

Takım Güncellemesi 12

Bölüm 7.1 ROBOT Kısıtlamaları

G102 ***ROBOTLAR, MAÇ boyunca SAHADA KALIN.** ROBOTLAR ve kontrol ettikleri her şey, örneğin OYUN PARÇALARI, PORTALLARIN içindeki **ANLIK temaslar** dışında SAHA dışındaki hiçbir şeyle temas edemez.

Bölüm 7.2 ROBOT - ROBOT Etkileşimi

G205 ***Bu savaş robotu değil.** Bir ROBOT, rakip bir ROBOT'a aşağıdaki yollardan herhangi biriyle hasar veremez veya işlevsel olarak bozamaz:

- bir HAKEM tarafından algılandığı şekliyle kasıtlı olarak.
- robotun TAMPONLARI veya ROBOTUN ÇERÇEVE ÇEVRESİ içindeki BİLEŞENLER ile rakibin TAMPONLARININ bir açıklığı içindeki **veya TAMPON açıklığının üzerindeki boşluktaki BİLEŞENLER** arasındaki temas bu kuralın istisnasıdır.

Bölüm 9.4 TAMPON Kuralları

R405 ***BUMPERS, İTTİFAKINIZI GÖSTERİR.** Her ROBOT, etkinlikte dağıtılan MÜSABAKA programında (Bölüm 11.1 MÜSABAKA Programlarında açıklandığı şekilde) belirtildiği üzere, İTTİFAK renklerini yansıtacak şekilde kırmızı veya mavi TAMPONLAR sergileyebilmelidir. Aşağıdakiler dışında, ROBOT üzerine monte edildiğinde görülebilen TAMPON işaretleri yasaktır:

- R406 uyarınca gerekli olanlar,
- Kanca ve halka bant veya çitçitli bağlantı elemanları veya TAMPONUN sert parçaları tarafından desteklenen **işlevsel eşdeğerleri,**
- 4¼ inç (~12 cm) ile 5¼ inç (~13 cm) arasında düz beyaz First logolar. (~12 cm) ve 5¼ inç (~13 cm) genişliğinde (yani CHARGED UP Sanal Kitinde bulunanlarla karşılaştırılabilir) ve
- alttaki kumaşın dikiş yerlerinde, köşelerinde veya kıvrımlarında açıkta kalan dar alanlar.

TAMPONLARIN ÇERÇEVEYE bakan yüzeyleri "gösterilmez" ve bu nedenle bu kural geçerli değildir.

Bölüm 11.2.2 SARI ve KIRMIZI KART Kuralları

İkinci bir SARI KART, MAÇ tamamlandıktan sonra BAŞHAKEM'in takımın SÜRÜCÜ İSTASYONU önünde durup SARI KART ve KIRMIZI KART'ı aynı anda havada tutmasıyla gösterilir.