

# Takım Güncellemesi 04

## GENEL

### Etkinlik Kılavuzu, Bölüm 7 Törenler

**E701. \* Törenler sırasında pit alanındaysan, lütfen sessiz ol.** Törenler sırasında, **SIRALAMA MAÇLARI** haricinde takım üyeleri şunları yapmamalıdır:

- Elektrikli aletleri kullanma
- Yüksek ses çıkaran el aletleri (çekiçler, testere vb.) kullanma
- Bağırmanın ve yüksek ses çıkarmayın.

**E702. \*Tören sırasında pitte olması gereken kişi sayısı sınırı 5'tir.** Tören sırasında pit alanında, **SIRALAMA MAÇLARI** haricinde en fazla 5 ekip üyesi olabilir.

## SORU-CEVAP(Q&A)

Soru 49'un cevabı aşağıdaki şekilde güncellenmiştir:

MAÇ sadece her bir YER İŞARETİNİN **merkezini** kaplayan veya çevreleyen bir OYUN PARÇASI varsa başlayacaktır. Eğer bir İTTİFAK bir YER İŞARETİ üzerine OYUN PARÇASI yerleştirmese, uygun OYUN PARÇASI Bölüm 6.1.1'de belirtildiği gibi o YER İŞARETİ üzerine yerleştirilecektir.

## OYUN KILAVUZU

### Bölüm 5.5 ŞEBEKELER

Üst SIRA KÜP DÜĞÜMLERİNİN eğimli arka duvarları hariç, KÜP DÜĞÜMLERİ, 3 in. (~5 8 cm) yüksekliğindeki dik duvarlarla çevrelenmiştir.

### Bölüm 6.4 Skorlama

Aşağıdaki istisnalar haricinde, tüm skorlama MAÇ içinde yapılmakta ve skorlar MAÇ içinde güncellenmektedir:

- A. ŞARJ İSTASYONU değerlendirmesi, OTONOM periyodunda ARENA zaman göstericisi 0 değerini gösterdikten 3 saniye sonra yapılır.
- B. ŞEBEKELERE yerleştirilen OYUN PARÇALARININ puanlanması, OTONOM periyodunda ARENA zaman göstericisi 0 değerini gösterdikten sonra maksimum 3 saniye daha devam eder.
- C. **PARK** ve ŞARJ İSTASYONU değerlendirmesi, UZAKTAN KONTROL periyodunda ARENA zaman göstericisi 0 değerini gösterdikten 3 saniye sonra yapılır.
- D. ŞEBEKELERE yerleştirilen OYUN PARÇALARININ puanlanması, UZAKTAN KONTROL periyodunda ARENA zaman göstericisi 0 değerini gösterdikten sonra maksimum 3 saniye daha devam eder.

## Bölüm 7.2 ROBOT - ROBOT Etkileşimi

**G205 \*Burası savaş alanı değildir.** Bir ROBOT, rakip bir ROBOTa aşağıdaki şekillerde zarar veremez ya da rakip ROBOTta işlev kaybına neden olamaz:

- A. Kasıtlı olarak (HAKEMLER tarafından değerlendirilir)
- B. Niyetten bağımsız olarak rakip ROBOTun ÇERÇEVE ÇEVRESİNİN düzeydeki iz düşümünün içi ile direkt temas başlatmak. Bir ROBOTun TAMPONLARı veya ÇERÇEVE ÇEVRESİ içinde kalan BİLEŞENLERİ ile rakibin TAMPON açıklığında bulunan BİLEŞENLERİ arasındaki temas bu kuralın istisnasıdır..

*Kural İhlali Halinde: TEKNİK FAUL ve SARI KART gösterilir. Rakip ROBOTun sürüş yapamaz duruma gelmesi halinde TEKNİK FAUL ve KIRMIZI KART gösterilir.*

FIRST Robotics Competition, oyun içinde sürekli temas gerektiren mücadeleci bir yarışma hâline gelebilir. Bu kural ROBOTLARı başlarına gelebilecek ciddi zararlardan korur, ancak takımlar ROBOTLARını sağlam bir yapıya sahip olacak şekilde tasarlamalıdır.

**G205-B'de** bulunan istisna, TAMPONLARında açıklık bulunan ROBOTLARın, açık bölgelerden gelebilecek zararların riskini aldığı anlamına gelmektedir.

Bu kuralın ihlaline örnek oluşturan durumlar (ihlal oluşturan durumlar bu örneklerle sınırlı değildir) aşağıdaki gibidir:

a. Kolunu uzun durumda bırakan bir ROBOTun, ani bir kararla yön değiştirmesi sonucu, kasten olmayarak da olsa yakınındaki başka bir ROBOTun ÇERÇEVE ÇEVRESİ içinde kalan BİLEŞENLERine vurması ve BİLEŞENLERe zarar vermesi.

b. Hızlıca geriye gitmeye çalışan bir ROBOTun iki çift tekeri üstünde kalarak rakip bir ROBOTun üstüne düşmesi ve rakibin ÇERÇEVE ÇEVRESİ içinde bulunan bir BİLEŞENE zarar vermesi.

c. Rakip bir ROBOTa TEKRAR EDEN bir şekilde hızlıca çarparak ya da vurarak zarar veren bir ROBOT. Bu gibi bir durumdan HAKEMin çıkarımı ROBOTun rakip ROBOTa kasten zarar vermeye çalıştığıdır.

Başka bir ROBOTun işlev kaybına örnek oluşturan durumlar (başka bir ROBOTun işlev kaybına neden olan durumlar bu örneklerle sınırlı değildir) aşağıdaki gibidir:

d. Rakibin tahliye valfini açarak rakibin hava basıncı kaybetmesine neden olmak.

e. Rakip ROBOTun enerjisini kesmek. (Rakip ROBOT sürüş yapamaz duruma geldiğinden bu KIRMIZI KART ile sonuçlanan bir ihlaldir.)

Baş HAKEM, MAÇ bittikten sonra bu kuralın ihlalini doğrulamak için bir ROBOTu inceleyebilir ve verilen ihlal kararını destekleyen bir kanıt bulamazsa verilen cezayı kaldırabilir.

Bu kuraldaki “direkt temas başlatmak” teriminin gerçekleşmesi için rakip ROBOTa doğru hareket edilmesi gerekir.

Bir çarpışmada, iki ROBOTun da direkt temas başlatması mümkündür.

**"Sürüş yapamaz", olay nedeniyle SÜRÜCÜNÜN artık makul bir sürede (genellikle) istenen bir yere gidemeyeceği anlamına gelir. Örneğin, bir ROBOT sadece daireler çizerek hareket edebiliyorsa veya sadece çok yavaş hareket edebiliyorsa, ROBOT'un sürülemediği kabul edilir.**

## Bölüm 9.4 TAMPON Kuralları

**R408\*TAMPON** tanımı. TAMPONLAR aşağıdaki gibi yapılmalıdır (bkz. Şekil 9-7):

...

- D. [R405](#) uyarınca izin verilen TAMPON işaretleri dışında takım tarafından ek kaplama uygulanmayan sağlam, pürüzsüz bir bezle kaplanmalıdır (Şekil 9-7'deki kesitin önemli ölçüde değiştirilmemesi koşuluyla, [R405](#) ve/veya [R406](#)'ya uyum sağlamak için gerekirse birden fazla bez katmanına ve dikişlere izin verilir).

İpek ve yatak takımları sağlam kumaş olarak kabul edilmez, ancak 1000D Cordura kabul edilir. TAMPON rengine uygun bantın (örn. gaffer bandı) geçici olarak küçük delikleri yamalmasına izin verilir.

TAMPONların köşelerine ve dikişlerine uyum sağlamak için kumaş katlandığından birden fazla kumaş katmanı olması beklenir.

Plastik kaplı kumaşlar (örn. pleather) bu kuralla uyumlu değildir.

Kumaş, TAMPON ROBOT üzerine monte edildiğinde ahşap ve havuz makarnası malzemesinin tüm dış yüzeylerini tamamen kaplamalıdır. TAMPONLARI kaplayan kumaş düz renkte olmalıdır.

...

## Bölüm 12 Sözlük

Terim

Tanım

**PARK**

TAMPONLARI tamamen kendi TOPLULUĞU içinde bulunan ancak BAĞLI kriterlerini karşılamayan bir ROBOT'un durumu