

SMART FACTORY

ROBOTICS COMPETITION

Version 1.6

UBTECH

UBT Education
www.ubtrobot.com

İçindekiler

I. Bilgilendirme

- 1.1 Turnuva Hakkına
- 1.2 Turnuva Değerleri

II. Uygunluk

- 2.1 Katılımcılar
- 2.2 Takım
- 2.3 Koç

III. Kayıt

- 3.1 Kayıt Prosedürü

IV. Turnuva Aksiyon Planı

- 4.1 Turnuva Alanına Geliş ve Kayıt
- 4.2 Turnuva Alanına Erişim
- 4.3 Saha Yapılanması Bilgilendirmesi
- 4.4 Yarışma Akışı
- 4.5 Eleme Turları
- 4.6 Finaller
- 4.7 Asla Pes Etmeyenler Ligi
- 4.8 Önemli Bölgeler
- 4.9 Koçlar Toplantısı
- 4.10 Soru&Cevap

V. Genel Turnuva Kuralları

- 5.1 PWR - Hazır Olduğunda Harekte Geç Sistemi
- 5.2 Resmi Denemeler ve Görevler
- 5.3 Yarışma Kuralları
- 5.4 Puanlama Kuralları
- 5.5 Robot Ebat Limitleri
- 5.6 Yapılabilecekler ve Yapılamayacaklar

VI. Ödüller

- 6.1 Turnuva Şampiyonları
- 6.2 Yarışma Diyagramı
- 6.3 Sertifika Ödülleri

VII. Açıklamalar

- 7.1 Diskalifiye Olma Durumu
- 7.2 Uyarılar

I. Bilgilendirme

1.1 Turnuva Hakkında

UTBECH Robotik Turnuvası robotik turnuvalarına gerek yeni başlayan gerekse tecrübe kazanmış her yaştan öğrencinin ilgisini çeken bir etkinliktir. Her sezon öğrenciler, dünyada yada uzayda toplum olarak karşılaşmamız muhtemel zorluklar ile ilgili yeni bir konu ile yüzleşir. Yarışmalar her sezonun konusu ile ilgili olarak hazırlanmış farklı sahalar üzerinde gerçekleştirilir. Öğrencilerin sınırlı bir süre içerisinde çeşitli zorluklarla başa çıkabilecek robotları tasarlarken mühendislik ve programlama becerilerini mümkün olan en iyi şekilde kullanmaları gerekir. Yarışmanın amacı öğrencileri gerçek hayat problemleri ile yüzleştirmek ve gelecek nesilin bilim insanlarına ve mühendislerine ilham vermektir.

1.2 Turnuva Değerleri

Keşfetmek Eğlencelidir!

Bilinmeyen sizi bekliyor! Çok eğlenin, kendinizin ve takımınızın limitlerini zorlayın.

Sürekli Öğrenin!

Hazır olun yada olmayın bazı harika yeni şeyler öğreneceksiniz! Robotların gücünü nasıl kontrol altına alacağınızı öğreneceksiniz. Bu ne kadar harika!

Paylaşmak arkadaşlar içindir!

Zamanınızı, tecrübenizi, araçlarınızı hatta robotunuzun parçalarını bile paylaşabilirsiniz ancak en önemlisi bilgimizi paylaşıyoruz.

Yardım etmek esas yaptığımız iştir!

Takım arkadaşına yardım et, rakiplerine yardım et, her zaman yardım et ancak gerektiğinde yardım da iste.

Bizim tarzımız Fair Play!

Kurallar bozulmak için var ancak her zaman değil. Herkese karşı adil olmak birinci hedefimiz olmalı.

Herkesi dahil etmek!

Bir çok yönden farklı olabiliriz ancak günün sonunda kocaman bir aileyiz. Başkalarına ve kendinize saygı gösterin.

Hatalar da kabulümüz!

Hatalar olmasa dünya sıkıcı bir yer olurdu. Hata yapmaya devam et ama hatalarından dersler çıkart.

1.3 Sezon Teması

2021 yılının sezon teması: ***Kentsel Teknoloji Mücadelesi***

Yakın gelecekte, hızlı büyüyen robot endüstrisi nedeniyle kentsel alanlarda önemli değişikliklere şahit olacağız. Gündelik hayat bugüne kıyasla olumlu yönde değişecek. Robotlar insanlar için tehlikeli, ağır yada sürekli tekrar isteyen işleri devralacaklar.

Kentsel Teknoloji Mücadelesi ilkokul, ortaokul ve lise öğrencileri için tasarlanmıştır.

1.4 Akıllı Fabrika

Akıllı Fabrika 10 - 16 yaş grubunun konusudur.

Robotların fabrikalarda görev yapmalarına yıllardır şahit oluyoruz ancak robotların bir fabrikadaki bütün görevleri üstlenebilmesi için daha uzun bir zaman var. Yeni sensörler, mekanik parçalar ve yapay zekanın gelişimi ile robotlar daha karmaşık görevlerle baş edebilecek ve sonunda fabrikaları tamamen robotik bir hale dönüştürebilecek.

Yarışmacılar tamamen robot kontrollü fabrikalar üretme konusundaki bazı zorluklarla karşı karşıya kalacaklar. Bu zorluklar, robotun insanların yapmakta olduğu işleri tamamen üstlenebilmeleri için akıllı mekanik çözümler ve programlama becerileri gerektirecek.

II. Uygunluk

2.1 Katılımcılar

Turnuvaya katılmak için tüm katılımcıların 31 Aralık 2021 tarihinde 10 ile 16 yaş arasında olması gerekir.

2.2 Takım

Takımlar en az 1, en çok 4 kişiden oluşabilir.

Her yarışmacı sadece bir takımın üyesi olabilir.

2.3 Koç

Koçlar 18 yaşından büyük olmalıdır.

Koçların UKit Explore eğitim seti ile ilgili bilgi sahibi olması gerekir.

Bir koç birden fazla takıma koçluk edebilir.

III. Kayıt

3.1 Kayıt

UBTECH Robotik Turnuvasına katılım için takımların turnuva kayıt sistemi bünyesindeki formları takımlara tanınan süre içerisinde doğru bir şekilde doldurmuş olması gerekir.

IV. Turnuva Genel Kuralları

4.1 Turnuva Alanına Geliş ve Kayıt

Takımların turnuvanın başlangıç saatinden 60 dakika önce alana gelmeleri tavsiye edilir. Alana gelindiğinde koçların ve öğrencilerin takımlar halinde kimlik belgeleri ile kayıt masasına gelmesi gerekmektedir. Burada takımlara turnuva alanına geçiş izni verilecektir.

4.2 Yarışma Alanına Geçiş

Sadece gerekli belgeleri sağlayan yarışmacılar yarışma alanına geçiş yapabilirler. Katılımcıların yarışma süresince kendilerine verilecek yaka kartlarını takmaları ve yarışma alanına giriş çıkışlarda görevlilere göstermeleri gerekmektedir.

4.3 Saha Yerleşim Bildirimi

Çoğu görevin kurulumu farklı varyasyonlarda gerçekleştirilebilmektedir. Turnuva resmi olarak başladığında, katılımcılar saha yerleşimi ile ilgili bilgilendiriliyor olacaklar ve bu yerleşime göre kodlarını, robotlarını ve stratejilerini yeniden düzenlemeleri gerekecektir.

4.4 Turnuva Akışı

Day 1

Time	Event	Location
9:00 - 9:30	Takım Kayıtları	Kayıt Masası
9:30 - 10:00	Açılış Töreni	Sunum Alanı
10:00 - 12:00	Test ve Yarışma	Test ve Yarışma Alanları
12:00 - 12:45	Öğle Yemeği	Turnuva Alanı
12:45 - 17:30	Test ve Yarışma	Test ve Yarışma Alanları
17:30 - 18:30	Kapanış ve Ödül Töreni	Sunum Alanı

Yukarıdaki zaman çizelgesi bir örnek çizelge olup turnuva günü değişiklik yapılabilir.

4.5 Elemeler

Turnuvanın başlangıcından itibaren takımlar hazırlık in hazırlık alanlarını kullanabilir, bir takım "hazır" olduğunu belirttiğinde resmi deneme safhasına geçebilir. Her takımın 6 adet resmi deneme hakkı bulunmaktadır. Bir takım resmi deneme safhasına geçtikten ve denemesini tamamladıktan sonra yeniden hazırlık alanında düzeltme çalışması yapabilir.

4.6 Finaller

Final turlarına 8 takım kalır ve bu takımlar final müsabakalarına hazırlanmak için komite tarafından açıklanan bir süre kadar zamana sahip olurlar. Final turlarında takımlar yanyana serilen iki sahada aynı anda yarışır. Kazanan takımlar bir üst tura çıkar.

4.7 Pes Etmeyenler Ligi

Finallere katılmayan takımlar Pes Etmeyenler Ligi'nde yarışmaya devam edebilir. Pes Etmeyenler Ligi ile ilgili ayrıntılı bilgi için kendi klavuzuna bakabilirsiniz.

4.8 Önemli Alanlar

Kayıt Masası, Danışma, Turnuva Alanı, Sahne, Takımlar Alanı, Görevliler Alanı, Kafeterya, Lavabolar.

4.9 Koçlar Toplantısı

Koçlar Toplantısı turnuvanın başlaması ile gerçekleştirilir ve koçlara bir kez daha turnuva kuralları ve yapılabilecekler ile yapılamayacaklar konusunda bilgiler verilir.

4.10 Sorular ve Cevaplar

Bir takım ne zaman resmi denemelerine başlayabilir?

Bir takım robotunun hazır olduğunu düşündüğü an resmi denemelerine başlayabilir. Bu denemeler elbette turnuvanın başlangıcı ve bitişi arasında olmalıdır.

Engellerin yerleşimi ne zaman ilan edilecek?

Engellerin yerleşimi turnuvanın başlangıcı ile birlikte ilan edilmektedir.

Birden çok turnuva alanı bulunuyor, benim takımım hangi alanda yarışıyor olacak?

Turnuva alanları ve çalışma alanları birbirinin tamamen aynısıdır. Takımlar herhangi bir çalışma alanında çalışabilir yada herhangi bir turnuva alanında resmi denemesini yapabilir ancak bunu alanların başındaki hakem ve sorumlular ile koordineli ve diğer takımlara saygılı bir şekilde yapması gerekir.

Takımlar kaç resmi deneme yapabilir?

Her takım en fazla 6 resmi deneme yapabilir ve puan hesaplarında en düşük olan puanlar dikkate alınmaz. Puanlar en iyi 3 deneme üzerinden hesaplanacaktır.

Resmi deneme süresi ne kadardır?

Resmi deneme süresi 3 dakikadır.

Resmi denemeler arasında kodumuzu yada mekanik parçalarımızı değiştirebilir miyiz?

Evet, resmi denemeler arasında bir takım kodunu tada mekanik parçalarını değiştirebilir, yeniden düzenleyebilir.

Eğer tüm resmi denemelerimizi erkenden tamamlarsak ne yapacağız?

Eğer bir takım tüm resmi deneme haklarını turnuva bitişinden çok çok önce tamamlarsa koçu eşliğinde turnuva alanından ayrılabilir. Ancak ödül almaya hak kazanması durumunda kapanış seramonisinde bulunuyor olması gerekir. (Şehir dışından gelen takımların organizasyondan kaynaklı olarak turnuva bitışı çok geç saate kalırsa özel izin ile turnuva alanından ayrılmaları söz konusu olabilir)

Turnuva süresince tüm resmi denemelerimizi tamamlayamadıysak ne olur?

Takımlar turnuva süresince kendi sorumluluklarını kendileri yerine getirmek durumundadır. Takımlara yeterli kadar hazırlanma hakkı verilirken aynı zamanda resmi denemelerini de belirli bir strateji çerçevesinde tamamlamaları gerektiği hatırlatılmaktadır. Bu sebeple takımların doğru bir strateji ile resmi denemelerini tamamlamaları gerekmektedir.

Turnuva süresince bir koç bize yardımcı olabilir mi?

Even koçlar takımlara turnuva süresince yardımcı olabilir ancak bu yardım sadece sözlü olabilir. Koçlar turnuva alanına giremez ve hiç bir ekipmana yada koda dokunamaz, müdahale edemezler.

Sahayı başka bir takım kullanıyorsa ne yapmalıyız?

Turuncu bant ile işaretlenmiş bir bekleme alanı göreceksiniz. Alanı kullanmak isteyen takımlar bu çizginin hemen arkasında sıraya girebilir yada boş bir başka alan varsa bu alanı kullanabilir.

Tunuva başladığında ilk önce ne yapmalıyız?

Öncelikli olarak saha kurulumunu (engellerin pozisyonlarını) öğrenmeniz gerekir. Daha sonrasında robotunuzu ayarlamak ve test etmeniz gerekecektir. Test sonuçlarından memnun olduğunuzda da resmi denemelerinize başlayabilirsiniz. Elbette resmi denemelerinizde göreceğiniz sonuçlara göre robotunuzda ve kodlarınızda yeniden düzenlemeler yapabilirsiniz.

Turnuva işleyişi ile ilgili bir anlaşmazlık olduğunda ne yapmalıyız?

Turnuva kurallarında bir anlaşmazlık olduğunda yada puanlama ile ilgili bir yanlış anlaşılma olduğunu düşündüğünüz de hatta bir hakem ile sorununuzu çözemediğinizde başvuracağınız kişi baş hakemdir.

Baş hakem kurallar ve kararlar konusundaki en üst mercidir ve takımlar baş hakemin kararlarına karşı çıkamazlar.

Örnek Durum:

Eğer bir resmi deneme sonucunda takım üyeleri hakemin puanlaması ile ilgili bir şüpheye düşerse baş hakemden engellerin son konumu üzerinden bir değerlendirme yapmasını isteyebilir. Bu hak takımlara verilmiş olsa da bu hakkın gereksiz kullanılmaması gerekir. Takım adil olarak puanlanmadığını düşündüğünde bu hakka başvurabilir ancak bu hakkın kasıtlı olarak gereksiz kullanımı söz konusu olursa takım turnuvadan diskalifiye edilebilir.

Takım olarak resmi denemelerden önce ne kadar test yapabiliriz?

Bu sürenin ne kadar olacağı konusunda bir kısıtlama bulunmuyor. Bazı takımlar çok uzun test süreçleri yürütüp sonrasında resmi denemelerini peşpeşe yapabilirler bununla beraber bazı takımlar test süreçleri ile resmi denemelerini bir arada da yürütmek isteyebilirler.

Bu strateji tamamen takımların sorumluluğunda bulunmaktadır ancak turnuva ilan edilen saatler içerisinde tamamlanacaktır. Bu yüzden zamanı doğru kullanmak takımların sorumluluğundadır. Eğer bir takım, alanlar o an müsait olmadığı için resmi deneme hakkını tamamlayamamış dahi olsa her hangi bir itirazda bulunamaz çünkü resmi deneme haklarını daha erken saatlerde kullanabilecekken kullanmamıştır.

Tüm bu etkinliklerin nihai amacının öğrencilerin yeni kazanımlar elde etmesi olduğuna inanıyoruz bu yüzden tüm zamanını test yaparak geçirip hiç resmi deneme yapmamış dahi olsa eğer öğrenci turnuva esnasında bir şeyler öğrendiyse kabulümüzdür.

Lütfen öğrenmenin sürekli olduğunu ve turnuva süresince de devam etmekte olduğunu unutmayın.

Resmi deneme sırasında bir görev yerine getirilirken bir sorun oluştuysa, takım resmi denemeyi o anda sonlandırmalı mı? (Örneğin, eğer robot B Görevinde takip etmesi gereken çizgiyi kaçırdıysa, o anda denemeyi sonlandırmalı mı?)

Her resmi denemede takımların 3 dakikası bulunmaktadır. Eğer bir görevi yerine getirirken sorun yaşandıysa hemen resmi denemeyi sonlandırmamalı, diğer görevlerin yerine getirilmesi için çabalanmalıdır. Günün sonunda takımların amacı resmi denemelerden mümkün olan en yüksek puanı almaktır.

Ayrıca görevlerin yerine getirilmesi ile ilgili bir sıralama bulunmadığından takımlar resmi denemeleri sırasında diledikleri görevi diledikleri sıra ile gerçekleştirebilirler.

ÖNEMLİ:

Eğer resmi deneme sırasında bir görevde başarısız olunduysa ve bir engel yerinden oynatıldıysa, engel tekrar eski yerine koyulamaz (Resmi denemenin yapıldığı 3 dakikalık süre başladıktan sonra takım üyeleri ve hakem sahaya dokunamaz). Eğer bir takım bir görevde başarısız olursa eksi puan almaz. Ancak turnuva kurallarının bir parçası olan eksi puan kuralları doğrultusunda bir durum oluşması istisnadır.

V.Genel Turnuva Kuralları

5.1 Hazır Olduğunda Başla - HOB

Bu takımların sahada resmi denemelerini yapmadan önce kendilerini hazır hissedene kadar test etmelerini sağlayan bir sistemdir. Takımlar saha yerleşimini gördükten sonra robotlarında gerekli ayarlamaları yapar, test eder ve hazır olduklarında resmi denemelerine başlayabilirler.

5.2 Resmi Denemeler ve Görevler

Her takımın 6 tane resmi deneme hakkı bulunmaktadır. Her bir resmi deneme 3:00 dakikadır. Alınan en iyi 3 puan nihai puan hesabında kullanılacaktır. Resmi deneme bir kez başladığında takım hiç bir koşul altında o hakkıyla ilgili baştan başlama talep edemez. Her denemede takımlar mümkün olduğunca fazla puan toplamak için çabalar. Takımlar robotlarını bir kez çalıştırdığında birden fazla görevi yerine getirme konusunda özgürdür. Toplamda 7 adet görev bulunmaktadır. Takımlar görevleri istenilen şekilde tamamlayıp puan kazanabilmek için görevler ile ilgili yeterli bilgiye sahip olmalıdır.

5.3 Görevlere İlişkin Kurallar (Kısa Açıklama)

Görev 1: Teslimat (Blok A)

Robot 8 noktadan birine konulmuş kutuya giderek kutuyu almalı ve kutuyu belirlenmiş noktaya taşımalıdır.

Görev 2: Yönlendirme (Blok B)

Robot taşıyıcı bant üzerinde ilerleyerek 3 sütuna dokunmadan yolu kat etmelidir. Robot Alan 3 içerisinde görevi tamamlamalıdır.

Görev 3: Kaynak (Blok C)

Robot yolun sonuna kadar çizgiyi takip etmelidir. Ardından iki dikey kutuyu bir araya getirmelidir.

Görev 4: Sıralama (Blok D)

Robot yolun sonuna kadar siyah çizgiyi takip etmelidir. Ardından durup yerde bulunan kartın rengini belirlemeleri, kutuyu alıp gerektiği şekilde belirlenmiş noktaya bırakmalıdır.

Görev 5: Söküm (Blok E)

Robot ileriye doğru ilerleyerek açık renkli sütunları yerinden sökmelidir. Koyu renkli olanlara dokunmamalıdır.

Görev 6: Hata Ayıklama (Blok F)

Robot siyah çizgiyi takip ederken ultrasonik sensör ile kutuları tespit etmeli, kutuları tespit ettikten sonra onları sağa yada sola görevin gereklilikleri doğrultusunda itmeli.

Görev 7: Taşıma (Blok G)

Robot siyah çizgiyi kesişme noktasına kadar takip etmelidir. Sonra kutunun olduğu yöne dönmeli ve çizgiyi takip etmeye devam etmelidir. Kutuya ulaştıktan sonra kutuyu kaldırmalı ve çizgi takip ederek Alan 1'e kadar kutuyu taşımalıdır.

Görevler ile ilgili detaylı bilgi için [Görevler Kitapçığı](#)'na başvurabilirsiniz.

5.4 Puanlama Kuralları

Teslimat (Blok A)

- Kutuyu Kaldırma: 5 puan
- Kutuyu teslim etme (dikey pozisyon): 15 puan
- Kutuyu teslim etme(yatay pozisyon): 5 puan

Yönlendirme (Blok B)

- Robot Area 3'e ulaştı: 20 puan
- Düşen her dikey sütun için: -5 puan

Kaynak (Blok C)

- İki kutu da dikey pozisyonda ve birleştirildiler: 20 puan
- Sadece bir kutu hareket ettirilebildiyse ve dikey pozisyondaysa: 10 puan
- Her iki kutu da hareket ettirilebildiyse ve dikey pozisyondaysalar ancak birbirlerine dokunmuyorsa: 10 puan

Sıralama (Blok D)

- Algılanan rengin bütünleşik LED üzerinde gösterilmesi : 5 puan
- Kutuyu belirlenen noktaya teslim etmek ve dik durumda olması : 15 puan
- Kutuyu belirlenen noktaya teslim etmek ve yatay durumda olması : 5 puan

Söküm (Blok E)

- Sökülen açık renk sütun başına : 10 puan
- Hareket ettirilen koyu renk sütun başına : -5 puan

Hata Ayıklama (Blok F)

- Doğru tarafa itilen her kutu için : 10 puan
- Yanlış tarafa yada yere itilen her kutu için : -5 puan

Taşıma (Blok G)

- Kutuyu kaldırma: 5 puan
- Kutuyu Area 1'e taşıma ve kutu dikey pozisyondaysa : 15 puan
- Kutuyu Area 1'e taşıma ve kutu yatay pozisyondaysa : 5 puan

5.5 Robot Ebat Limitleri

Robotun ebatı aşağıdaki gibi belirlenmiştir.

Başlangıç Modu // Genişlik: 25cm, Uzunluk: 25 cm, Yükseklik: Sınır bulunmamakta.

Çalışma Modu // Genişlik: 35cm, Uzunluk: 35 cm, Yükseklik: Sınır bulunmamakta.

Takımlar turnuva sabahı kayıt sırasında robotlarının ebatlarını ölçtürmek zorundadır. Eğer robot gerekli boyutlarda ise bir onay etiketi ile işaretlenir. Eğer robot onay etiketi alamazsa yeniden düzenlenip uygun hale gelene kadar turnuva alanına giriş yapamaz. Hakemler resmi denemelere başlarken robotun ölçülerinde bir uygunsuzluk hissederseniz yeniden ölçüm talep edebilirsiniz.

Başlangıç Modu:

Robotun 7 görevden birine başladığı herhangi bir andır. Robotun kollarının kapalı ve dik pozisyonda olduğu zamandır.

Çalışma Modu:

Robotun sahaya çıkıp çalışmaya başladığı andaki durumudur. Görevleri yerine getirirken yaptığı hareketler bu moda aittir.

5.6 Yapılabilecekler ve Yapılamayacaklar

Yapılabilecekler:

- Turnuva sırasında koçlar takımlarına turnuva alanına girmemek ve sadece sözlü olmak şartı ile yardımcı olabilirler. Bu yardım kodun sözlü olarak diktesinin yapılması gibi yardımları kapsayamaz.
- Farklı takımlar birbirilerine yardımcı olabilirler.
- Resmi denemeler sırasında takımlar robotlarının mekanik parçalarına müdahale edebilirler (3 dakikalık süre içerisinde de bunu yapabilirler)
- Resmi denemeler arasında kalan zamanlarda takımlar mekanik parçaların yanı sıra koda da müdahale edebilirler.
- Takımların turnuva alanına dergiler ve kitaplar getirmelerine izin verilir.
- Herhangi bir anlaşmazlık durumunda takımların Baş Hakem'e başvurmaları gerekmektedir.

Yapılmayacaklar

- Turnuva sırasında koçlar takımlarının ekipmanlarına dokunamazlar, müdahale edemezler.
- Turnuva sırasında yarışmacılar iletişim cihazları kullanamazlar. (telefon, tablet, telefon özelliği olan saat, oyun konsolu...)
- Resmi denemeler sırasında takımlar robotlarının kodlarına müdahale edemezler.

- Resmi denemeler sırasında takımlar kablosuz bluetooth yada benzer teknolojiye sahip hiç bir uzaktan kumanda cihazı kullanamazlar,
- Resmi denemeler sırasında takımlar bluetooth modüllerini çıkartmak zorundadırlar.
- Turnuva sırasında takımlar diğer takımları engelleyecek davranışlarda bulunamazlar.
- Turnuva sırasında takımlar diğer takımlardan izinleri olmadan hiç bir şey alamazlar.
- Agresif davranışlar, aşışılama, tehlikeli yada uygunsuz davranışlar bir takımı yada takım üyesini doğrudan diskalifiye etmeye sebep olabilir. Her türlü anlaşmazlık durumunda lütfen baş hakeme başvurun.
- Yarışmacıların turnuva alanına yanıcı yada patlayıcı madde ile gelmesi yasaktır.
- Yarışmacıların turnuva alanına kesici yada delici objeler ile gelmesi yasaktır.

VI. Ödüller

6.1 Şampiyonluk ve diğer ödüller

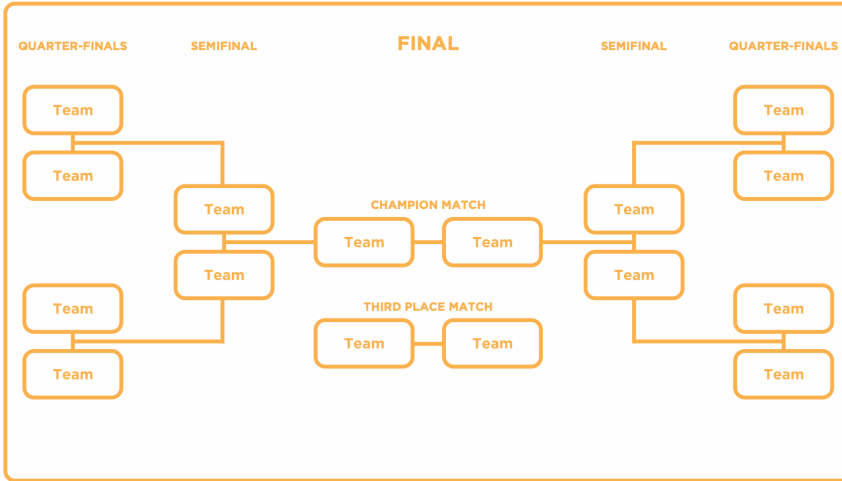
Müسابakalar sırasında en yüksek puanı alan takım şampiyon ilan edilir. Puanlarda eşitlik olması durumunda süre belirleyici etkindir. (Bir takım resmi denemesini tamamladığında henüz 3 dakikalık süre dolmamışsa hakem süreyi puan çetelesine kaydedecektir)

6.2 Örnek Turnuva Tablosu

QUALIFICATIONS

ALL TEAMS

FINALS



6.3 Sertifikalar

Turnuvaya katılan tüm takımlar gösterdikleri başarıya göre sertifikalandırılacaklardır. Bu sertifikaların dağılımı ve özellikleri turnuva gününe kadar ilan edilebilir.

VII.Açıklamalar

7.1 Diskalifiye Açıklaması

Turnuva organizasyon yetkilileri herhangi bir takım üyesini yada tüm takımı turnuvadan herhangi bir gerekçe ile diskalifiye etme hakkını saklı tutar. Bu gerekçeler “Turnuva Kurallarına Uyulmaması”, “Sportmenlik Dışı Davranış”, “Tehlikeli yada Uygunsuz Davranış” gibi gerekçeler olabileceği gibi başka gerekçeler de olabilir.

7.2 Feragat

UBTECH Robotik Turnuvasının katılımcıları ülkenin kurallarına uygun hareket etme, tehlikeli ve/veya uygunsuz davranışlarda bulunmamak konusunda sorumludurlar. Takımlar sadece yetkili üretici tarafından üretilen parçalar kullanır ve bunları birleştirirken güvenlik ilkelerine dikkat ederek hareket ederler.

Takımlar robotlarını oluştururken ve kullanırken diğer katılımcılara zarar vermeyeceklerinden emin olurlar.

UBTECH tarafından sağlanan turnuva kitleri doğru şekilde kullanılmalıdır.

UBTECH hatalı kullanımdan kaynaklı herhangi bir yaralanma yada mülk hasarından sorumlu tutulamaz.