

Takım Güncellemesi 02

GENEL

Oyun Alanı Varlıkları

Takım Unsurları

- Rev A, [TE-23000-Setof3Grids-Dwg](#) 3 numaralı parçanın miktarındaki hatayı düzeltmektedir.
- Aşağıdaki belgeler, kesim listesindeki yazım hatalarını ve eksiklikleri gidermek için güncellenmiştir:
 - [TE-23000-Setof3Grids-ReadMe](#)
 - [TE-23001-GRID-ReadMe](#)
 - [TE-23002-EndConeRamp-ReadMe](#)
 - [TE-23003-MidConeRamp-ReadMe](#)
 - [TE-23004-CubeShelf-ReadMe](#)

OYUN KILAVUZU

Bölüm 6.1.1 OYUN PARÇALARI

- B. Her İTTİFAK, seçtikleri herhangi 4 OYUN PARÇASINI ORTA ÇİZGİLERİ ve TOPLULUKLARI arasında yer alan, 4 YER İŞARETİNE (her bir YER İŞARETİNE 1 OYUN PARÇASI gelecek şekilde) yerleştirebilir. Her OYUN PARÇASI bulunduğu YER İŞARETİNİN merkezini/ortasını kaplar ve çevreler (üstten bakışta); şekil 6-1 de gösterilen kademeleme ile karşılaştırılabilir.

Bölüm 6.4 ŞEBEKE Skorlaması

Şekil 6-1'de yapılan düzenleme, SEPERATÖRÜN bitişik HİBRİT DÜĞÜM'e uzanan köşesinin (aşağıda sarı renkle vurgulanmıştır) bu HİBRİT DÜĞÜM'de puanlanan OYUN PARÇALARI'nın değerlendirilmesinde önemsiz olmasını sağlamak içindir.

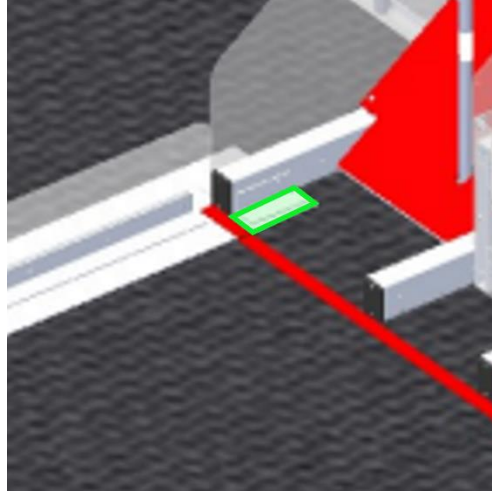


Table 6-1 OYUN PARÇASI puanlama kriterleri

SIRA	OYUN PARÇASI	Puanlama Kriteri
Alt	KONİ veya KÜP	Sadece 1 HİBRİT DÜĞÜM içinde SAHA halısına ve/veya SEPERATÖRE dokunan ve tamamen ŞEBEKE içinde bulunan
Orta veya Üst	KONİ	KONİ DÜĞÜMÜNÜN tepesinin, KONİNİN konik yüzeyinin belirlediği hacmin içinde bulunması
Orta veya Üst	KÜP	Tamamen ya da kısmen bir KÜP DÜĞÜMÜ tarafından taşınan (KÜPÜN şişkinlik durumundan bağımsız)

Bölüm 7.1 ROBOT Kısıtlamaları

G109 Birden fazla yöne uzantı çıkarmayın. ROBOTLAR farklı yönlerde (ROBOTun farkı yanlarından) ÇERÇEVE ÇEVRELERİ dışına çıkan uzantıları aynı anda kullanamaz. **Uzantı, ÇERÇEVE ÇEVRESİNİN o tarafının projeksiyonu dışına ulaşamaz.** Bu kural için tamamı ya da bir kısmı yuvarlak şekle sahip ÇERÇEVE ÇEVRELERİNİN sonsuz sayıda yana sahip olduğu kabul edilir. Bu kuralın istisnaları şunlardır:

- Farklı yönlerde olan uzantıların ANLIK ya da göz ardı edilebilir şekilde aynı anda kullanımı
- Tamamen kendi İTTİFAKına ait TOPLULUK ya da YÜKLEME ALANI içinde bulunan ROBOTLAR

Kural İhlali Halinde: FAUL verilir. Farklı yönlerdeki uzantılar ile OYUN PARÇASI yerleştirilmesi durumunda TEKNİK FAUL verilir. Farklı yönlerdeki uzantılar ile bir SAHA bileşenine erişimin tamamen engellenmesi durumunda KIRMIZI KART gösterilir.

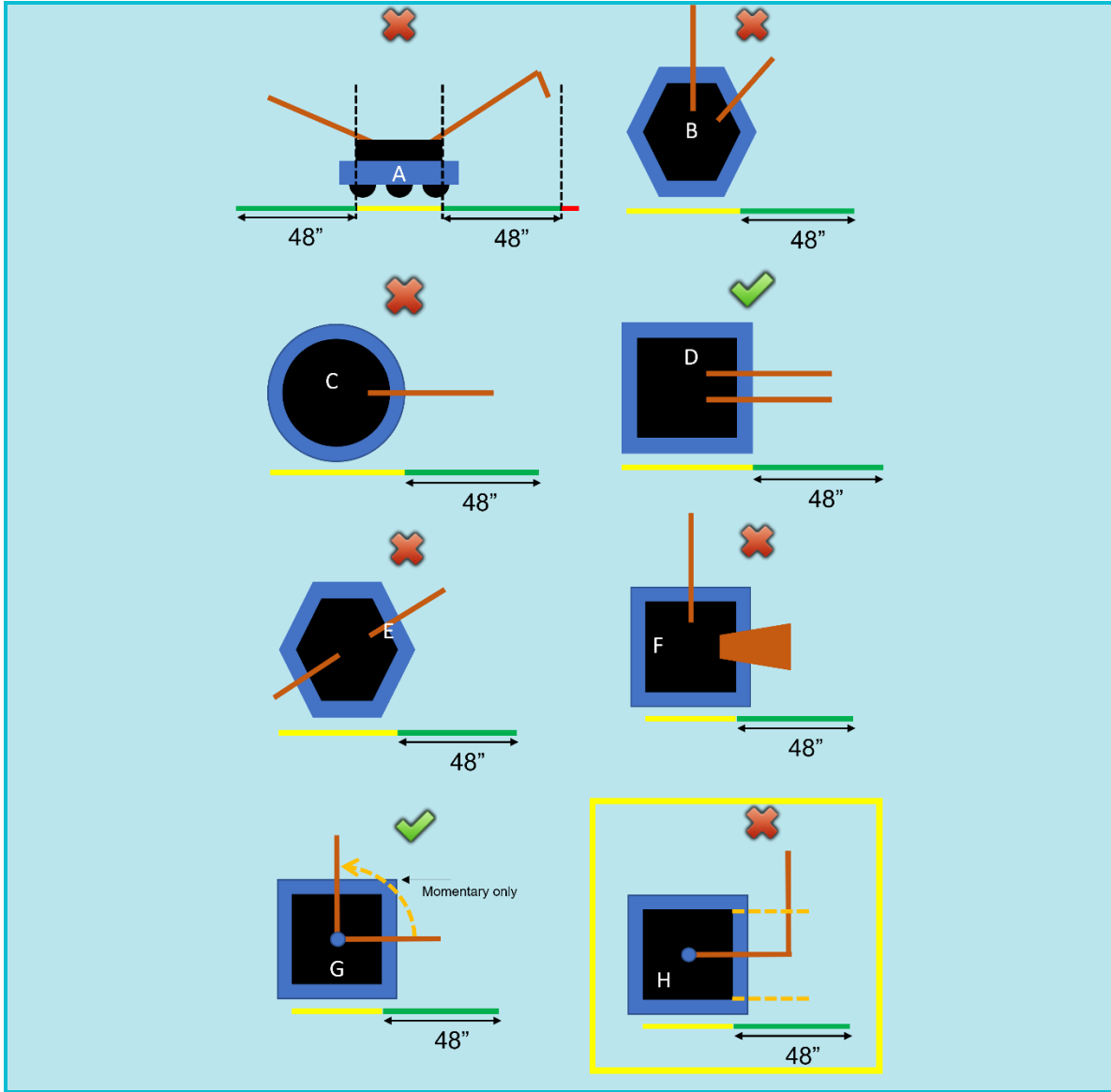
Bir uzantının kullanımı esnasında veya haricinde ÇERÇEVE ÇEVRESİ dışına çıkan kablo ve kablo bağları ANLIK ve göz ardı edilebilir kullanım kapsamında değerlendirilir.

Bu kurala uyan ve bu kuralı ihlal eden örnekler Şekil 7-3'te gösterilmiştir.

ROBOT ÇERÇEVE ÇEVRESİ ile aynı doğrultuda çizilen sarı çizgiler ÇERÇEVE ÇEVRESİNİN limitlerini temsil etmektedir. Yeşil çizgiler, ÇERÇEVE ÇEVRESİDEN ölçülen ve bu kuralda tanımlanan kısıtlamaları ihlal etmeyen uzantıları temsil etmektedir. Kırmızı çizgiler, ÇERÇEVE ÇEVRESİDEN ölçülen ve bu kuralda tanımlanan kısıtlamaları

- ROBOT H , ÇERÇEVE ÇEVRESİ tarafının izdüşümünün dışına uzantı çıkardığı için bu kuralı ihlal eder.

Şekil 7-3: Bu kurala uyan ve bu kuralı ihlal eden örnekler



Bölüm 8.5 MAÇ Esnasında

H502 *Dışarıdan kopun. SÜRÜŞ TAKIMI, MAÇa başladıkları alanlar (İTTİFAK ALANI, TRAFÖ MERKEZİ ALANI ve TEKNİSYENLERE ayrılmış alan) dışındaki hiçbir şey ile temasta bulunamaz. Ayakları kısmen TRAFÖ MERKEZİNİN dışında olan (ancak rakip İTTİFAK ALANINDA olmayan) bir İNSAN OYUNCU için, güvenliği tehlikeye atan ve iletişimin istemsiz, ANLIK ya da ilgisiz olduğu durumlar bu kuralın kapsamı dışındadır.

Kural İhlali Halinde: FAUL verilir.

Bölüm 9 ROBOT Kuralları

SATICI aşağıdaki kriterlerin tümünü sağlayan ve HOTE ürünleri satışı sunan yasal bir şirkettir:

...

- C. Aldığı herhangi bir geçerli siparişi **yeterli stok veya üretim kapasitesini muhafaza etmeli** (FIRST özelinde olmayan siparişleri de) ve en geç beş iş günü içinde kargolayabilmelidir. Bunun gibi istisnai durumlar çok büyük SATICILARın bile beklenmeyen gecikmeler yaşamasına neden olmaktadır (küresel tedarik zinciri kesintisi gibi ve/veya Yaklaşık 1000 FIRST takımının aynı parçayı aynı anda aynı SATICIdan sipariş etmesi). Bu gibi durumlar nedeniyle oluşan gecikmeler bu kuralın kapsamı dışındadır. **Bu kriter, hem SATICI hem de imalatçı olan bir kaynaktan gelen özel yapım ürünler için geçerli olmayabilir.**
- D. Sezon boyunca takımların siparişlerini makul bir sürede (1 haftadan az) karşılayabilecek üretime veya stok kapasitesine sahiptir. Hem SATICI hem de üretici olan bir şirketten temin edilen ve özel sipariş üzerine üretilen parçalar bu kuralın kapsamı dışında olabilir.

Örneğin, bir takım sürüş mekanizması için bir SATICIdan esneyebilen bir kayış almak istemektedir. Takım aynı zamanda SATICIdan bu kayış üzerinde bazı değişiklikler yapmasını istemiştir. SATICI kayış üzerinde istenilen değişiklikleri yaptıktan sonra iki hafta içinde kayışı takıma kargolar. Bu kayış İMAL EDİLMİŞ PARÇA olarak değerlendirilir ve iki haftalık kargolama süresi kabul edilebilirdir. Öte yandan takım kayış üzerindeki değişiklikleri kendi yapmak ister ve SATICIdan sadece stokta bulunan orijinal kayışı sipariş ederse bu durumda kayış bir HOTE parçadır. SATICI kayış üzerinde bir değişiklik yapmadan beş iş günü içinde kayışı takıma kargolamalıdır.

Bölüm 9.5 Motorlar ve Eyleyiciler

R501 *izin verilen motorlar. Sadece aşağıda listelenen motorlar ve eyleyicilerin (istenilen sayıda) kullanımına izin verilir:

Table 9-1 İzin Verilen Motorlar

Motor İsmi	Parça Numaraları
REV Robotics NEO Brushless	REV-21-1650 (v1.0 or v1.1) am-5258 am-4258 am-4258a

Bölüm 10 Denetim ve Uygunluk Kuralları

Bir etkinlikten önce takımlara [Denetim Kontrol Listesi'ni](#) (henüz yayınlanmadı) kullanarak ROBOTLARını kendi kendilerine denetimden geçirmeleri önerilir.

Bölüm 11.6.2 MAÇ Ataması

The edit below is not a change to how the match schedule algorithm works, it's just an edit to fix an error in the description of the how the algorithm works.

FMS, önceden tanımlanmış bir algoritma yardımıyla, her Sıralama MAÇı için her takıma 2 İTTİFAK partneri atar. Takımlar, Sıralama MAÇı atamalarını değiştiremez. Algoritma aşağıdaki kriterleri öncelik sırasına göre takip eder:

1. Takımların MAÇları arasındaki süreyi arttırmak
2. Takımların herhangi bir takıma karşı oynadığı MAÇ sayısını azaltmak
Takımların herhangi bir takımla İTTİFAK olduğu MAÇ sayısını azaltmak
3. Takımların herhangi bir takımla aynı İTTİFAKta olduğu MAÇ sayısını azaltmak.
Takımların herhangi bir takımla rakip olduğu MAÇ sayısını azaltmak
4. VEKİL takımların (FMS tarafından rastgele daha fazla Sıralama MAÇı oynamaları için atanan takımlar) kullanımını azaltmak
5. Bir takımın kırmızı ve mavi İTTİFAKta aynı sayıda Maç oynamasını sağlamak
6. Bir takımın üç SÜRÜCÜ İSTASYONunda eşit sayıda MAÇ oynamasını sağlamak

MAÇ zamanlama algoritması hakkında daha fazla bilgi için lütfen [Idle Loop yazılımının web sitesine](#) bakın

Bölüm 11.8.1.6 Bölgesel Etkinlik Katılımı

Yerel (District) takımlar herhangi bir Bölgesel Yarışmadaki eylemleri için puan kazanamaz veya o Bölgesel Yarışmadaki FIRST Şampiyonası eleme avantajlarından (ödüller, Wild Card'lar, vb.) yararlanamaz. Eğer bir Yerel takım kazanan İTTİFAKta ise bir sonraki eleme takımına bir Wild Card verilir. Finalist İTTİFAK'ta yer alıyorsa ve Wild Card ile ödüllendirileceklerse, atlanırlar.

Bölüm 12 Sözlük

İngilizce – Türkçe Terim	Tanım
LOADING ZONE – YÜKLEME ALANI	8 ft. 3 inç (~252 cm) genişliğinde, 11 ft. ¼ inç (~336 cm) ila 22 ft. ¼ inç (~671 cm) derinliğinde, İKİLİ TRAFÖ MERKEZİ, SEPERATÖR plastiği tarafından tanımlanan düzlem, korkuluk ve İTTİFAK renkli bant tarafından oluşturulan sonsuz yükseklikte bir hacim. YÜKLEME ALANI bandı içerir.