

# Takım Güncellemesi 03

## GENEL

### Oyun Alanı

#### Takım Versiyonları

- [TE-23000-Setof3Grids-Dwg](#) tüm sayfaları içerecek şekilde güncellenmiştir.
- [TE-23004-CubeShelf-ReadMe](#), kontraplak kesim sayfasındaki parça numarası hatalarını düzeltmek için güncellendi.

## OYUN KILAVUZU (GAME MANUAL)

### Bölüm 7.1 ROBOT Kısıtlamaları

**G109 Birden fazla yönde uzantı çıkarmayın.** ROBOTLAR farklı yönlerde (ROBOTun farklı yanlarından) ÇERÇEVE ÇEVRELERİ (Frame Perimeter) dışına çıkan uzantıları aynı anda kullanamaz. Bu kural için tamamı ya da bir kısmı yuvarlak şekle sahip ÇERÇEVE ÇEVRELERİNİN sonsuz sayıda yana sahip olduğu kabul edilir.

Bu kuralın istisnaları şunlardır:

- A. Farklı yönlerde olan uzantıların ANLIK ya da göz ardı edilebilir şekilde aynı anda kullanımı
- B. Tamamen kendi İTTİFAKına ait TOPLULUK ya da YÜKLEME ALANI içinde bulunan robotlar ve
- C. Bir MEKANİZMANIN 1 ÇERÇEVE ÇEVRESİ (FRAME PERIMETER) tarafından bitişik bir ÇERÇEVE ÇEVRESİNE (FRAME PERIMETER) ANLIK hareketi.

*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.*

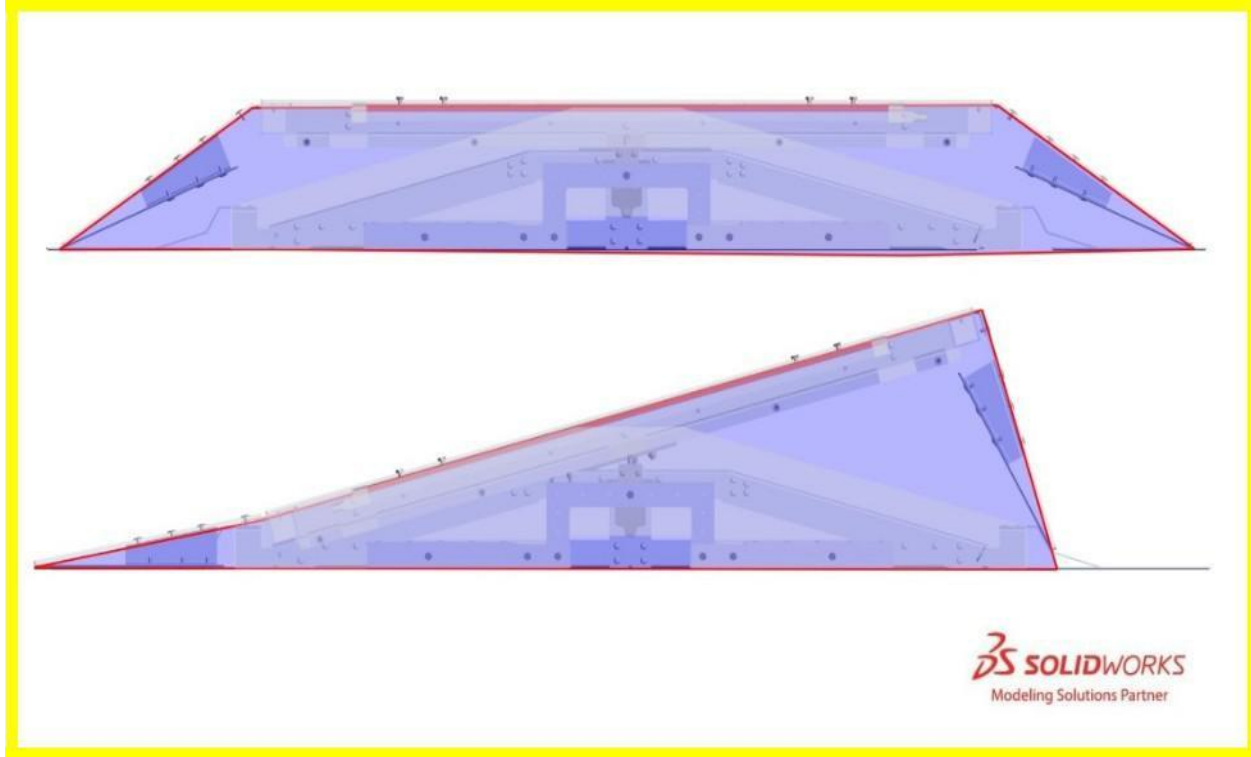
### Bölüm 7.3 SAHA ile Etkileşim

[S51](#)'e verilen yanıt "ve [Ekip Güncellemesi 03](#)'te eklenen [G306](#)" eklenecek şekilde düzenlenmiştir.

**G306 ŞARJ İSTASYONU'nu (CHARGE STATION) sıkıştırmayın.** Bir ROBOT, ŞARJ İSTASYONU'nun işlevselliğini engellemek amacıyla ŞARJ İSTASYONU düzeneğinin içine (Örn: Şekil 7-5'te gösterildiği gibi rampaları ve üst yüzeyi tarafından tanımlanan hacmin içine) herhangi bir parçasını yerleştiremez.

*Kural İhlali halinde: KIRMIZI KART*

Şekil 7-5 CHARGE STATION içindeki hacim



## Bölüm 8.1 Genel

**H111 Sıralama Puanları için kuralları ihlal etmeyin.** Bir Takım veya İTTİFAK, her bir İTTİFAK'a bir Sıralama Puanı kazandırmak amacıyla bir kuralı kasıtlı olarak ihlal ederek Rakipleriyle gizli anlaşma(lar) yapamaz.

*İhlal: SARI KART ve İTTİFAKLAR, SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK ve AKTİVASYON BONUSLARI için uygun değildir.*

Örneğin, mavi İTTİFAK'ta ki A Takımı, kırmızı İTTİFAK'ta ki F Takımı ile anlaşır, her ikisi de G405'i ihlal ederek rakip bir NODE'dan OYUN PARÇALARI çıkaracak, sadece bir FAUL'e maruz kalacak ve her biri, bir SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK (SUSTAINABILITY) BONUSU Sıralama Puanı kazanmayı amaçlayacaktır.

## Bölüm 8.3 MAÇ Öncesi/Sonrası

**H309 ROBOTunuzu tanıyın.** Bir MAÇ için SAHAYA yerleştirildiğinde, her ROBOT şu şekilde olmalıdır:

- ROBOT kurallarına uygun olmalıdır, başka bir deyiş ile denetimden geçmiş olmalıdır. (Pratik MAÇLARI ile ilgili istisnalar için bkz. [Bölüm 10 Denetim \(Inspection\) ve Uygunluk Kuralları](#)),
- SÜRÜCÜ TAKIMI tarafından SAHAda bırakılan tek ekipman olmalıdır,
- BAŞLANGIÇ KONFİGÜRASYONUna getirilmiş olmalıdır.(referans [R102](#) ve [R104](#)),
- Tamamen İTTİFAKa ait TOPLULUK (COMMUNITY) içinde olacak şekilde konumlandırılmış olmalıdır,
- ŞARJ İSTASYONUna (CHARGE STATION) temas etmemelidir,
- Tamamen SAHA halısı, **gaffers bandı ve/veya kablo koruyucusu**, tarafından taşınmalıdır.
- Tamamen ve sadece kendisinin taşıdığı en fazla 1 OYUN PARÇASI bulundurmalıdır. ([Bölüm 6.1 Kurulum](#)'da açıklandığı gibi).

## Bölüm 9.4 TAMPON (BUMPER) Kuralları

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

D.R405 uyarınca izin verilen TAMPON işaretleri dışında, TAMPONLARın dışı sağlam ve düz kumaşla kaplanmalıdır. (R405'i ve/veya R406'yi sağlamak için çok katlı veya eklemeli kumaş kullanılmasına izin verilir, ancak Şekil 9-7'de gösterilen yapının dışına çıkılmaması gerekir.)

1000D Cordura sağlam bir kumaş örneği iken, ipek ya da nevresim kumaşları değildir. Geçici çözümler için TAMPON renkleri ile uygun olan bant (örn. Gaffer bandı) ile küçük açıkların kapatılmasına izin verilir.

Köşeleri ve birleşme yerleri de kumaş ile kapatılacağından, TAMPON üzerinde birden fazla kumaş katı olması normaldir.

Kumaş; TAMPONLAR ROBOT üzerinde iken açıkta kalan tahta ve havuz makarnası yüzeylerini tamamen kaplamalıdır. Kullanılan kumaş tek ve düz renkte olmalıdır.

...

**R409** Şekil 9-8, lider çizgilerin havuz makarnası uçları olabileceğine dair görsel imayı ortadan kaldırmak için yeniden konumlandırılacak şekilde düzenlenmiştir.

Şekil 9-8 BUMPER köşelerinin yumuşak kısımları

