

**GÜNCELLEME TARİHİ**  
23 Ocak 2019

### 08 - KRATER GEÇİŞİ

Maç sonunda geçit düzleştirilmiş olmalıdır, ancak maç süresi içinde nasıl ya da ne zaman yapıldığı önemli değildir.

**GÜNCELLEME TARİHİ**  
12 Aralık 2018

### 07 - KRATER GEÇİŞİ

Her yıl, metni bir kez daha okuyan ve metinde söylenmeyenleri fark eden ekiplere fayda sağlamak için tasarlanmış Görevler vardır. Bu Görevler gizli özgürlükleri keşfetmek ve Görevi farklı bir şekilde çözmek ve belki de herkesten daha kolay bir şekilde yapmak ve yine de puanları almak için tasarlanmışlardır. Krater Geçiş görevi bu görevlerden biri değildir. Bu görev sadece yükseltilmiş, pürüzlü bir yüzey üzerinden gidebilir misiniz görmek içindir. Bu görev için yapmanız gerekenler;

- Kraterin tamamen doğusundan başlamanız,
- Krateri batı yönünde geçmeniz,
- Ve görevi düzleştirilmiş Geçidin tamamen batısında bitirmenizdir.

Puan almak için tamamen doğudan tamamen batıya geçen herhangi bir şey **Geçiş Ekipmanı**dır. Geçmesi gereken tek ekipman Geçiş Ekipmanıdır. Geçiş Ekipmanını geçirmek için kullanılan atış ya da taşıma elemanların geçmesi zorunlu değildir.

Örnekler:

- Eğer Geçiş Ekipmanı olarak bir top karşı tarafa atılıyorsa, puan almak için sadece topun geçmesi gereklidir. Geçiş yapan top robotun bir parçası değildir, yani robotun geçmesi gerekli değildir.
- Eğer top Taşınıp robot tarafından bırakılmış ise, aynı şekilde, puan almak için sadece topun geçmesi gereklidir. Geçiş yapan top robotun bir parçası değildir, yani robotun geçmesi gerekli değildir. (Bakınız Kurallar T10)
- Eğer bir top Robotun parçası olarak inşa edilmiş ve sonradan elle ayrılıyor ise, robotun tamamının geçmesi gereklidir. Top robotun bir parçası olduğundan, Robotun tamamının geçmesi gereklidir. (Bakınız Kurallar T04)

Bu görev için, Takımların Robot tarafından Taşıma ve Robotun parçası olma arasındaki farkı net bir şekilde bilmeleri gerekmektedir (Bakınız Kurallar T10 ve T04).

Takımlar: Eğer ikisi arasındaki farktan emin değilseniz, konu üzerinde çalışın, stratejiniz riskli olabilir.

Son olarak, eğer Geçiş Elemanının ağırlığı Mat ve/veya Kraterler üzerinde ise, ağırlık taşıyan tüm kısımları geçiş hareketi sırasında Kuleler arasında geçmelidir.

### 06 - KAÇIŞ HIZI

Uzay aracının modelde gösterildiği gibi en tepede sıkışmış olması gereklidir. G04 teki gibi, buradaki tek çözüm bariz olandır. Vurma Yastığına vur ve bu süreçte eğlenebildiğin kadar eğlen. Ne yazık ki bu roket bilimi, ama sadece darbe ve balistik kısımları.

### 05 - KIRILGAN UYDULAR

Robotların uydu modellerine zarar verecekleri anlaşılmıştır ve modelleri düzelden gönüllüler de tekrar yapım aşamasında hatalar yapabilirler.

- Takımlar: Uyduların bozulmamış halkaları ile tabanları üzerinde basit gövdeleri olacaktır, ama ufak ayrıntılarının konumu rastgele kabul edilir. Hakemler, uyduların en doğru şekilde yapılması için ellerinden geleni yapacaktır.

#### 04 - GÜNEŞ PANELLERİNE ERİŞİM

Puanınızı arttırmak için, Robotunuz herhangi bir Güneş Panelinin açısını değiştirmekte serbesttir ve bu beklenmektedir. Güneş panellerinin sizin alanınızda olmasına gerek yoktur. Kurallar K16 bu görevde sorun yaratmamaktadır. Çünkü:

- Oyunun tasarımından ötürü her iki takımda eşit ve simetrik şekilde Güneş Panellerine erişebilmektedir.
- G02 deki 22 puan koşulu Güneş Panel(leri) -çoğul- için geçerlidir, her ikisinde içermektedir.
- Görev tanımında bulunan tüm puan şekilleri her iki paneli de içermektedir.

#### 03 - METEOROİD SIFIRLAMA

Kurallar K10 ve Görevler G14 gereğince, bir Meteoroid maç esnasında, üs alanı dışında, asla elle sıfırlanamaz. Kurallar F05 gereğince, herhangi bir kısmında el ile sıfırlamaya izin verildiği görülen doküman veya videolar referans alınmamalıdır

#### 02 - NUMUNE ÖRNEKLERİ

Numune Alanı aksı tamamen boş olmasa bile, Numune örneklerinden Görevler G03 ve G05 te açıklandığı şekilde puan alınabilir.

#### 01 - METEOROİD KAPANININ ŞEKLİ

Görev Modelleri İnşa Kılavuzundaki Meteoroid Kapanının yapılış şekli doğrudur. Görevler dökümanının resimlerinde görülen küçük farkı görmezden gelebilirsiniz.