin tanımlarına bakınız.

- 8.1. Bir ülkedeki yerel etkinlikler için turnuva yapısı ve takımların sıralaması, bir ülkedeki partner tarafından belirlenir. İki günlük WRO Uluslararası Finali için tercih edilen bir turnuva yapısı vardır (bkz. 11).
- 8.2. Bu klasman için turnuvada aşağıdaki unsurlar mutlaka olmalıdır:
 - 8.2.1. Birkaç **deneme süresi**. Her turnuva, yerel koşullara (örn. mekandaki ışık koşulları) uyum sağlamak için bir deneme süresi ile başlamalıdır.
 - 8.2.2. Birkaç **Robot turu**.
- 8.3. Bu klasman için turnuvada aşağıdaki unsurlar isteğe bağlı olarak olabilir:
 - 8.3.1. İlk deneme süresinde **robot** montajı. Bu durumda takımların robotu monte edip oyun alanında denemeleri için ilk deneme süresi en az 120 dakika olmalıdır.
 - 8.3.2. **Ek bir görev** (öğleden sonra veya ikinci gün vs.), 10. bölümde daha fazla bilgi bulabilirsiniz.
 - 8.3.3. Bir turnuva, robotların montajını içeriyorsa, ilk deneme turundan önce robotun tüm parçaları demonte edilmelidir. Örneğin, ilk deneme turu başlayana kadar tekerleğe lastik takılamaz. Ancak ister takımın önündeki masada, ister torbalarda hazırlanıp dizilmiş olsun, tüm parçaların stratejik olarak gruplanmış olmasına izin verilir. Bu torbalar şeffaf olmalıdır. Torbalar sadece sayılarla (sözcükler olmadan) etiketlenebilir. Elektronik parçalar birer anahtar sözcükle etiketlenebilir, örn. bir isim veya bir numara. Takımların programın kodunu yorumlarıyla birlikte getirmelerine izin verilir. Turnuva alanına herhangi bir talimat, kılavuz veya ek bilgi (kağıt veya dijital) getirilmesi yasaktır. Hakemler ilk deneme turu başlamadan önce tüm parçaların durumlarını kontrol edeceklerdir. Bu süre zarfında takımın bilgisayarın herhangi bir yerine dokunmasına izin verilmez.
 - 8.3.4. Takımlar belirlenmiş takım alanlarında çalışır ve yalnızca deneme sürelerinde robotun yapısını veya kodunu değiştirmelerine izin verilir. Takımlar deneme turu yapmak isterse, robotlarıyla (denetleyici dahil) sıraya girmeleri gerekir. Turnuva masasına

- dizüstü bilgisayar getirilmemeli ve takımlar takım alanlarına kendi matlarını getirmemelidir. Takımların robotlarını bir robot oyunundan hemen önce değil, deneme süresi boyunca sırasında kalibre etmeleri gerekir. Denemeler ve resmi robot oyunları için farklı masalar varsa, takımlar, hakemlere sensörlerini resmi oyun masasına göre kalibre etme talebinde bulunabilirler.
- 8.3.5. Koçların turnuva sırasında herhangi bir talimat vermek veya yönlendirme yapmak için takım alanlarına girmelerine izin verilmez. Takımların ve koçların bulunduğu belirli koçluk süreleri tanımlanabilir.
- 8.3.6. Deneme süresi bitmeden takımlar robotlarını denetleme alanına yerleştirmelidir. Zamanında teslim edilmeyen robot ilgili tura katılamaz.
- 8.3.7. Deneme süresi sona erdiğinde, hakemler bir sonraki tur için turnuva masalarını hazırlarlar (olası oyun nesnelere rastgele seçilmesi dahil) ve robot kontrol süresi başlar.
- 8.3.8. Robot, denetleme alanına yerleştirilmeden önce, robotun yalnızca bir yürütülebilir programa sahip olmasına izin verilir (ana programa ait alt programlar da uygundur). Hakemler robottaki bir programı açıkça tanıyabilmelidir. Tercihen (ve mümkünse) programı “runWRO” (NXT/EV3) olarak adlandırın veya programı robottaki birinci slotta (SPIKE) kullanın. Programlama ortamınızda bir adlandırma mümkün değilse, lütfen hakemlere program adı hakkında önceden bilgi verin (örneğin, program adını karantina alanındaki kağıda takım adınızın yanına yazarak). Robotta herhangi bir program yoksa takım bu tura katılamaz ve bu turdan diskalifiye edilir (bkz. 9.10).
- 8.3.9. Kontrol süresi boyunca hakemler robotu inceleyecek ve tüm düzenlemeleri kontrol edecektir. Denetimde bir ihlal tespit edilirse, hakemler, takıma, ihlali gidermesi için üç dakika verir. Bu üç dakika içinde yeni program yüklenmesine izin verilmez. İhlal, verilen süre içinde giderilemezse, takım bu turdan diskalifiye edilir (bkz. 9.10)
- 8.3.10. Birkaç gün sürecek bir turnuva düzenlenmesi durumunda, robotlar bir gece robot park alanlarında kalmalıdır. Robot park yerinde şarj etmek mümkün değilse, pil çıkarılabilir ve gece boyunca başka yerde şarj edilebilir.
- 8.3.11. Aşağıdaki tabloya göre robot performansına dayalı olarak her takım üyesinin katılımcı, bronz, gümüş veya altın sertifikası alması önerilir. Turnuva organizatörü, sadece aşağıdaki kriterlere dayalı bir sıralama yapmaya (1., 2., 3. sıralaması olmaksızın) veya bu sertifikaları ek olarak vermeye karar verebilir.

En iyi robot oyununda alınan puanın alınabilecek toplam puana oranı (aynı yaş grubu içerisinde)	Sertifika
< %25	Katılımcı
%25-50	Bronz
%50-75	Gümüş
> %75	Altın

Örnek: Bir turnuva gününde takımın en iyi robot oyunu toplam 200 puanın 125'i ile sonuçlanırsa, takım gümüş sertifika alacaktır. (130/200 => puanların %65'i).

9. Robot Oyunu

- 9.1. Her robot oyunu 2 dakikadır. Hakem başlama işaretini verdiğinde süre başlatılır.
- 9.2. Robotun oyun matı üzerindeki izdüşümü tamamen başlangıç alanı içinde olacak şekilde robot başlangıç alanına yerleştirilmelidir. Takım üyelerinin başlangıç alanında robota fiziksel ayarlamalar yapmasına izin verilir. Ancak robot parçalarının konumları veya yönü değiştirilerek bir programa veri girilmesine veya robotun herhangi bir sensör kalibrasyonunun yapılmasına izin verilmez.
- 9.3. Bir programın başlatılmasının robotu doğrudan harekete geçirdiği durumlarda, katılımcıların programı başlatmadan önce hakemin başlama işaretini beklemesi gerekir.
- 9.4. Bir programın başlatılmasının robotu doğrudan harekete geçirmedeği durumlarda, katılımcıların programı başlama işaretinden önce başlatmasına izin verilir. Bundan sonra, denetleyici üzerindeki orta düğmeye basarak robotu harekete geçirmeye izin verilir; başka hiçbir düğme veya sensörün robotu harekete geçirmesine izin verilmez. Eğer SPIKE PRIME/Robot Inventor denetleyicisi kullanılıyorsa, denetleyici üzerinde soldaki düğmeye basarak robotu harekete geçirmeye izin verilir.
- 9.5. Robot oyunu sırasında herhangi bir belirsizlik varsa, nihai kararı hakem verir. Kesin bir karar verilmesi mümkün değilse, hakem takımın lehine karar vermelidir.
- 9.6. Bir robot oyunu aşağıdaki durumlarda sona erer.
 - 9.6.1. Robot oyun süresi (2 dakika) bittiyse.
 - 9.6.2. Herhangi bir takım üyesi robota dokunursa.
 - 9.6.3. Robot, oyun masasından tamamen çıkarsa.
 - 9.6.4. Robot veya takım, kuralları veya yönergeleri ihlal ederse.
 - 9.6.5. Bir takım üyesi “DUR/STOP” diye bağırırsa ve robot artık hareket etmiyorsa. Robot hala hareket ediyorsa, robot oyunu ancak robot kendi kendine durduğunda veya takım ya da hakem tarafından durdurulduğunda sona erdirilir.
- 9.7. Robot oyunu sona erdiğinde, zaman durdurulur ve hakem oyunu puanlar. Puanlar bir puan tablosuna (kağıt üzerinde veya dijital olarak) not edilir, takımın puan tablosunu imzalaması gerekir (kağıt üzerinde veya dijital imza / onay kutucuğunu tıklayarak). Puan tablosu imzalandıktan sonra başka itiraz mümkün değildir.
- 9.8. Eğer bir takım belli bir süre içinde imzalayarak onay vermek istemezse, hakem takımı bu turdan diskalifiye etmeye karar verebilir. Bir takım koçunun puanlamayla ilgili hakemlerle tartışmaya katılmasına izin verilmez. Video veya fotoğraflar kanıt olarak kabul edilmez.
- 9.9. Bir takım, oyun sırasında oyun alanındaki görev nesnelere dokunur veya bunları değiştirirse, takım bu turdan diskalifiye edilir.
- 9.10. Bir turdan bir takımın diskalifiye edilmesi durumunda, o turdaki oyun o takım için olabilecek en fazla eksi puanlı ve en uzun süreli (120 saniye) robot oyunu gibi değerlendirilir.
- 9.11. Bir takım, robot oyununu, artı puan verilen bir görevi kısmen de olsa yapamadan bitirirse, o oyunun süresi 120 saniye olarak kabul edilir.

9.12. Takımların sıralaması genel turnuva yapısına bağlıdır. 1. Günde alınan en yüksek puan ile 2. Günde alınan en yüksek puan toplanır. Takımlar toplam puana göre sıralanır. Puanların eşit olması durumunda ilk gün ve 2. Gündeki en yüksek puan alınan turlardaki süreler alınarak toplanır ve süre toplamında düşük olan takım üst sırada yer alır. Burada da eşitlik söz konusu ise aşağıdaki kriterler ile (her biri ayrı ayrı değerlendirilir ve eşitlik varsa bir sonraki kritere geçilir) takımların sıralamadaki yeri belirlenir:

- 2. Gün en iyi turunun puanı
- 2. Gün en iyi turunun süresi
- 1. Gün en iyi turunun puanı
- 1. Gün en iyi turunun süresi
- 2. Gün en iyi ikinci turunun puanı
- 2. Gün en iyi turunun süresi
- 1. Gün en iyi ikinci turunun puanı
- 1. Gün en iyi ikinci turunun süresi
- Takım yaş ortalaması

Ek Görevler

9.13. Ek Görevler, takımların bir günlük bir turnuvanın öğleden sonra veya iki günlük bir turnuvanın 2. gün mücadelesi olarak yapabilecekleri, önceden bilinmeyen bir görev ya da görevlerdir.

9.14. Bu görevler, yaş gruplarının turnuvadaki normal görevleriyle bağlantılı olacaktır. Zaten normal turnuva görevlerindeki sorunları çözebilen takımlar, ek görevi yerine getirmekte de fazla zorlanmayacaklardır.

9.15. Ek Görevlerin iki farklı uygulama şekli olabilir:

9.15.1. Seçenek A: Normal turnuva görevlerinde olduğu gibi takımlara burada da birden fazla deneme süresi hakkı ve birden fazla robot oyunu hakkı verilebilir.

9.15.2. Seçenek B: Takımlara denemeler ve robot oyunu için tek fakat uzun bir süre verilir. Bu durumda takımlar denemelerini tamamladıktan sonra resmi robot oyunu için hazır olduklarında hakemlere bildirim yaparlar. Daha sonra bu robot oyunu puanlanır. Takımlardan birinci, ikinci vs. robot oyunları için yapacakları bu bildirimleri, önceden belirlenmiş süreler dolmadan yapmaları istenebilir.

9.16. Bir turnuva böyle bir ek günlük görev içeriyorsa, bu ek görevin takımların sıralaması üzerinde önemli bir etkisi olmalıdır (örn. normal yaş grubu mücadelelerinin puanlarını ve ek görevde alınan puanları birleştirerek ve/veya takımları ayrı ayrı ödüllendirerek).

10. WRO Uluslararası Finalinin Yapısı ve Başarı Sıralaması

Not: Bu bölüm, ülkelerdeki yerel etkinliklerde ve ulusal finalde ülke partneri tarafından o ülkede belirlenen turnuva yapısına uyacak şekilde değiştirilebilir.

10.1. WRO Uluslararası Finali iki günlük bir etkinliktir. Bir gün önce takımlara alıştırmalar ve deneme oyunları yapma şansı verilir ve hakemlerin planlaması yapılır. İki günlük turnuvanın resmi yapısı aşağıdaki gibi olacaktır:

- 1. Gün: Deneme Süresi (60 dk), 1. Tur, Deneme Süresi (60 dk), 2. Tur, Deneme Süresi (60 dk), 3. Tur.
 - 2. Gün: Her takımın, puanlanan en az iki tur yapacağı görevler.
 - WRO Uluslararası Finalinde takımların robotlarını monte etmelerine gerek yoktur.
 - Deneme süresi, genel programa bağlı olarak uzatılabilir.
- 10.2. Bu turnuvada başarı sıralaması aşağıdaki kriterlere göre yapılacaktır:
- 1. Gündeki en iyi turdan ve 2. Gün görevinin en iyi turundan alınan puanların toplamı
 - 1. Gündeki en iyi turunun ve 2. Gün görevinin en iyi turunun sürelerinin toplamı
 - 2. Gün görevinin en iyi turunun puanı
 - 2. Gün görevinin en iyi turunun süresi
 - 1. Günü en iyi ikinci turunun puanı
 - 1. Günü en iyi ikinci turunun süresi
 - 2. Gün görevinin en iyi ikinci turunun puanı
 - 2. Gün görevinin en iyi ikinci turunun süresi
 - Bunlardan sonra takımlar, aynı sıraya konur.
- 10.3. WRO Uluslararası Finalinin ev sahibi ülkesi, WRO ile biraz farklı bir turnuva yapısına karar verebilir (örneğin denemeler ve turlar için farklı süreler, farklı deneme ve tur sayıları), ancak bu durumda ev sahibi ülke tüm takımları, turnuva programı hakkında, etkinlikten en az 10 hafta önce bilgilendirmelidir.

Terimler Sözlüğü

Kontrol Süresi	“Kontrol süresi“ boyunca hakem robota bakar ve ölçüleri (örneğin bir kúp yardımıyla veya katlama kuralı ile) ve diğer teknik gereksinimleri (örneğin sadece bir program mı var, Bluetooth kapalı mı vs.) kontrol eder. Deneme süresinden önce değil, her resmi oyundan önce bir kontrol yapılmalıdır.
Koç	Bir takıma, farklı robotik bakış açılarını, takım çalışmasını, problem çözme, zaman yönetimini vb. öğrenme sürecinde yardımcı olan kişidir. Koçun rolü takımın oyunları kazanmasını sağlamak değil, onlara yeni şeyler öğretmek ve problemlerin tespiti ve çözümlerin bulunması konusunda yol gösterici olmaktır.
Turnuva organizatörü	Turnuva organizatörü, bir takımın katıldığı turnuvaya ev sahipliği yapan kurumdur. Bu kurum, yerel bir okul, Ulusal Finali gerçekleştiren ülke partneri veya WRO Derneği ile Uluslararası WRO Finalini organize eden WRO Ev Sahibi Ülke olabilir.
Sürpriz Görev	Sürpriz görev, takımların, turnuva gününde yapmaları gereken, daha önceden bilmedikleri bir görevdir. Sürpriz görev, takımların sabah / ilk gün kullandıkları robotlarıyla yapılabilir olmalı ve onların hızlı düşünme ve problem çözme becerilerini teşvik etmelidir.
Deneme Süresi	Deneme süresi boyunca takım robotu sahada test edebilir ve takım robotun mekanik özelliklerini veya kodlamasını değiştirebilir. Takımların robotu monte etmesi gerekiyorsa, takımlar bunu ilk deneme süresinin başında yapacaktır.
(Robot) Oyunu	Bir robot oyunu, robotun oyun alanındaki görevleri yerine getirmek için yaptığı resmi girişimdir. Robot oyunu hakemler tarafından puanlanır ve en fazla 2 dakika sürer. Takımlar, resmi robot oyunundan önce robotu test etmek için genellikle deneme süresi boyunca birden fazla oyun denemesi yaparlar.
Robot Turu	Bir robot turunda, her takım robotunu oyun alanında çalıştıracaktır. Her tur, robot gerçek girişimine başlamadan önce bir Kontrol Süresi içerir. Oyun masasında yapılacak olası rastgele nesne yerleştirmeleri, turlara hiçbir takım başlamamışken ve tüm robotlar robot parkına yerleştirildikten sonra yapılır.
Denetleme Alanı	Denetleme Alanı, tüm takımların deneme süresi bitmeden robotlarını yerleştirmesi gereken yerdir.
Koçluk Süresi	Bu, turnuva organizatörünün programa dahil edebileceği (isteğe bağlı) bir süredir. Bu süre zarfında koçların takımla konuşmasına ve turnuvanın stratejisini tartışmasına izin verilir, ancak herhangi bir program veya robot parçasının verilmesine veya koçun kodlamaya veya robot yapımına yardımcı olmasına izin verilmez.
Takım	Bu dokümanda takım sözcüğü ile, yalnızca takımın 2-3 üyesi (öğrencisi) kastedilir. Takımın koçu takıma dahil değildir.
WRO	Bu belgede WRO, WRO'yu dünya çapında düzenleyen ve tüm oyun ve kural dokümanlarını hazırlayan kar amacı gütmeyen kuruluş olan World Robot Olympiad Association Ltd.'nin (Dünya Robot Olimpiyatı Derneği'nin) kısaltmasıdır.