

# Takım Güncellemesi 11

## Bölüm 7.1 ROBOT Kısıtlamaları

### G107 Kendinizi fazla zorlamayın. ...

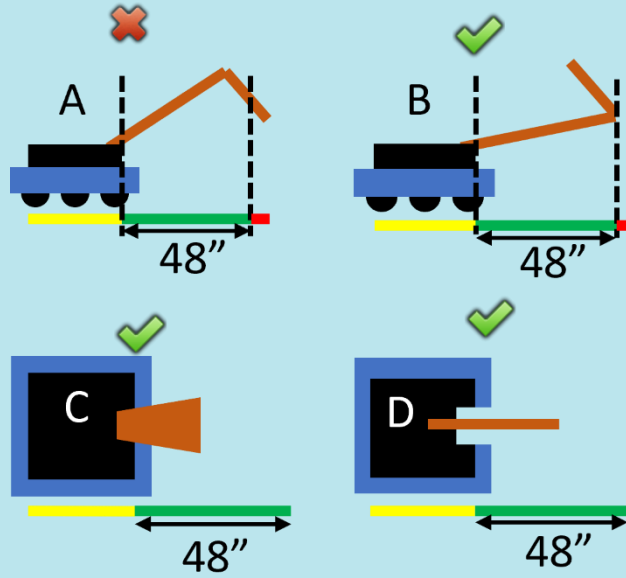
...

Bu kurala uyum ve uyumsuzluk örnekleri Şekil 7-2'de gösterilmektedir.

...

- ROBOT A, çok uzun bir uzantıya sahip olduğu için bu kuralı ihlal eder
- ROBOT B bu kuralı ihlal etmiyor
- ROBOT C bu kuralı ihlal etmiyor
- ROBOT D bu kuralı ihlal etmiyor çünkü ROBOT-TAMPONLARINA dik olmayan kenarlara rağmen uzantısı yalnızca bir yönde uzanıyor

Şekil 7-2 Bu kurala uyum ve uyumsuzluk örnekleri



## Bölüm 7.3 SAHA Etkileşimi

**G302 TELEOP'tan önce kendi tarafınızda kalın.** TELEOP'tan önce, bir ROBOT rakibin İTTİFAK DUVARI, ROBOT'un ÇİFT ALT İSTASYONU, bariyerler ve SAHA MERKEZ ÇİZGİSİ tarafından oluşturulan sonsuz dikey hacimle kesilemez.

## BÖLÜM 8.3 MAÇ ÖNCESİ/SONRASI

**H301 \*Hızlı ol. SÜRÜCÜ EKİBİ kendi MAÇLARININ başlamasında önemli gecikmelere neden olamazlar. Önemli bir gecikmeye neden olmak için aşağıdakilerin her ikisinin de doğru olması gerekir:**

...

**H310 SÜRÜCÜ EKİP pozisyonlarınızı bilin** MAÇ başlamadan önce, SÜRÜCÜ EKİP üyeleri aşağıdaki şekilde konumlanmalıdır:

- SÜRÜCÜLER: kendi İTTİFAK ALANLARININ içinde ve BAŞLANGIÇ ÇİZGİSİNİN arkasında,
- ANTRENÖRLER: MÜTTEFİK ALANLARININ içinde ve BAŞLANGIÇ ÇİZGİSİNİN arkasında ve
- İNSAN OYUNCULAR:
  - YEDEK ALANLARINDA ve BAŞLANGIÇ ÇİZGİSİNİN arkasında en az bir İNSAN OYUNCU,
  - kalan tüm İNSAN OYUNCULAR: kendi İTTİFAK ALANLARININ içinde ve BAŞLANGIÇ ÇİZGİSİNİN arkasında ve
- TEKNİSYENLER: SAHA yakınında etkinlik için belirlenmiş alanda.

*İhlal: Durum düzeltilene kadar MAÇ başlamayacaktır.*

**H312 Hemen git.** SÜRÜCÜ EKİPLER bir sonraki MAÇIN başlamasında önemli veya çoklu gecikmelere neden olamazlar.

*İhlal: Sözlü uyarı. Etkinlik sırasında herhangi bir noktada tekrar ihlal olursa SARI KART.*

## Bölüm 9.3 ROBOT Güvenliği ve Hasar Önleme

**R204 \*OYUN PARÇALARI SAHA ile birlikte kalır.** ROBOTLAR, DEVRE DIŞI ve kapalı durumdayken OYUN PARÇALARININ ROBOTTA ve ROBOTUN SAHA elemanlarından çıkarılmasına izin vermemelidir.

ROBOTLAR MAÇTAN sonra yeniden etkinleştirilmeyecektir, bu nedenle takımlar OYUN PARÇALARININ ve ROBOTLARIN hızlı, basit ve güvenli bir şekilde çıkarılabileceğinden emin olmalıdır.

Takımların ROBOT'larını geliştirirken H301 H312'yi göz önünde bulundurmaları teşvik edilmektedir.

## Bölüm 11.7.2 Playoff Eşleşme Grubu

Tablo 11-3 Tipik Playoff Maç Programı

| MAÇ                            | Mavi               | Kırmızı             | Mavi Boşluk (dakika) | Kırmızı Boşluk (dakika) | Kazanan şuraya geçer | Kaybeden şuraya gider |
|--------------------------------|--------------------|---------------------|----------------------|-------------------------|----------------------|-----------------------|
| Alt Küme - 5. Tur - 13. MAÇ    | 12. MAÇIN Galibi   | 11. MAÇIN Kaybedeni | 24m<br>17m           | 17m<br>24m              | Mavi - MAÇ 14        |                       |
| <b>15 dakikalık Ödül Arası</b> |                    |                     |                      |                         |                      |                       |
| Finaller - 14. Maç             | MAÇ 13'ün Kazananı | 11. MAÇIN Galibi    | 17m                  | 37m<br>44m              | 15. MAÇ              | 15. MAÇ               |