



İNSANSIZ SU ALTI ARAÇLARI PROTOTİP YARIŞMASI

KATILIM KOŞULLARI

1. GENEL TANIM

İnsansız Su Altı Araçları Prototip Yarışması, insansız, uzaktan kumandalı ve/veya kısmi otonom görev icra etme kabiliyetine sahip su altı araçlarının tasarımı ve prototip üretimini hedefleyen yarışmadır.

2. YARIŞMA GENEL BİLGİLERİ

2.1. Amaç

T.C. Cumhurbaşkanlığı Savunma Sanayi Başkanlığı (SSB) tarafından kriterleri aşağıda belirtilen senaryolara ilişkin görevleri başarı ile icra edebilecek uzaktan kumandalı ve/veya kısmi otonom görev icra etme kabiliyetine sahip su altı araçlarının üretilmesi ve geliştirilmesi konusunun ülke çapında geniş tabana yayılarak özgün araçların üretilmesine öncülük etmektir.

2.2. Yarışma Formatı

İnsansız Su Altı Araçları Prototip Yarışması, kablolu olarak uzaktan kumanda edilebilen insansız su altı araçları geliştiren takımların şartnamede belirtilen görevleri yerine getirebilme başarımlarını ölçümlemeyi esas alan bir yarışmadır. Her bir takım kendi geliştirdikleri prototip ile yarışmaya katılabilecek, yarışma katılım sürecinde yapılacak proje değerlendirmeleri, yarışmanın yapıldığı parkurdaki senaryoların başarımları ve kurallara uyumun değerlendirilmesi ve ölçümlenmesi ile sıralamalar belirlenecek ve başarımlarına göre ilk üç sıradaki takımlar yine bu şartnamede yer alan ödüllere hak kazanacaktır.

2.3. Katılımcı Profili

Prototip geliştirme esasına dayalı olarak kurgulanan yarışmaya katılacaklara ilişkin bilgiler şu şekildedir.

- Yarışmaya takım olarak katılmak zorunludur.
- Her takım en az dört (4) en fazla on (10) kişi ve bir (1) danışmandan oluşmalıdır.
- Takımlar, T.C. ve K.K.T.C.'de yerleşik okullardaki lise, ön lisans, lisans ve lisansüstü öğrencilerinin kendi aralarında bir araya gelmesiyle oluşturulacaktır.
- Takımlar, tek bir okuldan oluşturulabileceği gibi bir veya birden fazla lise/üniversite öğrencisinin bir araya gelmesi ile karma bir takım olarak da oluşturulabilir.
- Takımlar okulu temsilen veya bağımsız öğrenci takımları olarak katılım sağlayabilirler.
- Takımlar, T.C. ve K.K.T.C. sınırları dahilinde faaliyet gösteren üniversitelerin mühendislik fakültelerinde görev yapmakta olan bir öğretim görevlisinin/üyesinin danışmanlığını

- almak zorundadır. Ancak, takım üyelerinin hepsinin lise öğrencisi olması durumunda danışman, takım üyelerinden herhangi birinin okulunda görev yapan bir öğretmen olabilir.
- Üniversite ve lise öğrencilerinden oluşan karma bir takım ise, T.C. ve K.K.T.C. sınırları dahilinde faaliyet gösteren üniversitelerin mühendislik fakültelerinde görev yapmakta olan bir öğretim görevlisini/üyesini danışman olarak almak zorundadır.
 - Takımlar, öğrenci olmayan takım üyesi barındıramaz.
 - Başvuru yapıldığı tarihte öğrenci iken daha sonra okulla ilişkisi kesilen öğrenciler takımları ile yarışmaya katılabılırler.
 - Başvuru sırasında öğrenciler için onaylı öğrenci belgelerinin, danışmanlar için ise öğretim görevlisi/üyesi veya öğretmen olduklarını gösteren onaylı belgenin sunulması gerekmektedir.

2.4. Yarışma Süreci

2.4.1. Başvuru

Tüm takımlara, geliştirmeyi hedefledikleri prototiplerine ilişkin projelendirmelerini yapmaları için yarışma takviminde belirtilen güne kadar süre tanınacaktır. Takımların, projelendirme yapılırken **Görev Senaryoları ve Kurallar** bölümünde belirtilen özelliklere uygun çalışma yürütmeleri beklenmektedir.

Başvuru süresinin tamamlanmasını müteakip başvurusu yapılan projelere ilişkin dokümanlar Jüri tarafından değerlendirilerek puan verilecektir. Değerlendirme sonrası oluşacak sıralamaya göre en yüksek puanı alan on (10) takım yarışmaya katılmaya hak kazanacaktır.

Takımlar tarafından hazırlanarak başvuru sırasında teslim edilecek Proje Bilgi Dokümanında aşağıdaki konuların mutlaka detaylı ve anlaşılabilir şekilde işlenmiş olması beklenmektedir.

- Yönetici özeti
- Proje tanımı ve özgün nitelikler
- Teknik bilgi, şemalar ve çizimler
- Ön tasarım görselleri
- Öngörülen iş planı ve zaman çizelgesi
- Taslak algoritmalar ve açıklamaları
- Takım hakkında detaylı bilgiler ve görev dağılımları
- Bütçe detay ve finansman planı
- Madde 2.3'te tanımlı öğrenci/danışman belgeleri

Proje bilgi dokümanı 1 (bir) adet A4 boyutunda ve pdf formatında olmalı (20 mb)

Başvuru sırasında Proje Bilgi Dokümanları, web sayfasından sisteme yüklenecektir. Söz konusu dokümanların eksiksiz, anlaşılabilir ve iyi organize edilmiş; tasarımların teknolojik olarak uygulanabilir, geçerli ve tutarlı olması beklenmektedir.

2.4.2. Prototip Üretimi ve Proje Teslim Dokümanı

Yarışmaya kabul edilen proje sahibi takımlar, yarışma takviminde belirtilen zamanda, proje ile ilgili nihai bilgilerin yer aldığı Proje Teslim Dokümanını web sayfasından sisteme yükleyeceklerdir. Bu kapsamda aşağıda belirtilen hususlara dikkat edilmelidir.

- Proje gelişim süreci hakkında objektif bilgi verilmeli
- Süreçlere ilişkin hedef başarımlar bilgileri yer almalı
- Tüm doküman görsellerle desteklenmeli
- Proje teslim dokümanı 1 (bir) adet pdf formatında olmalı (20 mb)

- Prototipe ilişkin video:
 - Çözünürlük : 720p,
 - Format : mp4
 - Süre : 20-45sn aralığında
 - Adet : En az bir (1) adet, en fazla üç (3) adet

Proje Teslim Dokümanının, Jüri tarafından değerlendirilmesi neticesinde alınacak puanlar **Puanlama Tablosu** başlığında yer almaktadır.

2.4.3. Yarışma Final Turu

Yarışma Final Turu, takvimde belirtilen tarihlerde prototiplerin havuz/akvaryumda oluşturulacak parkurlarda yarışacağı son bölümdür. Parkur ve yerleşke bilgileri de yine takvimde belirtilen tarihte açıklanacaktır. Yarışmaya katılım sağlayacak takımların **Final Turu** için konaklamaları SSB tarafından karşılanacaktır.

Final Turu, 2 (iki) geceden oluşan bir konaklamayla birlikte takvimde belirtilen tarih ve önceden bildirilecek bir yerleşkede gerçekleştirilecektir.

4 (Dört) farklı senaryodan oluşan final turunda her bir takımın en iyi derece ve başarımlarına ulaşması beklenmektedir. Sıralama, görevlerden elde edilecek puanlar ve dokümanların değerlendirilmesinden alınacak puanların **Puanlama Tablosu** bölümünde belirtilen şekilde hesaplanmasıyla oluşacaktır.

2.5. Prototip Araçlara İlişkin Teknik Bilgiler

Katılımcı takımlar tarafından geliştirilecek prototiplere ilişkin bazı bilgiler ve kısıtlamalar aşağıdaki şekilde derlenmiştir.

- Araçlar, 1m³ hacminde küpün içine sığabilecek boyutlar esas alınarak tasarlanmalıdır.
- Araçlara manipülatör kol eklemek serbesttir. Ancak, araçta manipülatör olması durumunda manipülatörün kapalı olduğu durum baz alınarak boyutlar değerlendirmeye alınacaktır. Manipülatörün açık haldeyken ortaya çıkan boyutlarda sınırlama yoktur.
- Veri ve/veya enerji iletiminde kullanılacak kablounun uzunluğu 25m'den fazla olamaz.
- Tasarlanan araçlardaki itici sayısında kısıtlama yoktur.
- Araç ve kontrol istasyonu dışında herhangi bir yere veri aktarılamaz.
- Araçlar, güç gereksinimlerini batarya veya harici güç kaynağı kullanarak iki farklı şekilde karşılayabilirler. Araçlarda ve kontrol istasyonlarındaki tüm birimlerde maksimum 48 V kullanılacaktır. **Yalnızca** bilgisayar veya tablet kullanımı için 220 V'luk bir enerji sağlanacaktır.
 - o Takımlar, kendileri tarafından tedarik edilen bir bataryayı doğrudan araca monte ederek yarışa katılabilirler. Bataryanın sızdırmaz bölümde olması ve harici güç kaynağı ile aynı gerilim değerine sahip olacak şekilde maksimum 48V şartına uyması gerekmektedir.
 - o Takımlar, harici güç kaynağı talebinde bulunmaları durumunda organizasyon tarafından sağlanacak güç kaynağı ile yarışmaya katılım sağlayabileceklerdir. Harici güç kaynağı 48 V 50 A'lik bir enerji sağlayacaktır. Bu güç kaynağı dışında herhangi bir harici besleme kullanılmayacaktır. Takımlar gerekli dönüşümleri gerçekleştirerek araçlarını uyumlu hale getirebilirler.
- Enerji iletimi ile ilgili kabloların yalıtım dahil bütün güvenlik önlemleri alınmalıdır.
- Araçların üzerinde en az bir kamera olmalıdır.
- Herhangi bir şekilde lazer kullanılamaz.
- Aracın üzerine sabitlenmemiş herhangi bir ekipman (sensör, kamera vb) kullanılamaz.

- Araç tasarlanırken, havuz derinliğinin en fazla 4 metre olacağı dikkate alınmalıdır.

2.6. Görev Senaryoları ve Kurallar

Yarışmacılar, tasarladıkları araçlarla aşağıda verilen senaryolar dahilinde görevleri tamamlayarak başarımlarını elde etmeye çalışacaklardır.

2.6.1. Senaryolar

A. Enkaz Çıkarma Görevi

Havuzda/akvaryumda rastgele dağıtılmış farklı renkteki A tipi objeleri eş renkli sepetlere toplama ve pozitif sephiyedeki bu sepetleri, zemine bağlayan pimlerin çekilmesi vasıtasıyla içindekilerle birlikte su yüzeyine çıkarma.

Tahmini görev süresi: 8dk.

B. Montaj

Havuzda/akvaryumda rastgele pozisyonlanmış B tipi objeleri toplayarak montaj yapma.

Tahmini görev süresi: 8dk.

C. Mayın Arama/İmha

Başlangıç direktifi ile verilen ilk C tipi objeyi bulduktan sonra, aynı obje üzerinde bulunan direktifi okuma, direktifi aldıktan sonra direktifi okuduğu objeyi imha etme ve direktifte belirtilen objeye yönelerek aynı işlemleri tekrar etme. (Direktif ve hedef tanımlamaları yarışma sırasında takımlara dağıtılmış olacaktır.)

Tahmini görev süresi: 10dk.

D. Otonom Görev

D tipi objelerin yarışma sırasında verilecek sıra ile otonom şekilde bulunması ve imha edilmesi. (Bu görevde araç tamamen kablosuz hale dönüştürülüp güç ihtiyacı araç üzerindeki bir bataryadan sağlanabileceği gibi isteyen takımlar bu görevleri güç kablosu sökülmeden de gerçekleştirmeyi seçebilir. Ancak her halükarda araca ilk hareketi verecek komut dışında araca ve kontrol istasyonuna müdahale edilemez.) A, B ve C senaryoları tüm takımlar tarafından tamamlandıktan sonra D senaryosuna geçilecektir.

Tahmini görev süresi: 12dk.

2.6.2. Genel Kurallar

- Yarışmanın gerçekleştirileceği havuz/akvaryum ölçüleri daha sonra ilan edilecektir.
- Takımların yarışma sırası bilgisayar tarafından rastgele olarak belirlenecektir ve takımların sıralamayı değiştirme talepleri kabul edilmeyecektir.
- Takımların kontrol istasyonu, yarışma alanının uygun bir yerinde havuzun/akvaryumun içi görülemeyecek şekilde konumlandırılmış Pilot Alanına yerleştirilecektir.
- Takım üyeleri, başlangıç hazırlığını yapmak üzere araçlarını yarışmanın gerçekleştirileceği Bakım Alanına bir gün önceden getirecektir ve araç ile ilgili tüm ayarlamalar ve ön güvenlik testleri Güvenlik ile ilgili bölümde belirtildiği şekilde gerçekleştirilecektir. Söz konusu araçlar bir gün sonra yapılacak yarışmaya hazır olacak şekilde Bakım Alanında bırakılacaktır.
- Yarışma günü sırası gelen takımın aracı başlangıç noktasına getirilir.
- Bu noktada takıma araca ilişkin su içinde veya su dışında gerekli kontrolleri yapması ve yarışmaya başlayıp başlamayacakları kararını vermeleri için 10 dk süre tanınır. Bu 10 dk'lık sürenin sonunda;

- Takım, yarışma hakkını bir defaya mahsus olmak üzere tüm yarışmacılar parkurları bitirdikten sonra kullanabilir. Bu durumda sıradaki takıma geçilir.
- Takım yarışma hakkını kullanmaya karar verir ise hakemin hareket emri ile süre başlar ve araç harekete geçebilir.
- Yarışmanın temel hedefi, her bir senaryo için verilen sürede eksiksiz tamamlamaya yönelik olacaktır.
- Her bir senaryo için belirlenen süreler **Senaryolar** başlığında yer almaktadır. Söz konusu süreler tahmini olup, nihai süreler web sayfasından daha sonra duyurulacaktır.
- İlgili senaryonun azami süresi içinde senaryoyu tamamlayamayan yarışmacının süresi bitecek, ancak yarışma dışı kalmayarak bir sonraki senaryoya geçecektir. Bu durumda azami sürenin bitimine kadar ilgili senaryoda gerçekleştirilen görevlerden alınan puanlar geçerli olacaktır. Bu toplam sürenin bitimine kadar tüm senaryoların tamamlanamaması durumunda, gerçekleştirilen görevlerden alınan puanlar geçerli olacaktır.
- Aracı çalışır hale getirecek ve Parkur Alanına konuşlandırılacak takım üyeleri Pilot Alanında görev yapacak takım üyelerinden farklı kişiler olmak zorundadır.
- Final Turu sırasında sadece yarışan takımın yarışma öncesinde bildirdiği dört (4) kişi Parkur ve Pilot Alanına inebilir. Ancak hakemin hareket emrinden sonra Parkur Alanı ile Pilot Alanındaki takım üyeleri birbiri ile iletişime geçemezler. Bu kapsamda Pilot Alanındaki yarışmacılara ses geçirmez kulaklıklar verilecek ve yarışmacılar yarışma esnasında bu kulaklıkları kullanacaklardır.
- Danışmanlar Seyirci Alanından yarışmayı izleyeceklerdir.
- Takımın diğer üyeleri ise sadece Bakım Alanı veya Seyirci Alanında yer alabilir.
- Yarışma süresi başladıktan sonra bakım ya da değişiklik gerektiren bir durum olduğunda ise araç, Takım Lideri talebi üzerine dışarı alınabilir. Bu durumda süre durdurulur ve bir kereye mahsus on (10) dakika ilave bakım süresi verilir. Bu süre esnasında araç Parkur Alanı dışına çıkarılabilir. Diğer takım üyelerinin desteğine ihtiyaç duyulması halinde ilgili takım üyeleri aracın bulunduğu alana gelebilir. On (10) dakikalık süre sonunda her durumda yarışma süresi işlemeye devam eder ve parkur alanına gelen söz konusu ilave takım üyeleri Bakım Alanına geri döner.
- Yarışan takımların dışındaki tüm takımlar Seyirci Alanında yer alacaktır.
- Tanımlanan alanlarda yer alacak takım üyeleri için değişiklik talebi hakem tarafından onaylanması durumunda kabul edilerek gerçekleştirilebilir.
- Her takım tüm Final Turu boyunca maksimum 2 kişi için değişiklik talep edebilir.
- Final Turu boyunca, gözlem ve başarımları kayıt altına almak üzere hakemler bulunacaktır.
- Her takımın aldığı puan, Final Turu boyunca yarışma alanındaki ekranlardan yayımlanacaktır.
- Yarışmanın gerçekleştiği alanda kayıt altına alınabilen tüm bilgiler yarışma sonrası arşivlenecektir.

2.6.3. Cezalar

- Parkur ve Pilot Alanında toplam 4 (dört) takım üyesinden fazla yarışmacı bulunamaz. Puanlama bölümünde belirtilen miktarda ceza puanına sebebiyet verir.
- Parkur ve Bakım Alanı kirletilmesi durumunda Puanlama bölümünde belirtilen miktarda ceza puanına sebebiyet verir. Parkurlarda belirtilen görevlerin bir parçası olan hususlar (örneğin; objelerin imhası, vb) bu kapsam dışındadır.

2.6.4. Final Turu Sırasında İtiraz

İtiraz, takımı temsilen Takım Lideri tarafından yapılabilir. Her takımın en fazla 2 (iki) itiraz hakkı vardır. Olası itirazlar, hakem heyeti tarafından cevaplanacaktır. Tüm Final Turu kamera ile kayıt altına alınacaktır. Hakemler, ihtiyaç duymaları halinde kamera görüntülerini inceleyecektir.

2.6.5. Yarışma Sonrası İtiraz

Yarışma bittikten ve sıralama açıklandıktan sonra yarışmacıların yarışmaya itiraz hakkı yoktur.

2.7. Güvenlik

- Yarışma Alanına takım üyeleri dışında kimse giremez.
- Parkur ve Pilot Alanına önceden hakem heyetine bildirilen toplam 4 (dört) takım üyesi girebilir.
- Kişisel güvenlik risklerini minimuma indirmek için tüm katılımcı ekipler koruyucu gözlük takmak zorundadırlar.
- Araçlar, yarışmanın gerçekleştirileceği Parkur Alanına götürülmeden önce Bakım Alanında da hakem heyeti gözetiminde güvenlik kontrolleri yapılacaktır.
- Araç ve istasyonlarda acil durdurma butonu olmalıdır. Acil durdurma butonu bütün enerjiyi kesecek şekilde organize edilmelidir.
- Araçlar, -0.3 bar ile -0.7 bar basınç aralığında vakum testine tabi tutularak sızdırmazlık kontrolü, hakem heyeti eşliğinde yapılacaktır. Araçlarda bu sızdırmazlık testi için vakum portu bulunmalıdır.
- İticerler izole edilmiş olmalıdır. Pervaneler koruma altına alınmalıdır.
- Tüm kablolar istisnasız yalıtım yapılmış şekilde kullanılmalıdır.
- Su altı aracının tüm yüzeyleri yumuşatılarak keskin noktalar köreltilmelidir.
- Hidrolik sistemler kullanılamaz.
- Yarışmacıların, yarışmanın yapıldığı tesiste kendisine ve/veya 3.kişilere verebilecekleri zararlardan SSB ve yarışmaya destek veren paydaşları sorumlu değildir.

2.8. Puanlama Tablosu

Puanlama, aşağıdaki tablolarda belirtilen başlıklardan alınacak puanlar esas alınarak yapılacaktır.

2.8.1. Proje Bilgi Dokümanı

0-100 arasında puan verilecektir.

2.8.2. Proje Teslim Dokümanı

0-100 arasında puan verilecektir.

2.8.3. Ağırlık ve Boyut Puanı

Ağırlık	
Araç Ağırlığı ≤ 8 kg	25 puan
8 kg < Araç Ağırlığı ≤ 10 kg	15 puan
10 kg < Araç Ağırlığı $\leq 12,5$ kg	10 Puan
$12,5$ kg < Araç Ağırlığı	5 Puan

Boyutlar (En, boy, yükseklik arasından en uzun ayırıt baz alınacaktır.)	
Araç ≤ 50 cm	25 Puan
50 cm < Araç ≤ 60 cm	15 Puan

60cm < Araç ≤ 75cm	10 Puan
75cm < Araç ≤ 100cm	5 Puan

2.8.4. Senaryo /Görevler

Görev A – Enkaz Çıkarma	
Zemindeki Objeleri Doğru Sepete Bırakma	3 Puan
Pim Çekme	4 Puan
Objeyi Yanlış Sepete Koyma	-2 Puan
Zamanında %100 Başarı ile Tamamlama	10 Puan
Görev Puanı Hesaplama: Görevden alınan toplam puan X (1 + (İlgili Parkurda Kalan Süre/İlgili Parkurun Toplam Süresi))	

Tüm puanlar görev sırasında gerçekleştirilen işlem başına yapılır. Ör: Toplanan her obje için obje başına puan alınır. Zamanında %100 başarı ile tamamlama gerçekleşmezse "İlgili Parkurda Kalan Süre" değeri 0 (sıfır) alınarak hesaplama yapılır.

Görev B – Montaj	
Objeyi Doğru Yere Yerleştirme	9 Puan
Objeyi Yanlış Yere Yerleştirme	-4 Puan
Zamanında %100 Başarı ile Tamamlama	10 Puan
Görev Puanı Hesaplama: Görevden alınan toplam puan X (1 + (İlgili Parkurda Kalan Süre/İlgili Parkurun Toplam Süresi))	

Tüm puanlar görev sırasında gerçekleştirilen işlem başına yapılır. Ör: Tutulan her obje için obje başına puan alınır. Zamanında %100 başarı ile tamamlama gerçekleşmezse "İlgili Parkurda Kalan Süre" değeri 0 (sıfır) alınarak hesaplama yapılır.

Görev C – Mayın İmha	
Doğru Hedefi İmha	8 Puan
Yanlış Hedefi İmha	-5 Puan
Zamanında %100 Başarı ile Tamamlama	10 Puan
Görev Puanı Hesaplama: Görevden alınan toplam puan X (1 + (İlgili Parkurda Kalan Süre/İlgili Parkurun Toplam Süresi))	

Tüm puanlar görev sırasında gerçekleştirilen işlem başına yapılır. Ör: Bulunan her hedef için hedef başına puan alınır. Zamanında %100 başarı ile tamamlama gerçekleşmezse "İlgili Parkurda Kalan Süre" değeri 0 (sıfır) alınarak hesaplama yapılır.

Görev D – Otonom Görev	
Doğru Hedefi İmha	15 Puan
Yanlış Hedefi İmha	-5 Puan
Zamanında %100 Başarı ile Tamamlama	25 Puan
Görev Puanı Hesaplama: Görevden alınan toplam puan X (1 + (İlgili Parkurda Kalan Süre/İlgili Parkurun Toplam Süresi))	

Tüm puanlar görev sırasında gerçekleştirilen işlem başına yapılır. Ör: Bulunan her hedef için hedef başına puan alınır. Zamanında %100 başarı ile tamamlama gerçekleşmezse "İlgili Parkurda Kalan Süre" değeri 0 (sıfır) alınarak hesaplama yapılır.

2.8.5. Parkur Alanı Ceza Puanı

Parkur Alanı Cezaları	
Parkuru kirletme	-5 Puan
Parkur alanına giren takım üyesi	-10 puan
Parkur ekipmanlarına zarar verme	-3 Puan

2.8.6. Ağırlık Oranları

Proje Bilgi Dokümanı	12.5 %
----------------------	--------

Proje Teslim Dokümanı	22.5 %
Final Turu	65.0 %

2.8.7. Sıralama Hesabı

Sıralama, aşağıda belirtilen üç (3) maddeden elde edilen ağırlıklı puanların toplamı esas alınarak belirlenecektir.

1	Proje Bilgi Dokümanı	Ağırlık Oranı X Değerlendirme Puanı
2	Proje Teslim Dokümanı	Ağırlık Oranı X Değerlendirme Puanı
3	Final Turu	Ağırlık Oranı X (Görev A + Görev B + Görev C + Görev D + Ağırlık Puanı + Boyut Puanı – Parkur Alanı Ceza Puanı)

3. BAŞVURU

3.1. Katılımcı Kayıt

Başvurular, yarışma web sayfasında belirtilen takvime uygun olarak gerçekleştirilecektir. İnternet sitesi başvuruların yapılacağı tek mecra olacaktır. Bu adreste verilen formlar eksiksiz ve doğru bir şekilde doldurulduktan sonra başvuruların onaylanması ile katılım süreci başlatılacaktır.

Başvuru süreci, ön değerlendirme niteliğindeki Proje Bilgi Dokümanı değerlendirmesine istinaden tamamlanacak ve projeleri kabul gören takımlar yarışma takviminde belirtilen süreler dahilinde prototiplerini geliştirme ve final turuna katılma hakkı elde edeceklerdir.

3.2. Proje Bilgi Dokümanının Sisteme Yüklenmesi

Katılımcılar, kayıt sırasında elde ettikleri şifre ile kullanıcı adını kullanarak kendileri için ayrılan özel alana giriş yaparak projelerini yükleyebilirler. Proje dokümanlarının yüklenmesi ile ilgili son tarih yarışma takviminde belirtilmektedir.

4. YARIŞMA TAKVİMİ

Yarışma takvimi, yarışma web sayfası üzerinde yayınlanacaktır. Etkinlik ve süreçleri gösteren tarihler SSB tarafından belirlenmiş olup, süreçlerin ihtiyaçlar neticesinde değiştirilmesi sadece SSB'nin tasarrufundadır ve SSB bu hakkını saklı tutar.

5. ÖDÜLLER

5.1. Ödüller

Yarışma sonrasında belirlenen sıralamada ilk üç sırayı alan başarılı takımlara aşağıdaki ödüller verilecektir.

Yarışma Birincisi : 30.000 TL

Yarışma İkincisi : 20.000 TL

Yarışma Üçüncüsü : 10.000 TL

5.2. Ödül ve Liyakatlerin Takdimi

Ödül plaketleri ve başarı belgeleri, yarışma takviminde belirtildiği üzere düzenlenecek olan ödül töreninde sahiplerine sunulacaktır.

Birincilik, ikincilik ve üçüncülük ödülleri, Danışman ve Takım Üyeleri toplam sayısına göre eşit miktarda bölünerek her şahsın belirteceği banka hesabına yatırılacaktır.

6. DİĞER

6.1. Soru ve Cevaplar

Yarışma ile ilgili soru ve cevaplar bu yarışa özel oluşturulacak sosyal medya hesapları üzerinden yapılacak olup, sorulara yine aynı mecra üzerinden en geç 24 saat içerisinde cevap verilecektir. Ayrıca, farklı kullanıcılardan gelen aynı konudaki sorulara ilişkin cevaplara, yarışmanın web sayfasında yer alan "Sıkça Sorulan Sorular" bölümünden ulaşılabilecektir.

6.2. Fikri Haklar

Yarışmaya katılan projelerin fikri hakları, proje sahibi/tasarımcılara aittir. Projelerin fikri haklarını korumak için gerekli önlemleri almak katılımcıların sorumluluğundadır.

Yarışmacının, herhangi bir ürünün fikri sınai mülkiyet haklarını ihlal etmesi sebebiyle SSB'nin zarara uğraması durumunda söz konusu zararlar ilgili takımdan (danışman dahil) karşılanacaktır. Ödül verilmişse ödülleri SSB tarafından geri alınır.

6.3. Reklam ve Tanıtım Amaçlı Kullanım

SSB yarışmaya katılan tüm projeleri dilediği sürece ve dilediği şekilde sergileme hakkına sahiptir. SSB aynı zamanda, tasarımları ve tasarımlara ilişkin sunumları tanıtım amacıyla kullanabilir, basın ve yayın kuruluşları ile paylaşabilir.

6.4. Yarışmaya Gönderilen Projelerin Saklanması

Yarışmaya gönderilen projeler ve ilgili dosyalar, yarışma sonunda yarışmacılara iade edilmez. SSB dilediği sürece projeleri kendi veri tabanında saklama hakkına sahiptir.

6.5. Yarışmaya Kimler Katılamaz

SSB çalışanları ile yarışma süreci boyunca görev alan kişiler ve bunların birinci ve ikinci derece akrabaları bu yarışmaya katılamazlar.

6.6. Koşulların Kabulü

Yarışmacılar yarışma web sayfasından katılımcı başvurularını elektronik olarak onayladıkları andan itibaren, tüm yarışma şartları ve alınan/alınacak kararları aynen kabul etmiş olurlar.

6.7. Diskalifiye

- Yarışma şartnamesinde belirtilen teknik detay ve kısıtlamalara uymayan takımlar yarışmadan diskalifiye olurlar.
- Yarışma öncesinde, esnasında ve sonrasında yarışmanın veya yarışma görevlilerinin huzurunu bozacak şekilde ahlak dışı davranışlarda bulunan, sözlü veya yazılı (sosyal medya dahil) etik dışı davranışlar gösteren takımlar diskalifiye edilebilecektir.
- Yarışmayı aldatmaya yönelik tutum ve davranışlar gösteren takımlar yarışmadan diskalifiye edilirler.
- Yarışma kapsamında takımlar tarafından sunulması gereken raporların gönderilmemesi halinde söz konusu raporlar değerlendirmeye alınmayacak olup, bu takımlar yarışma dışı kalacaklardır.

6.8. Diğer Hususlar

SSB'nin yarışma şartlarında ve senaryo/görevlerde değişiklik yapma ve yarışmayı iptal etme hakkı saklıdır. Böyle bir durumda SSB herhangi bir taahhüt veya idari, mali ve hukuki sorumluluk altına girmemektedir.

Şartnamede yer almayan ancak final turu sırasında ortaya çıkabilecek özel durumlar için Hakem Heyeti vaka üzerine toplanıp karar verecektir.

EK -1 : TANIMLAR

SSB	:	T.C. Cumhurbaşkanlığı Savunma Sanayi Başkanlığı
Roboik	:	SSB tarafında düzenlenen yarışmanın jenerik adı
İnsansız Su Altı Araçları Prototip Yarışması	:	Roboik dahilinde SSB tarafından organize edilen prototip yarışması
Jüri	:	Proje Bilgi Dokümanı ve Proje Teslim Dokümanı değerlendirme işlemini gerçekleştirecek heyet
Hakem Heyeti	:	Final Turunda görev alacak ve yarışma sırasında kuralların uygulanmasından sorumlu kişilerden oluşan heyet
Takım	:	Lise ve/veya üniversite öğrencilerinin bir araya gelmesi ile oluşturulan katılımcı grup
Takım Lideri	:	Takımı temsile yetkili olan takım üyesi
Danışman	:	Lise ve/veya üniversite öğrencilerine akademik destek vermek üzere bilgi birikimi ile destek olan öğretim görevlisi/üyesi veya öğretmen
Web Sayfası	:	roboik.ssm.gov.tr
Proje Bilgi Dokümanı	:	Başvuru sırasında takım tarafından hazırlanan ve proje hakkında bilgilerin verildiği doküman
Proje Teslim Dokümanı	:	Prototip geliştirme sürecinin sonunda Final Turu öncesi, hazırlanan projenin değerlendirilmesi için sunulacak doküman
Final Turu	:	Takımların hazırladıkları prototiplerin yarışacakları başarımlar esaslı bölüm
Seyirci Alanı	:	Misafirlerin yarışmayı izleyebildiği ve yarışma ortamından izole edilmiş bölüm
Yarışma Alanı	:	Yarışmanın gerçekleştirileceği tüm alanları içeren ve Seyirci Alanından izole edilmiş bölüm
Bakım Alanı	:	Takımların prototiplerini muhafaza edecekleri ve gerektiğinde bakım/onarım faaliyetlerini gerçekleştirecekleri bölüm
Pilot Alanı	:	Araçların kontrol/kumanda edileceği bölüm
Parkur Alanı	:	A, B, C ve D senaryolarının icra edileceği bölüm
Senaryo	:	Su altı operasyonlarının tanımı
Görev	:	Su altı operasyonlarında gerçekleştirilecek işlemler
A Tipi Obje	:	Farklı renk ve geometriye sahip objeler
B Tipi Obje	:	Farklı renk ve geometriye sahip objeler
C Tipi Obje	:	Farklı renklerde balonlar
D Tipi Obje	:	Üzerinde siyah renkli kare, üçgen veya daire gibi geometrik şekiller bulunan beyaz renkli balonlar
Sepet	:	İçine yerleştirilecek objeleri su yüzeyine çıkaracak ölçekte geçirgen, hafif ve su yüzüne çıkmasına yardımcı olacak malzemelerle donatılmış, alt kısmından zemine gevşek bağlı taşıyıcı.
Pim	:	Sepet ile zemine bağlantı sağlayan gerginin bağlantısını gevşek olarak sağlayacak en az 10 cm çaplı bir halka barındıran tutucu.