

Takım Güncellemesi 16

Genel

Kontrol Sistemi: [NI FRC Oyun Aletleri Tools](#) güncellenmiştir. Geçen haftaki sürüm Driver Station uygulamasının 23.1 sürümünü içeriyor ve uygulama başlatılırken USB aygıtlarının algılanmasıyla ilgili bir sorunu düzeltiyor. Aşağıdaki R901 düzenlemesine göre, bu güncelleme yarışma için gereklidir. Güncelleme ayrıca LabVIEW ekipleri için Ağ Tabloları kararlılık düzeltmelerini içeren roboRIO görüntü sürümü 2023_v3.2'yi de içermektedir; C++\Java ekiplerinin yeni görüntüye güncelleme yapmalarına gerek yoktur (ancak bunu yapmalarında bir sakınca yoktur). [C++\Java WPILib \(2023.4.2\)](#) için bir güncelleme yayınlanmıştır. Bu sürüm, Ağ Tabloları için etkinliklerde gösterge tablosu performansını etkileyebilecek kararlılık düzeltmeleri içerdiğinden, tüm takımların yarışmadan önce en az 2023.4.1 sürümüne güncelleme yapmaları önerilir.

Orijinal SAHA Çizimleri: [GE-23300, Rev B](#), 4 Şarj İstasyonu Pivot Menteşe Tertibatının yönlerinde yapılan bir değişikliği (aynıdan değişime) yansıtmak üzere güncellenmiştir.

Inspection Checklist – Teftiş Kontrol Listesi: [Robot Inspection Checklist](#) Rev 3 yayınlanmıştır ve aşağıda gösterilen R901 değişikliğini yansıtmaktadır.

Bölüm 7.2 ROBOTLAR Arası Etkileşim

G209 OYUN SONUNda, kendi ŞARJ İSTASYONUna temas eden ROBOTLARA dokunmayın.

OYUN SONU süresince, bir ROBOT, karşı İTTİFAKA ait ŞARJ İSTASYONUna temas eden rakip bir ROBOTa veya karşı İTTİFAKA ait ŞARJ İSTASYONUna temas eden rakip bir ROBOT tarafından taşınan başka bir rakip ROBOTa direkt ya da bir OYUN PARÇASI aracılığı ile dolaylı olarak temas edemez. Bu kural uygulanırken teması kimin başlattığına bakılmaz. Bu kural kendi ŞARJ İSTASYONU ile temas halinde iken bir kısmı karşı İTTİFAKA ait YÜKLEME ALANında olan ROBOTLARI korur.

*Kural ihlali hâlinde: Temas edilen rakip ROBOT ve temas anında kendi ŞARJ İSTASYONUna temas eden her ROBOT ve bu ROBOTLARın taşıdıkları ROBOTLAR BAĞLI ve KENETLİ duruma ulaşmış sayılır. **Maç sonunda tüm BAĞLI robotlar, KENETLİ olarak nitelendirilir.***

Bölüm 7.3 SAHA ile Etkileşim

G304 Rakibin ŞARJ İSTASYONU ile uğraşmayın. ROBOTLAR, direkt ya da bir OYUN PARÇASI aracılığı ile dolaylı olarak karşı İTTİFAKA ait ŞARJ İSTASYONUnu hareket ettiremez ve bu ŞARJ İSTASYONUnun hareketini engelleyemez. Bu kuralın istisnaları şunlardır:

- ANLIK bir ROBOT eylemi sonucunda oluşan minimal ŞARJ İSTAYONU hareketinin rakip ŞARJ İSTASYONUnun hareketine veya hareketinin engellenmesine sebep olması.

- B. Bir ROBOTun rakip bir ROBOTun temasıyla (direkt ya da bir OYUN PARÇASI veya başka bir ROBOT aracılığı ile dolaylı olarak) rakip ŞARJ İSTASYONUna zorla temas ettirilmesi (ör. bir ROBOTun karşı İTTİFAK tarafından ŞARJ İSTASYONUnun altına kasten ya da kazara sıkıştırılması).

*Kural ihlali hâlinde: İhlal başına bir FAUL verilir. OYUN SONUnda ise, kendi ŞARJ İSTASYONUna temas eden her ROBOT ve bu ROBOTLARın taşıdıkları ROBOTLAR BAĞLI ve KENETLİ duruma ulaşmış sayılır. **Maç sonunda tüm BAĞLI robotlar, KENETLİ olarak nitelendirilir.***

Bölüm 8.3 Maç Öncesi/Sonrası

H301 ile ilgili bir hatırlatma: SÜRÜCÜ TAKIMLARIN Playoff arasının sonunda (yani 2. istasyondaki zamanlayıcılar 0'a ulaştığında) MAÇA hazır olmaları veya MAÇA hazır olmak için iyi niyetli bir çaba göstermeleri beklenmektedir. ROBOT ile SAHA'ya güvenli bir şekilde yürümek, MAÇA hazır olmak için iyi niyetle çaba göstermeye bir örnektir. ROBOT üzerinde tamirat veya modifikasyon çalışmalarına devam etmek, MAÇA hazır olmak için iyi niyetli bir çaba sarf etmek olarak değerlendirilmez.

Bölüm 9.9 OPERATOR KONSOLU

R901 *Driver Station yazılımının belirtilen sürümünü kullanın. ROBOTLARın operasyon modunu (OTONOM/UZAKTAN KONTROL) ve durumunu (Aktif/Devre Dışı) kontrol etmesine izin verilen tek yazılım, National Instruments ([yükleme aşamalarına buradan ulaşılabilir](#)) tarafından sağlanan Driver Station yazılımıdır. Kullanılan Driver Station yazılımının versiyonu ~~22.0~~ **23.1** veya üstü olmalıdır.

Bölüm 11.7.2 Playoff MAÇ Şeması

Şekil 11-3 ve Tablo 11-3'te gösterildiği üzere, Playoff MAÇLARI 6 turdan oluşur. Turlar ve Final MAÇLARI arasında ara verilir. Aralar, aralardan önceki MAÇLARın ardından SAHA boşaltıldıktan sonra başlar. Tablo 11-3'teki Kırmızı ve Mavi Ara sütunları, her İTTİFAKın MAÇLARI arasındaki yaklaşık zamanı gösterir. Planlanan MAÇın öngörülen başlama zamanı, MAÇ programında belirtilen zaman ya da iki İTTİFAKtan birinin önceki MAÇından 15 dakika sonrasındır (daha geç olan zaman dikkate alınır).

Eğer bir playoff maçı, 11.3 maç tekrarları bölümünde anlatıldığı gibi tekrardan oynanacaksa; Bir Playoff MAÇının Bölüm 11.3 MAÇ TEKRARLARI'nda açıklandığı gibi tekrar oynanması gerekiyorsa, takımlara tekrarın ne zaman yapılacağı bildirilir. Tüm takımlar daha erken hazır olmadıkça, tekrar maçı öncesinde takımların ROBOTLARINI sıfırlamaları için en az 10 dakikalık bir gecikme sağlanır. Etkilenen MAÇ, bir sonraki tur başlamadan önce tekrar oynanmalıdır.

Bölüm 11.7.2.2 Playoff Finalleri

Üst ve Alt kademede birer İTTİFAK kaldığında, bu İTTİFAKLAR Final turuna yükselir. Final turunda 2 MAÇ kazanan ilk İTTİFAK etkinliğin Şampiyonu olur.

Final turunda bir MAÇın berabere bitmesi durumunda beraberlik Tablo 11-4'te belirtilen kriterlere göre bozulmaz, MAÇ sonucu berabere olarak bırakılır. 3 MAÇ sonrasında iki İTTİFAKtan birinin 2 MAÇ kazanamaması hâlinde (berabere biten MAÇLAR nedeniyle), Playoff süreci, Ek MAÇLAR ile devam eder. Ek Final MAÇLARı (en fazla 3 MAÇ), bir İTTİFAK 2 Final MAÇı kazanıncaya kadar devam eder. Bir Ek MAÇta İTTİFAKLARın skorlarının eşit olması durumunda, o EK MAÇın kazananı Tablo 11-4'te belirtilen kriterlere göre belirlenir.

Bir Playoff MAÇının [Bölüm 11.3 MAÇ Tekrarları](#)'nda açıklandığı gibi tekrar oynanması gerekirse, MAÇ tekrarının ne zaman oynanacağı takımlara bildirilir. Tüm takımların daha öncesinde hazır olmaları haricinde takımlara ROBOTLARını hazırlamaları için en az 10 dakikalık bir zaman sağlanır. Tekrar MAÇı bir sonraki tur başlamadan oynanmalıdır.