



MESLEKİ VE TEKNİK EĞİTİM
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



18. ULUSLARARASI MEB ROBOT YARIŞMASI

**YUMURTA TOPLAMA
KATEGORİ KILAVUZU**



TÜBİTAK



C★TİKA

2026



İÇİNDEKİLER

1. YARIŞMA HAKKINDA GENEL BİLGİ.....	3
1.1. AMAÇ.....	3
1.2. TEMA	3
1.3. KATILIMCI ŞARTLARI VE TAKIM YAPISI	4
1.4. KILAVUZLARI OKUMANIN KRİTİK ÖNEMİ.....	4
2. ROBOTUN TEKNİK ÖZELLİKLERİ VE KISITLAMALAR.....	5
2.1. ÖLÇÜ VE AĞIRLIK KISITLAMALARI	5
2.2. KULLANILABİLECEK MALZEME VE BİLEŞENLER	5
2.3. YAZILIM VE KONTROL GEREKLİLİKLERİ.....	5
2.4. ROBOTUN AYRINTILI TARIFI.....	5
3. YARIŞMA ALANI VE GÖREVLER	6
3.1. YARIŞMA ALANININ/PİSTİNİN ŞEKLİ VE ÖLÇÜLERİ	6
3.2. GÖREV OBJE VE BİLEŞENLERİNİN TANIMI	6
3.3. OBJELERİN YERLEŞİM PROSEDÜRÜ VE TOLERANSI	7
3.4. GÖREVLERİN TANIMI VE UYGULAMA ŞARTLARI	7
4. YARIŞMA FORMATI VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ	8
4.1. BAŞVURU VE RAPOR SÜRECİ	8
4.2. YARIŞMA AŞAMALARI	8
4.2.1. Ön eleme	8
4.2.2. Deneme Turları.....	8
4.2.3. Eleme Turları	8
4.2.4. Final Turu.....	8
4.3. PUANLAMA SİSTEMİ VE DEĞERLENDİRME	8
4.4. YARIŞ SÜRESİ VE MOLA KULLANIMI	10
5. ETİK VE DİĞER KURALLAR	10
5.1. DİSKALİFİYE VE CEZA DURUMLARI	10
5.2. İTİRAZ PROSEDÜRÜ	10
5.3. YARIŞMACILAR İÇİN UYARILAR VE ETİK KURALLAR.....	11
5.4. YARIŞMA ALANINA ERİŞİM KURALLARI	11
5.5. GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	11
5.6. YARIŞMA ORGANİZASYON KOMİTESİNİN YETKİLERİ	12
6. İLETİŞİM	12
6.1. SORU SORMA VE DUYURU TAKİP KANALI.....	12
7. EKLER.....	13
7.1. MÜSABAKA KARTI.....	13
7.2. ÖRNEK SENARYO	14



YUMURTA TOPLAMA KATEGORİSİ YARIŞMA KURALLARI

1. YARIŞMA HAKKINDA GENEL BİLGİ

1.1. Amaç

Bu kategori, katılımcılara çevre bilinci kazandırmayı, doğa dostu teknolojilerin önemini vurgulamayı ve sürdürülebilir mühendislik çözümleri geliştirmelerini teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Bu projeler, katılımcıların robot teknolojileri, sensörler, yapay zeka ve İnternet (Nesnelerin İnterneti) gibi alanlarda yetkinlik kazanmalarını sağlarken, aynı zamanda çevresel sorumluluk bilinci de oluşturmaktadır.

Bu kategorinin hedeflerinden biri, özellikle Caretta caretta (Deniz Kaplumbağası) gibi korunması gereken türlerin korunmasına yönelik farkındalık geliştirmektir.

1.2. Tema

Katılımcılar, ülkemizin sahillerinde koruma altında yaşamlarını sürdüren Caretta caretta deniz kaplumbağalarının üreme sürecinden ilham alarak tasarladıkları robotlarla mühendislik ve algoritma becerilerini sergileme fırsatı bulacaklardır.

Yarışma alanında yer alan temsili yumurtaların güvenli bir şekilde toplanması ve doğru bölgelere taşınması görevleri, robotların hassas hareket kabiliyeti, çevresel farkındalıkla hareket etme yeteneği ve stratejik karar alma becerilerini test edecektir.

Bu süreçte öğrencilerin, teknolojiyi doğanın korunması ve biyolojik çeşitliliğin sürdürülebilirliği için nasıl kullanabileceklerini deneyimlemeleri hedeflenmektedir. Yarışma, gerçek hayattaki çevre sorunlarına robotik çözümler geliştirme bilincini desteklemeyi amaçlamaktadır.

Yarışma alanında yer alan yeşil temsili yumurtaların, yalnızca yeşil köşeye bırakılarak puan kazandırması; katılımcıların çevreye duyarlı karar alma, kaynakları doğru yönlendirme ve biyolojik çeşitliliğin korunmasına yönelik stratejik düşünme becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Bu yaklaşım ile öğrencilerin, robotik sistemleri yalnızca teknik bir problem çözme aracı olarak değil doğayı koruyan ve sürdürülebilir yaşamı destekleyen çözümler geliştirmek için kullanmaları hedeflenmektedir.



1.3. Katılımcı Şartları ve Takım Yapısı

Bu kategoriye Lise/Üniversite düzeyindeki ekipler katılabilecektir. Takımlar 2 öğrenci ve 1 danışmandan oluşmaktadır. Yarışma alanına 2 öğrenci girebilmektedir. Teknik Danışmanlar sahaya giremez.

1.4. Kılavuzları Okumanın Kritik Önemi

Uluslararası MEB Robot Yarışması, genç yeteneklerin teknik bilgi, mühendislik becerisi ve yaratıcılığını bir araya getirdiği bir yarışmadır. Yumurta Toplama kategorisi, yarışmacı takımlardan özel olarak hazırlanmış bir parkurda hareket kabiliyetine sahip, temsili yumurta toplama görevini başarıyla yerine getirebilecek robot tasarımlarını beklemektedir.

Ancak bu heyecan verici yarışmada zirveye ulaşmak, yalnızca robotun fiziksel gücüne veya kodlama karmaşıklığına bağlı değildir. Yarışmanın gerçek başarısı, robotun teknik yeterliliği ile birlikte kural ve prosedürleri kapsayan kılavuzları titizlikle okuma ve anlama becerisinde saklıdır.

Uygulama ve Kategori Kılavuzları, sadece teknik bir rehber olmanın ötesinde, yarışmanın kendisinin ayrılmaz bir parçasıdır. Dikkatli okuma, modern mühendislik projelerinde hayati öneme sahip olan bir temel yetkinlik olarak kabul edilmelidir.

Bu nedenledir ki:

Kılavuzlar, robotun boyutları, ağırlığı, itici motor ve elektronik sistem limitleri gibi Yumurta Toplama kategorisine özel teknik kısıtlamaları net bir şekilde belirler. Bu kurallara uymamak, robotun ne kadar iyi çalışırsa çalışsın, yarışma dışı kalması anlamına gelir.

Kılavuzlarda yer alan puanlama sistemleri, görevlerin hangi sırayla ve hangi hassasiyetle yapılacağını detaylandırır. Kılavuzları iyi okuyan takımlar, robotlarını maksimum puan getirecek görev stratejisine göre optimize edebilir ve rakiplerine karşı üstünlük sağlayabilir.

Yarışma süreci dinamik olduğundan, kurallarda veya uygulamalarda son dakika değişiklikleri yaşanabilir. Bu nedenle, yarışmacıların sadece ilk okumayla yetinmeyip, Uluslararası MEB Robot Yarışması internet sayfasındaki duyuruları ve Yumurta Toplama kategorisindeki içerikleri düzenli olarak takip etmeleri kritik önem taşır.

18. Uluslararası MEB Robot Yarışması Yumurta Toplama kategorisine başvuracak tüm yarışmacı takımların, yarışma başvuruları ve kategoriyle ilgili genel kuralların yazılı olduğu Uygulama Kılavuzu'nu (<https://robot.meb.gov.tr> adresi “Organizasyon” menüsünden erişilebilir) mutlaka okuması gerekmektedir.

Kılavuzları anlamak, robotu tasarlamak kadar zorlu ve önemli bir mühendislik görevidir. Bu görevdeki titizlik, başarıyı getirecek ilk adımdır

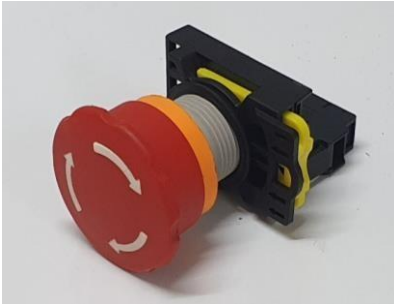
2. ROBOTUN TEKNİK ÖZELLİKLERİ VE KISITLAMALAR

2.1. Ölçü ve Ağırlık Kısıtlamaları

Robotun maksimum ağırlığı 5 kg ve robot ölçüsü en fazla 30 x 30 x 30 cm'dir.

2.2. Kullanılabilecek Malzeme ve Bileşenler

Robotun üst kısmında, köşesinin renginde yanacak ledli düzenek ve erişilebilir konumda acil durdurma butonu (kırmızı renkli mantar başlı, yaylı ve kalıcı stop butonu) bulundurulacaktır. Robotun üst kısmında köşe renginin haricinde ışık görülmesi durumunda ilgili robot diskalifiye edilecektir. Köşe rengini gösteren ledlerin yarışma boyunca sürekli yanması gerekmektedir.



Resim 1. Kırmızı Renkli Mantar Başlı, Yaylı ve Kalıcı Stop Butonu ve Led (Kırmızı, Mavi)

2.3. Yazılım ve Kontrol Gereklilikleri

Robotlar otonom olarak hareket edecektir. Robotlara uzaktan erişim kesinlikle olmayacaktır.

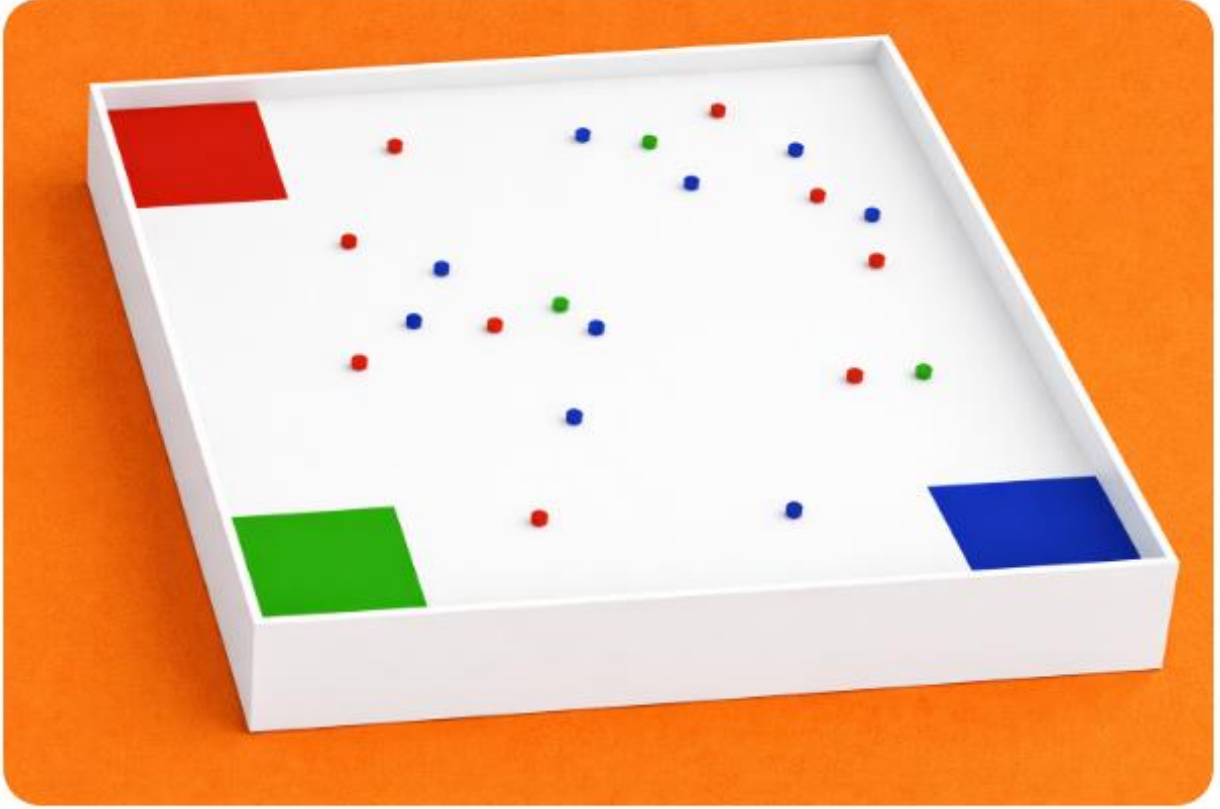
2.4. Robotun Ayrıntılı Tarifi

Müsabaka başladıktan sonra robotlar genişleyebilir. Genişlediğinde de üstündeki köşe rengi net bir biçimde görünmelidir. Bu kısıtlamayı ihlal eden robotlar maçı kaybedecektir. Tehlikeli ve/veya piste zarar veren robotlar hakemler tarafından yarışma dışı bırakılabilir.

3. YARIŞMA ALANI VE GÖREVLER

3.1. Yarışma Alanının/Pistinin Şekli ve Ölçüleri

Yarışma alanı, 250x250 cm büyüklüğündedir ve çevresi 8 cm yüksekliğinde beyaz çerçeve ile sınırlanmıştır. Yarışma alanının malzemesi beyaz renk suntaştır.

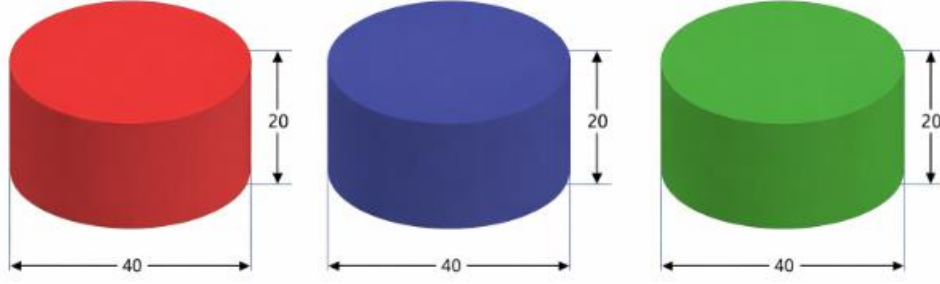


Resim 2. Caretta caretta Yarışma Alanı (Yumurtaların konumu temsilidir)

Yumurta bırakma alanları (kırmızı, mavi, yeşil) 50x50 cm alanın geri kalan kısmı beyaz renkte olup bu alan toplanacak mavi, kırmızı ve yeşil ödül yumurtalarının bulunduğu bölgedir.

3.2. Görev Obje ve Bileşenlerinin Tanımı

Kırmızı, mavi, yeşil renkteki temsili yumurtalar silindirik şeklinde ve yaklaşık boyutu 40 mm çapında ve 20 mm yüksekliğindedir. Yumurtalar ahşap ya da plastik türevi malzemeden imal edilmiş olup maksimum 40 gr ağırlığında ve yumurtaların renk tonları köşelerde kullanılan renk ile aynı olacaktır.



Resim 3. Kırmızı ve Mavi ve Yeşil Temsili Yumurtalar

3.3. Objelerin Yerleşim Prosedürü ve Toleransı

Temsili yumurtalar müsabaka öncesinde hakemler tarafından piste rastgele dağıtılacaktır.

3.4. Görevlerin Tanımı ve Uygulama Şartları

Müsabaka öncesinde çağrılan ekipler renk kalibrasyon masasına gelebilecektir. Kalibrasyon masasına gelirken takım çantası ve taşınabilir bilgisayarlarını getirecektir. (Renk kalibrasyonu yarışma öncesinde sadece öğrenciler tarafından yapılabilir.) Kalibrasyon için ekiplere en fazla 15 dakika süre verilecektir.

Gelmeyen robotlar için hakem tarafından 5 dakikalık süre verilir, süre sonunda gelmeyen robotlar diskalifiye edilir.

Kalibrasyon sonrası ekipler hakem masasına gelir. Masada kilo ve boyut kontrolü yapılır.

Yarışmacılar hakem kurası ile robotların konulacağı renk/köşe seçimi yapacaktır ve belirlenen renk/köşeden yarışmaya başlayacaktır. Robotlar belirlenen renkteki yumurtaları toplamak mesuliyetindedir.

Beyaz alana konulan 3 yeşil ödül yumurtası ve 10'ar adet mavi ve kırmızı yumurta, hakemler tarafından her müsabaka öncesi rastgele yerleştirilecektir.

Hakem tarafından oyunun başladığı anons edildiğinde robotlar başlangıç alanından çıkar.

Yarışmacı robotların kura sonucu belirlenen köşe rengini gösteren ledlerinin yanmaması durumunda robot yarışmaya başlayamaz. Köşe rengini belirten ledlerin yarışma süresince yanması gerekmektedir. Müsabaka başladıktan sonra köşe rengini belirleyen ledlerin 5 saniyeden daha uzun süre yanmaması durumunda 10 ceza puanı verilir.



Robotların başlangıç alanına konumlanması ve başlama işlemi yarışmacılar tarafından yapılır. Müsabaka süresince yarışmacılar tarafından robotlara dokunulamaz. Hakemler gerekli durumlarda yarışma süresini beklemeden oyunu durdurup yeniden başlatabilir.

4. YARIŞMA FORMATI VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

4.1. Başvuru ve Rapor Süreci

Başvuru aşamasında robot üretim/tasarım raporu istenmemektedir.

4.2. Yarışma Aşamaları

4.2.1.Ön eleme

Yarışmada ön eleme yapılmayacaktır.

4.2.2.Deneme Turları

Yarışmada deneme turları yapılmayacaktır.

4.2.3.Eleme Turları

Eleme usulü sistemde, oyunu kazanan robot bir üst tura geçer.

4.2.4.Final Turu

Eleme turlarının ardından kalan robot sayısı dikkate alınarak final turuna geçilir. Kalan robot sayısının çift olması durumunda final turu 4 robot, tek olması durumunda ise 5 robot ile gerçekleştirilir. Final turu müsabakaları turnuva usulüne göre oynanır.

Final turunda yapılan müsabakalarda kazanan robot 3 puan alır, kaybeden robot ise puan alamaz. Yarışma sonunda puan eşitliği oluşması durumunda her iki robota da 1'er puan verilir.

Turnuva sonunda sıralamada puan eşitliği olması hâlinde, müsabakalarda alınan sonuçlar (averaj) dikkate alınır. Eşitliğin devam etmesi durumunda daha hafif olan robot sıralamada üstte yer alır.

4.3. Puanlama Sistemi ve Değerlendirme

Başlama alanına bırakılan temsili yumurtalar köşe hakemleri tarafından toplanır. Yumurta ancak aşağıdaki durumlar gerçekleşirse toplanmış kabul edilir.



- Yumurta bırakma köşesi sınırları içerisinde, robotun taşıma mekanizması tarafından aktif olarak tutulmayan yumurtalar bırakılmış kabul edilir.
- Temsili yumurtalar, toplama alanında dik olarak veya üst üste olmaları halinde de bırakılmış sayılır.
- Toplama alanı ile beyaz alanın kesiştiği hat üzerinde olan yumurtalar da alan içerisine bırakılmış sayılır.
- Temsili yumurta bırakma alanının içinde yere değerek hareketsiz kaldığı anda hakemler tarafından toplanır. Toplama alanına çarpma sonucu gelen yumurtalar bırakılmış sayılmaz.
- Toplama alanındaki hareketsiz yumurta, hakemin yumurtayı almasına fırsat vermeden herhangi bir robot tarafından tekrar alınırsa hakemler bu yumurtayı ilk bırakan robot tarafından bırakılmış olarak kabul eder.

Robot kendi köşesine kendi renginde en az bir yumurta bıraktıktan sonra puanlama yapılır.

Müsabaka sonunda puanlama aşağıdaki şekilde yapılacaktır:

- Kendi alanına bıraktığı yumurta, alan rengiyle aynı olursa 1 puan artırılır,
- Kendi alanına bıraktığı yumurta, alan rengiyle farklı ise 2 puan düşürülür,
- Eğer yarışma alanı içerisinde ödül yumurtası olarak bırakılmış yeşil temsili yumurta, yeşil köşeye bırakılırsa, bırakan robota her bir temsili yumurta için 2 puan eklenir,
- Rakip alana bırakılan, rakibin rengindeki yumurtalar rakibe artı 1 puan olarak yazılır,
- Rakip alana bırakılan, kendi rengindeki yumurtaların skora etkisi olmaz.

Süre sonunda en fazla puanı toplayan robot, oyunu kazanmış sayılır.

Robotların birbirlerine ya da duvarlara takılması halinde yarışma süresinin bitimine kadar beklenir.

Eşitlik halinde yumurtasını ilk bırakan robot oyunu kazanır.

Müsabakanın bittiği anda sahadaki yarışmacıların istemesi durumunda müsabaka bir kez tekrarlanır.



4.4. Yarış Süresi ve Mola Kullanımı

Müsabaka, hakemler tarafından tutulan 2 dakikalık süresinin tamamlanmasının ardından sona erer.

Yarışmanın başlangıcında robot hareket etmeden yarışmacının talebi ile teknik mola alınabilir.

Teknik mola bir müsabakada sadece 1 kez alınabilir.

Teknik mola süresi 5 dakikadır.

5. ETİK VE DİĞER KURALLAR

5.1. Diskalifiye ve Ceza Durumları

Hakem tarafından erken başladığı tespit edilen robot için uyarı verilerek yarış tekrar başlatılır. İki defa erken başlayan robot elenir.

Süre sonunda en az bir yumurtasını kendi köşesine bırakmayan robot veya robotlar oyunu kaybetmiş sayılır.

Oyun süresince toplam ağırlığı 10 gr'dan fazla olan parçaların sahaya düşmesi, robotun oyunu kaybetmesine neden olacaktır.

Yarışma pistine zarar veren robotlar hakem kararıyla diskalifiye edilir.

5.2. İtiraz Prosedürü

İtirazlar <http://robot.meb.gov.tr> adresinden ve mobil uygulamadan üye girişi ile yapılabilecektir.

Yarışmacı ekiplerin her bir robot için her turda bir itiraz hakkı bulunmaktadır.

Yarışmacının müsabaka sonucunun ilan edilmesinin ardından ilk 20 dakika içinde itiraz etme hakkı vardır. İtirazlar, ait olduğu tur tamamlanmadan sonuçlandırılacaktır. İtiraza ait sonuç bilgisi SMS ve mobil bildirim ile itiraz sahiplerinin sistemde kayıtlı cep telefonuna, sonucun ayrıntıları ise kayıtlı e-posta adresine gönderilecektir.

Yarışma süresince yapılan itirazlar, teknik danışmanlar tarafından karara bağlanacaktır.

Jüri üyeleri, hakemler, gönüllü öğrenciler ve teknik danışmanlar yarışmacı ekip üyesi olamayacaktır.





5.3. Yarışmacılar İçin Uyarılar ve Etik Kurallar

Yarışmaya katılan tüm öğrenci, danışman öğretmen ve görevliler; sportmenlik, saygı ve centilmenlik kurallarına uymakla yükümlüdür.

Hakem kararları kesindir. Yarışma esnasında veya sonrasında hakemlere yönelik sözlü veya fiziksel müdahalede bulunulamaz.

Rakip robotlara, takımlara veya yarışma ekipmanlarına yönelik bilinçli zarar verici davranışlar yasaktır.

Yarışma alanında yüksek sesle yönlendirme, hakem kararlarını etkilemeye yönelik davranışlar ve yarışmanın akışını bozacak tutumlar sergilenemez.

Bu kurallara uymayan takımlar hakkında uyarı, puan silme veya diskalifiye kararı verilebilir.

5.4. Yarışma Alanına Erişim Kuralları

Yarışma süresince pist alanına yalnızca ilgili turda yarışan takımların öğrencileri girebilir.

Öğrenciler dışında; danışman öğretmen, veli ve izleyicilerin pist alanına girmesi kesinlikle yasaktır.

Robotlara, yalnızca hakem izni ile ve belirlenen sürelerde müdahale edilebilir.

Müsabaka devam ederken pist alanına izinsiz girilmesi hâlinde, ilgili takım diskalifiye edilebilir.

5.5. Güvenlik Önlemleri

Robotlarda kullanılan hiçbir madde seyircilere, yarışmacılara, yarışma pistine ve yarışma malzemelerine zarar verecek nitelikte olmamalıdır.

Yarışma sırasında robotun zarar görmesi durumunda organizasyon sorumluluk kabul etmez.

Takımlar, robotlarının güvenliğinden ve yarışma alanında oluşturabileceği risklerden kendileri sorumludur.

Kesici, delici, yakıcı, patlayıcı veya fırlatıcı mekanizmalar ile yüksek sıcaklık oluşturan sistemlerin kullanımı yasaktır.

Hakemler, güvenlik riski oluşturduğu değerlendirilen robotları yarışmadan men etme yetkisine sahiptir.



5.6. Yarışma Organizasyon Komitesinin Yetkileri

Yarışma Organizasyon Komitesi gerekli gördüğü durumlarda kuralları değiştirme hakkı ve yetkisine sahiptir.

6. İLETİŞİM

6.1. Soru Sorma ve Duyuru Takip Kanalı

Yarışmacıların sorularını “robot.meb.gov.tr” sistemine giriş yaptıktan sonra bilgilendirme menüsünden kategorilerini seçerek sormaları gerekmektedir.

Kategori mesajları dışında gelen sorular cevaplanmayacaktır. Bu hususta sorumluluk yarışmacıya aittir.



7. EKLER

7.1. Müsabaka Kartı

18. ULUSLARARASI MEB ROBOT YARIŞMASI YUMURTA TOPLAMA ROBOT KATEGORİSİ – MÜSABAKA KARTI																					
Tarih ... / ... / 2026 Saat : :					1 Tur ...					Müsabaka No YT...											
I. ROBOT					Robot No - Adı										II.ROBOT						
Ağırlık gr					Ağırlık gr																
☐ GELDİ ☐ GELMEDİ ☐ ONAY ☐ RED ☐ ONAY ☐ RED ☐ ONAY ☐ RED ☐ ONAY ☐ RED ☐ KIRMIZI ☐ MAVİ					Katılım Durumu Fotoğraf Ağırlık Boyut LED Durumu RENK					☐ GELDİ ☐ GELMEDİ ☐ ONAY ☐ RED ☐ ONAY ☐ RED ☐ ONAY ☐ RED ☐ KIRMIZI ☐ MAVİ											
K M		KENDİ ALANINA TOPLADIĞI YUMURTA ADETİ																K M			
1 1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1 1	
-2 -2		-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2 -2	
		RAKİP TARAFINDAN BIRAKILAN YUMURTA ADETİ																			
1 1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1 1	
-2 -2		-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2 -2	
YEŞİL ÖDÜL YUMURTASI																					
2 2		PUAN																2 2			
		TOPLAM																			
☐		Kazanan Robot																☐			
Özel Durumlar / Hakem Notları																					
HAKEMLER																					
KONTROL HAKEMİ		MUSABAKA HAKEMLERİ																Masa Hakemi			
		BAŞ HAKEM				1. HAKEM				2. HAKEM											

7.2. Örnek Senaryo

Görev / Oyun İlkeleri:

Yumurta toplama kategorisinde yarışmacılardan beklenen temel hedef; müsabaka alanına rastgele olarak bırakılmış temsili yumurtaları topladıktan sonra, kendi köşe renklerindeki temsili yumurtaları kendi köşelerine ve ödül yumurtası olarak verilmiş yeşil temsili yumurtaları yeşil köşeye bırakmalarıdır.

Örnek Senaryo:

İsimleri anons edilen takımlar sahaya kabul edilirler. Öncelikle kalibrasyon masasında temsili yumurtalar ile kalibrasyon işlemi yapılacaktır. Kalibrasyon işlemini tamamlayan takımlar hakem masasına gelecektir. Burada ebat / ağırlık kontrolü sonrası yarışma şartlarını sağlayan robotlar pist başına gelecektir. Burada hakem tarafından köşe renginin belirlenmesi için hakem atışı yapılacaktır. İlgili köşe rengine robotlar yarışmacılar tarafından bırakılacaktır. Hakemin geri sayması sonrası müsabaka başlayacaktır. Müsabaka başladıktan sonra yarışmacılar tarafından hiçbir şekilde robotlara müdahale olmayacaktır. Yarışma süresi olan 2 dakika boyunca robotlar temsili yumurtaları toplayacaklardır. Robotların kendi köşe rengine ait temsili yumurtaları ve ödül yumurtası olarak piste bırakılan yeşil temsili yumurtaları kendi rengine ait köşeye bırakması beklenmektedir. Müsabaka hakemin uyarısı ile sona erer. Bu aşamadan sonra köşelere bırakılan temsili yumurtalar dikkate alınmaz.

Başarı Nasıl Ölçülür:

Aşağıda belirtilen kurallar doğrultusunda puanlama yapılır;

Kendi alanına bırakılan yumurta, alan rengiyle aynı olursa 1 puan artırılır;

Kendi alanına bırakılan yumurta, alan rengiyle farklı ise 2 puan düşürülür;

Yeşil temsili yumurta, yeşil köşeye bırakılırsa, bırakan robota her bir temsili yumurta için 2 puan eklenir;

Rakip alana bırakılan, rakibin rengindeki yumurtalar rakibe artı 1 puan olarak yazılır;

Rakip alana bırakılan, kendi rengindeki yumurtaların skora etkisi olmaz.

Genel Değerlendirme:

Süre sonunda en fazla puanı toplayan robot, müsabakayı kazanmış sayılır.

Puan eşitliği halinde yumurtasını ilk bırakan robot oyunu kazanır.