

ROBOT OYUNU KURALLARI

DUYARLI PROFESYONELLİK® - Sizler “Duyarlı Profesyonellersiniz.”

- Bir taraftan sorunları çözmeye uğraşırken, diğer taraftan hem kendi takımınızdaki hem de diğer takımlardaki HERKESE nazik ve saygılı davranırsınız!
- Sizler diğerlerinin fikirlerine *karşı koyan veya onları alt eden* bireyler değil, **onların fikirlerini de kullanarak yeni şeyler inşa** edebilen yeteneklersiniz.

Bilim Kahramanları Buluşuyor/FIRST® LEGO League turnuvasına “bir yarışma kazanma” hedefi ile katılıyorsanız, yanlış yerdesiniz.

Tanımlar

- Bilmeniz gerekenleri ve Maç’a nasıl hazırlanacağınızı bu dokümanda bulabilirsiniz.

01. ROBOT – Robot, LEGO MINDSTORMS mikrodenetleyicisi ile **elinizle birleştirdiğiniz ve yine sadece elinizle ayırdığınız tüm Ekipmanların toplamıdır.**

02. EKİPMAN – Ekipman, Robot da dahil olmak üzere Görevlerle alakalı olarak Maç’a **getirdiğiniz** her şeye verilen addır.

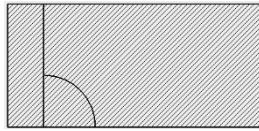
03. MAÇ – Maç, kuzey kısımlarından sırt sırta birleştirilen iki Sahada iki takımın karşılıklı yaptığı robot oyunudur. Robotunuz, Başlatma Alanı’ndan bir ya da birçok kez Başlatılır ve 2,5 dakika içinde mümkün olan en çok sayıda Görevi tamamlamaya çalışır.

04. SAHA – Ev’i, Saha Matı’nı, Görev Modellerini ve Kenar Duvarlarının iç tarafında kalan diğer her şeyi içerir.

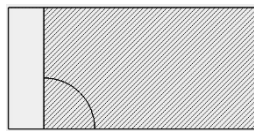
05. GÖREV MODELİ – Saha’ya geldiğinizde hali hazırda orada olan her türlü LEGO nesnesidir.

06. BAŞLATMA ALANI – Mat’ın içinde, onu oluşturan siyah çizgilerin de dahil olduğu çeyrek daire şeklindeki alandır. Güney Kenar Duvarı’nın iç yüzünü de içeri alacak kadar genişleyebilir, ancak daha öteye gitmez. Sponsor logolarının bulunduğu beyaz bölgeyi kapsamaz.

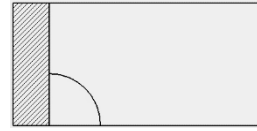
07. EV – Kenar Duvarlarının iç yüzlerini de kapsayan, Saha Matı’nın batısında kalan masa yüzeyidir.



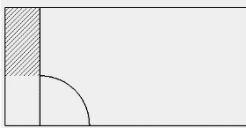
Saha



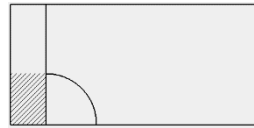
Mat



Ev



Büyük denetleme
alanı



Küçük denetleme
alanı



Başlatma alanı

08. BAŞLATMA – Hazırlıklarınızı tamamladıktan sonra Robot ile el temasınızı kesip onu çalıştırmanızdır.

09. MÜDAHALE – Başlatma’dan sonra Robot ile etkileşime girdiğiniz an “Müdahale” olarak adlandırılır. Bu etkileşim; sadece dokunma değil, herhangi bir sensör aracılığıyla gerçekleşse bile Müdahale olarak değerlendirilir.

10. HASSASİYET DİSKİ – Saha’da bulunan ve Maç başladığınızda hali hazırda puan değeri olan altı kırmızı disklerdir. Robot’a, Eve Tamamen girmesinden önce Müdahale ederseniz, her müdahale için Hakem, Disk’lerden bir tanesini alacaktır.

11. TAŞIMA & YÜK – Bir nesne bilinçli/stratejik olarak

- yerinden alınır, ve/veya
- yeni bir yere götürülüyorsa, ve/veya
- yeni bir yere bırakılıyorsa,

‘Taşınıyordur’ ve adı da ‘Yük’tür. Nesnenin onu Taşıyan ile temasının kesildiği anda Taşıma sona ermiştir ve o nesne artık Yük değildir.

Turnuva kuralları

En az üç Resmi Turunuz olacaktır ve her Turda bir Maç’a çıkacaksınız. Üç tur içinde yaptığınız en yüksek skor dikkate alınacaktır. Bu nedenle herhangi bir Maç’ta bir şeyler ters giderse panik yapmayın.

<u>Maça getirin</u>	<u>Pit alanında bırakın</u>
Teknisyen olarak belirlenmiş iki kişi de dahil, ekibinizin tamamı (10 kişiye kadar)*	Diğer tüm elektronik aletler
Robotunuz (birden fazla Robot varsa sadece birini getirmelisiniz) ve aşağıdakiler de dahil olmak üzere tüm Ekipman:	Yedek Robotlar
BİR mikrodenetleyicinin bataryası veya ALTI adet AA kalem pil	İlave mikrodenetleyiciler
LEGO kabloları ve dönüştürücüler (ihtiyaç duyulursa)	

* Turnuva ve Maç alanının durumuna göre, bu sayı sadece teknisyenler ile sınırlandırılabilir.

12. Takımlar, Koçlar, Hakemler ve diğer herkes, *FIRST* Öz Değerleri’ne daima örnek teşkil edecek şekilde davranmalıdır.

13. Robot Oyun alanında Robotları uzaktan kumanda etmek ve/veya Robotlarla veri alışverişinde (Bluetooth dahil) bulunmak **yasaktır**.

14. Robotunuza ancak **tamamen** Ev’de iken veya Başlatma Alanında Başlatma için hazırlarken güvenli bir şekilde dokunabilirsiniz. Diğer durumlar “Müdahale” olarak değerlendirilecektir.

15. Tüm puanlama alanlarının etrafındaki ince çizgi o alanın parçası sayılır.

16. **LEHTE KARAR HAKKI** – Eğer Hakem’in çok zor bir karar vermesi gerekiyorsa ve kimse durum ile ilgili uygun ve açıklayıcı bir yazılı yönerge gösteremiyorsa, Lehte Karar Hakkı’na sahip olursunuz, ama stratejinizi buna dayandırmamalısınız.

17. Resmi Robot Oyunu Güncellemeleri, Görevler ve Saha Kurulumu’ndan hüküm olarak üstündür. Görevler ve Saha Kurulumu ise Kurallardan hüküm olarak üstündür. Belirsiz durumlarda Yerel Baş Hakeminiz Maç sonrasında son kararı verecektir. Resmi yayınlanan dokümanlarda referans olarak kullanılmadığı müddetçe hiçbir video ve fotoğrafın hükmü yoktur. Resmi kaynaklardan yayınlansa bile, e-posta ve forumlarda yer alan yorumların hükmü yoktur, bunları sadece birer fikir olarak değerlendirin.

Maç süresi başlamadan önce

18. Hazırlanmak için en azından 1 dakikalık zamanınız olacaktır. Bu süreyi Hakem’den Görev Modelleri ve kurulumların doğru olup olmadığını kontrol etmesini rica etmek ve/veya istediğiniz herhangi bir yerde ışık/reng sensörlerini ayarlamak için kullanabilirsiniz.

19. Ekipmanınızın tamamının Büyük veya Küçük Denetleme Alanlarından birine (sizin seçiminiz) ve 30,5 cm’lik hayali bir tavan altına sığdığını **Hakem’e gösterin**. Eğer **Küçük** Denetleme Alanı’na sığıyorsa, **avantaj** kazanırsınız. City Shaper oyununda “Küçük Alan” avantajı, başarılı olduğunuz **her** Görev için ilave 5 puandır. İstisnalar: Bu avantaj Görev 14 için geçerli değildir, Görev 2(Vinç Görevi)’de ise 5 puan yerine 10 puan eklenir. Denetleme’den geçtikten sonra, Ekipmanınızı depolama ve ayarlar için Ev’e ve/veya Başlatma için Başlatma Alanı’na yerleştirin.

Maç başlamadan önce, Hakem’den Görev Modelleri ve kurulumların doğru olup olmadığını kontrol etmesini rica edebilirsiniz ve/veya istediğiniz herhangi bir yerde ışık/reng sensörlerini ayarlayabilirsiniz.

Not: Denetleme sırasında Ekipmanlarınızı, Denetleme Alanı’na sığdırabilmek için ellerinizi kullanabilirsiniz.

Not2: Ekipmanınızı Sahaya herhangi bir kutu veya taşıyıcı ile getirebilirsiniz. Sahaya geldiğinizde tüm Ekipmanınızı Denetleme Alanlarından herhangi birine yerleştirin ve kutunuzu / taşıyıcınızı Hakemin gösterdiği yere koyun. Denetlemeden sonra Kural 19’da anlatıldığı şekilde tüm ekipmanınız Ev içerisinde depolanmış olacaktır.

20. Oyunu başlatmak için aranızdan iki teknisyen seçin. Oyun Sahası’nın başında aynı anda sadece iki Teknisyen olabilir, ancak teknisyenler herhangi bir anda yer değiştirebilirler. Takımın geri kalanı, turnuva görevlilerinin gösterdiği şekilde kenarda durmalı, ancak Maç esnasında acil bir tamir için ihtiyaç duyulduğunda içeri girmelidir.

Maç sırasında

21. Başlatma aşamaları

HAZIR DURUM: Robotunuz ve hareket ettireceği ya da kullanacağı her şey istediğiniz şekilde yerleştirilmiş olmalıdır. Tüm öğeler Başlatma Alanı’na tamamen sığmalı ve 30,5 cm’den yüksek olmamalıdır.

>>> Hakem Saha'da hiçbir şeyin hareket etmediğini ve hiçbir şeye dokunulmadığını görebildiği zaman, ilk başlatmanın geri sayımına başlayacaktır.

>>> Maç'ın ilk Başlatmasının tam olarak başladığı an, geri sayımın son kelimesi ya da sesidir, örneğin "3,2,1, Başla!" ya da "3,2,1, Bip!".

22. Saha'nın tamamen Ev içinde olmayan hiçbir kısmına temas etmeyin.

-İstisna: Sadece Robot'u başlatırken Başlatma Alanı içindeki ekipmana temas edebilirsiniz.

-İstisna: Eğer Ekipman **kazara** Robot'tan kırılıp düşerse, onu acilen düştüğü yerden alabilirsiniz.

-İstisna: Kural 29'daki istisna 22.madde için de geçerlidir.

23. Robot harici herhangi bir şeyin Ev'den kısmen dahi olsa dışarı çıkmasına ya da uzanmasına yol açmayın.

-İstisna: Robot'u başlatmak için ekipmanları Başlatma Alanı'na taşıyabilirsiniz.

-İstisna: Eğer bir şey yanlışlıkla Ev dışına çıkarsa, onu geri alabilirsiniz.

24. Robot'un değiştirdiği ya da Başlatma Alanı'nın tamamen dışına koyduğu her şey, Robot onu tekrar değiştirene kadar **olduğu gibi kalır.**

25. Görev sizden bunu istemediği sürece Görev Modellerini sökmeyin.

26. Tüm Ekipmanınızı ve Robot'un Ev'e getirdiği her şeyi Ev'de tutun.

27. MÜDAHALE PROSEDÜRÜ – Eğer Robot'a **Müdahale** ettiyseniz, onu hemen durdurun ve bir sonraki Başlatma için onu sakince kaldırın.

Robot'a nerede Müdahale edildi?

>>> **Tamamen** Ev'in içinde: Sorun yok.

>>> **Tamamen** Ev'in içinde **değil**: Bir Hassasiyet Diski kaybedersiniz.

-İstisna: Robotunuza; Başlatma'dan hemen sonra, henüz **Başlatma Alanının** sınır çizgisine ulaşmadan Müdahale ederseniz, Robotunuzu tekrar Başlatmalısınız fakat bu Müdahale'den dolayı Hassasiyet diski kaybetmezsiniz.

Not: STRATEJİK / HASSAS DURDURMA – Eğer robotunuza stratejik / hassas zamanlama ile **Müdahale** ederseniz (eğer zamanlayıcı veya sensörün yapması gereken işi gözleriniz yapıyorsa) ve bu durum hakem için de bariz ise; bu eylemlerinizi nedeniyle puan alma koşulları sağlanan Görevlerden **puan alamazsınız**.

28. YÜK TAŞINIRKEN MÜDAHALE – Müdahale anında Robot'un Yüğü varsa,

Yük nereden alınmıştı?

>>> **Tamamen** Başlatma Alanı'ndan: Sizde kalır.

>>> **Tamamen** Başlatma Alanı'ndan **değil**...

Yük Müdahale sırasında neredeydi?

>>> **Tamamen** Ev'in içinde: Sizde kalır.

>>> **Tamamen** Ev'in içinde **değil**: Yük'ü Hakem alır.

29. KAYIP YÜK – Eğer **Müdahale Edilmemiş** Robot; Yük ile olan temasını kaybederse, Yük'ün hareketi sonlanıp durana kadar bekleyin.

Yük nerede durdu?

>>>**Tamamen** Ev'in içinde:

Sizde kalır.

>>>**Tamamen** Ev'in içinde **değil**:

Olduğu yerde bırakılır, dokunulmaz.

-**İstisna**: Kaybedilen nesnelere tamamen veya kısmen Başlatma Alanında ise bu nesnelere istediğinize göre Ev'e alınabilir. Bu durumdaki nesneyi Ev'e almanız, Görev veya Görevlerden açıkça / doğrudan puan alma durumu oluşturursa, bu Görev veya Görevlerden puan alamazsınız. Sponsor logolarının bulunduğu beyaz bölge, Başlatma Alanı'na dahil olmadığı için burada bulunan nesnelere Ev'e alınamaz ve olduğu yerde bırakılır.

30. ENGELLEME – Görev tanımında izin verilen durumlar dışında, masadaki diğer takımı olumsuz yönde etkilemeyin. Eğer siz, takımınız veya Robotunuz diğer takımın bir Görev'i tamamlamasına engel olursa, Hakem onları o Görev için puanla ödüllendirecektir.

31. SAHA HASARI – Eğer Robot Dual Lock'u söker ya da bir Görev Modeli'ni bozarsa bu görevden puan alamaz. Ayrıca bu hasardan açıkça fayda görürse, bu durumun işe yaradığı Görevlerden puan kazanılmaz. Örneğin: Robotun Dual Lock'larla sabitlenmiş bir sandalyenin etrafından dolaşarak arkasındaki bir modeli alıp getirmesi gerektiğini varsayalım. Ancak, robot sandalyeyi yerinden çıkarmışsa ve artık bu modele düz bir yoldan erişebilir durumdaysa, sandalyeye verilen zarar nedeniyle, başka bir görevin gerçekleştirilmesini kolaylaştırmıştır, bu sebeple bu görevden puan alınmaz.

Maç sonu

32. Maç bittiğinde her şey olduğu gibi korunmalıdır.

- Eğer Robotunuz hareket ediyorsa, onu hemen durdurun ve olduğu yerde bırakın. (Bitiş sonrası değişiklikler dikkate alınmaz.)
- Sonrasında, Hakem Saha'nın tekrar kurulması için onay verene kadar hiçbir şeye dokunulmaz.

Görev puanlama şartlarını okurken şu iki özel tanımları aklınızda tutun:

33. BAĞIMSIZ – Hiçbir Ekipman'a dokunmayan.

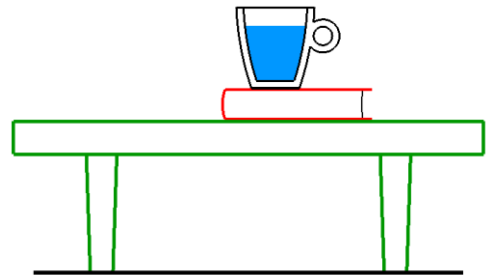
34. DESTEKLİ – Ağırlığının %100'ü kaldırılmış olan **ve** düşmemesi sağlanan.

Not: Destekli ve Sadece ...'dan Destekli farkı: Bu iki durum farklı puanlanacaktır. "Görevler" dökümanını okurken aşağıdaki örneği hatırlayın:

- Su kupa tarafından Destekleniyor, çünkü ağırlığının %100'ü kupa tarafından kaldırılmış.

- Su kitap tarafından Destekleniyor, çünkü ağırlığının %100'ü kitap tarafından kaldırılmış.

- Bu yüzden su Sadece kupa tarafından Desteklenmiyor (Aynı şekilde Sadece kitap tarafından da Desteklenmiyor)



Puanlama

35. Sahanızın sadece en son (Maç sonu) durumu puanlama için değerlendirilir.

36. Hakem sizinle her görevin üstünden teker teker geçerek masayı kontrol eder ve maç esnasında yapılan eylemleri ele alır.

- Eğer takım ve Hakem aynı fikirdeyse, takım üyelerinden biri Skor Kağıdı'nı imzalar ve puanlama sonuçlanır.
- Eğer takım ve Hakem aynı fikirde değilse, takım hakeme bu konuyu nazikçe anlatır. Hakemler de yanlış yapabilir ve eğer hatalıysa neden yanlış yaptıklarını öğrenmek isteyeceklerdir. Eğer ortak bir karara varılamıyorsa, son kararı Baş Hakem verir.

37. Takımın normal Maç sırasında aldığı sadece **en yüksek** puanı, ödül/üst tura çıkmak için değerlendirmeye alınır. Eleme maçları (çeyrek final, yarı final ve turnuva finali karşılaşmaları), eğer varsa, sadece eğlence amaçlıdır, puanlamayı etkilemez.

38. Beraberlikler; önce ikinci, olmazsa üçüncü en iyi puanlar göz önüne alınarak bozulur. Çok nadir de olsa her 3 puanın da aynı olması durumunda turnuva yetkilileri ne yapılacağına karar verir.