



ROBOT LİGİ 2026

KURALLARI

YARIŞMA KOORDİNATÖRÜ

roboliiga@robotex.ee

İÇERİK

- 01 Giriş
- 02 Yarışma Projesi ve Robot
- 03 Takım
- 04 Yarışma
- 05 Geri Bildirim

1.Giriş

Robot Ligi 2026

Türkiye’de Robot Ligi yarışmasında yarışmaya katılan takımlar serbest tarzda belirlemiş oldukları konu başlıklarına uygun olan projelerle yarışacaktır.

Robotex International 2026 Estonya için yarışmaya katılmaya hak kazanan takımlardan , Haziran 2026’te açıklanacak olan Robot Ligi yarışma temasına göre bir proje hazırlaması beklenecektir.

Seçilecek konu başlıkları fikir vermek üzere örnek olarak gösterilen aşağıdaki konu başlıkları veya istenilen farklı konular olabilir.

- 1.Makinaları Üreten Makinalar
- 2.Geleceğin Robotları
- 3.Uzay Teknolojileri
- 4.Birbiriyle konuşan makinalar
- 5.Kendi kendine üreten fabrikalar
- 6.Sürücüsüz çalışan araçlar

Robot Ligi yarışması, okul öncesi ve ilkokul öğrencileri için sürekli gelişen robotik dünyasına adım atmaları için bir fırsattır.

Robotex'teki diğer yarışmalardan farklı olarak, Robot Ligi'nde hız ve güç zaferi belirleyen faktörler değildir.

Her takımın katılımı bir zafer olarak değerlendirilir.

Anaokulları, ilkokullar ve tüm ailelerin, robotik dünyasına adım atmak isteyen küçüklerimizi desteklemelerini bekliyoruz.

- Minimum 3, max 5 ,12 yaş altı öğrenciden oluşan takımlar kayıt yapabilir.

2. Yarışma Projesi ve Robot

1. Yarışma projesi, takımın fikrinin bir prototipi olan ve boyutları 0,4 x 0,4 x 1 m (Genişlik, Uzunluk, Yükseklik) olan kendi tasarımlarıyla oluşturulmuş bir zemin veya ortamdır. Proje, robotla birlikte taşınabilir olmalı ve yarışma alanındaki 0,4 m x 1 m boyutundaki bir masaya sığmalıdır.
2. Proje, doğal malzemeler veya 3D baskılı parçalar da dahil olmak üzere çeşitli malzemelerden yapılabilir.
3. Proje en az üç aktivite ve/veya sahne gerçekleştiren en az bir programlanmış robot içermelidir. Tercihen, bu aktiviteler takımın yarışma için seçtiği fikirle uyumlu olmalıdır. Örneğin, bir zemin üzerindeki robot nokta A'dan nokta B'ye hareket edebilir (birinci aktivite), dans edebilir (ikinci aktivite), bir şeyler söyleyebilir (üçüncü aktivite) vb.
4. Yarışma, 12 yaşına kadar olan çocuklara uygun çeşitli programlanabilir robotlara açıktır. Örnekler: LEGO WeDo, Bee-Bot, Blue-Bot, Codey Rocky, InO-Bot, Pro-Bot, Ozobot, Edison, Sphero, Strawbees Quirkbot, Dash, Dot, mBot, Engino ERP Mini ve benzer seviyede ve karmaşıklıkta diğer robotlar.

3. Takım

1. Takım, 12 yaş veya altındaki üç ila beş çocuk ve bir yetişkin mentordan oluşur.
2. Mentor, bir öğretmen, grup lideri veya ebeveyn olabilir.
3. Takımların kalabalık içinde fark edilebilmeleri için benzer kıyafetler giymeleri önerilir.
4. Takım, yarışmaya getirdikleri kişisel eşyaların, yarışma girişlerinin ve robotun güvenliğinden sorumludur.

4. Yarışma

- Yarışma öncesinde takım kayıtları kontrol edilecektir.
- Kayıt, Maestrobot tarafından belirlenen son tarihe kadar tamamlanmalıdır.

- Yarışmanın teması "Serbest" olarak belirlenmiştir.
- Takımdaki çocukların projelerini sunmak için beş dakikaları (5 dk) olacak ve şunları içermelidir:

a. Projenin hikayesinin ve robotun/robotik sistemin gerçekleştirdiği aktivitelerin tanıtımı.

b. Robotik sistemin çalışması için gerekli olan programlama kodunun veya algoritmanın tanıtımı.

c. Takım üyelerinin ve görevlerinin tanıtımı.

- Robot sunumunda, robotik sistem yarışma zemininde kalmalıdır.
- Projede yer alan robotik sistemde sıkışma olursa, elle robotu veya proje alanı elemanlarını kaldırarak yardım edebilirsiniz.

5. Geri Bildirim

Yarışma takımlarına geri bildirim, Robot Ligi Kategori liderleri ve jüri üyeleri tarafından sağlanacaktır. Bu görevliler, takımları ziyaret ederek çalışmalarını hakkında geri bildirim verecek ve gerekirse çocuklardan açıklama isteyeceklerdir. Geri bildirim sağlanırken aşağıdaki unsurlar dikkate alınacaktır:

- **Fikir** - Parlak bir fikir ve yaratıcılık;
- **Uygulama** - Yarışma zemininin/ortamının veya prototipin bütünlüğü ve hareket/sahne (robotun hareketliliği, detaylar ve düşünülmüslük);
- **Program** - Tercihen robot, önceden programlanmış bir kod ya da algoritma ile değil, özgün bir kodlama kullanarak programlanmış olmalıdır (örneğin, barkod tarama gibi önceden programlanmış yöntemler kullanılmamalıdır);
- **Takım Çalışması** - Görevlerin paylaşılması, tüm üyelerin dahil edilmesi ve sunum.

Takımlara aynı gün içinde geri bildirim ve ödülleri verilecektir.

Ödüllendirmeler geri bildirim başlıklarına uygun olarak belirlenecektir.

Jüri üyeleri, tüm çocukların iyi ve olumlu bir deneyim yaşamalarını önemserler.

Yarışma sırasında ortaya çıkabilecek herhangi bir soru veya sorun, Kategori Liderleri ve Jüri tarafından çözülecektir.