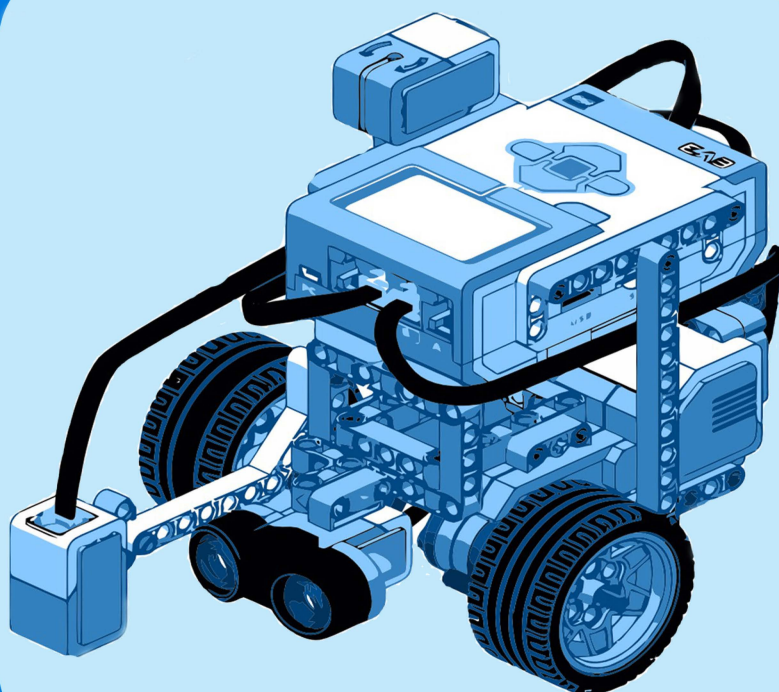




ROBOGAMES

KATEQORIYASI

SEÇİM MƏRHƏLƏSİNİN QAYDALARI

BAKİ 2025

RoboGames seçim turu qaydaları

Seçim turunda yalnız qeydiyyatdan keçmiş və Spike Prime Set (45678) , EV 3 Core Set (45544) və ya LEGO® Mindstorms Robot Inventor(51515) robot setinə sahib komandalar iştirak edə bilər.

1. Seçim turunda 10-16 yaş (minimum 10, maksimum 16) aralığında olan orta məktəb şagirdləri iştirak edə bilər. Komandanın tərkibi 1 rəhbər (18 yaşı tamam olmuş şəxs) və 2-3 nəfər şagirddən (minimum 2, maksimum 3) ibarət olmalıdır.
2. Seçim turunda iştirak etmək üçün Spike Prime Set (45678) , EV 3 Core Set (45544) və ya LEGO® Mindstorms Robot Inventor(51515) robot setləri lazımdır. Bu 3 robot setinin hər hansı birindən istifadə oluna bilər.
3. Təşkilatçı iştirakçı komandaları heç bir robot dəsti və yarış sahəsi ilə təmin etmir.
4. Komandalar istifadə edəcəkləri robot və digər zəruri avadanlıqları özləri təmin etməlidirlər.
5. Qeydiyyat bitdikdən sonra seçim turu keçiriləcək.
6. Seçim turunda ən yüksək nəticə göstərən komandalar final mərhələsində iştirak etmək hüququ qazanacaqlar.
7. Seçim turunun keçirilmə yeri və vaxtı barədə məlumat qeydiyyat başa çatdıqdan sonra iştirakçılara bildiriləcək və eyni zamanda festivalın rəsmi sosial media hesablarında paylaşılacaq.
8. İştirakçı komandalar SAF-2025 Elmi Komitəsi tərəfindən edilən dəyişiklikləri və qaydalarda qeyd edilən bütün şərtləri qəbul etmiş sayılırlar.

RoboGames Yarış Qaydaları

1. Seçim turu FIRST® LEGO® League Challenge – Submerged robot oyununun qaydalarına uyğun şəkildə təşkil olunacaq.
2. Hər bir komanda 3 yarış cəhdi həyata keçirəcək. Bu cəhdlərdən ən yüksək xal toplanan nəticə əsas göstərici kimi qəbul olunacaq.
3. Bir yarış cəhdinin müddəti 150 saniyədir.
4. Qısa müddət ərzində maksimum xal toplayan komanda qalib elan ediləcək.
5. Əgər iki və ya daha çox komanda eyni nəticə göstərərsə, onların digər cəhdlərdə topladıqları xallar və bu nəticəyə çatdıqları müddət nəzərə alınacaq.
6. Qeydiyyatdan keçmiş komandalar seçim turuna hazırlıq məqsədilə fəaliyyətdə olan STEAM Mərkəzlərinə əvvəlcədən gün və saat təyin etməklə yaxınlaşa bilərlər.

Robot Oyunu

FIRST® LEGO® League robot oyununun necə oynandığına dair ümumi bir baxış:

1. Komandanız LEGO® robotunun dizaynı və qurulması üçün birlikdə çalışır. Robot avtonom işləyir, yəni robot oyun sahəsindəki missiyaları yerinə yetirmək üçün komandanızın əvvəlcədən yazdığı proqramları yerinə yetirəcək. Məqsəd 2.5 dəqiqəlik matç ərzində mümkün qədər çox xal qazanmaqdır.
2. Oyun zamanı robotunuz missiyaları və ya tapşırıqları tamamladığı üçün komandanız xallar qazanır. Missiyalar bu sahənin ətrafında yerləşən missiya modelləri adlandırılan Lego® modelləri ilə təmsil olunur. Missiyalar robotun əşyaları manipulyasiya etməsinə, mexanizmləri aktivləşdirməsinə və ya elementləri təyin edilmiş sahələrə daşımından ibarət ola bilər.
3. Komandanız robotunuzu evdə olan buraxılış sahələrindən birindən buraxır. Robotunuz buna uyğun şəkildə proqramlaşdırılmalı və hazırlanmalıdır, komandanızın çalışdığı missiya (lar) ni yerinə yetirmək üçün lazımı əlavələr də edilməlidir.
4. Missiyaları tamamlamaq və xalınızı artırmaq üçün komandanızın istifadə edəcəyi nizamı strategiyalaşdırmaq və müəyyən etmək və ona yaxınlaşmaq sizin işinizdir. Xüsusi yüksək dəqiqlikli missiyalara fokuslanmağı seçə və ya xal toplamaq üçün missiyaların birləşməsinə hədəfləyə bilərsiniz.
5. Missiyada başqa hal nəzərdə tutulmayıbsa, xal qazanmaq üçün yerinə yetirilmiş missiyalar oyun sonunda təyin olunmuş yerdə olmalıdır.
6. Matçlarda, robotunuzun nə edə biləcəyini göstərmək üçün 3 oyununuz olacaq. Matçlar arasında nəticənizi və strategiyalarınızı yaxşılaşdırmaq üçün müəyyən zamanınız olacaq. Yalnız 3 rəsmi oyununuzdan komandanızın ən yaxşı nəticəsi mükafatlar və inkişaf üçün hesaba alınır. Bərabərliklər zamanı ikinci və üçüncü ən yaxşı matç nəticəsi nəzərə alınır.
7. FIRST LEGO League təkcə robotun performansına deyil, həm də Gracious Professionalism® vasitəsilə Əsas Dəyərlərinizi necə ifadə etdiyinizə diqqət yetirir. Tədbirdə iştirak edən hakimlər hər bir rəsmi matçda Sizin Zərif Peşəkarlığınızı qiymətləndirəcəklər.

Robot oyununu tam başa düşmək üçün bu təlimatın sonunda olan robot oyunu qaydalarını nəzərdən keçirin.



SU ALTINDASM

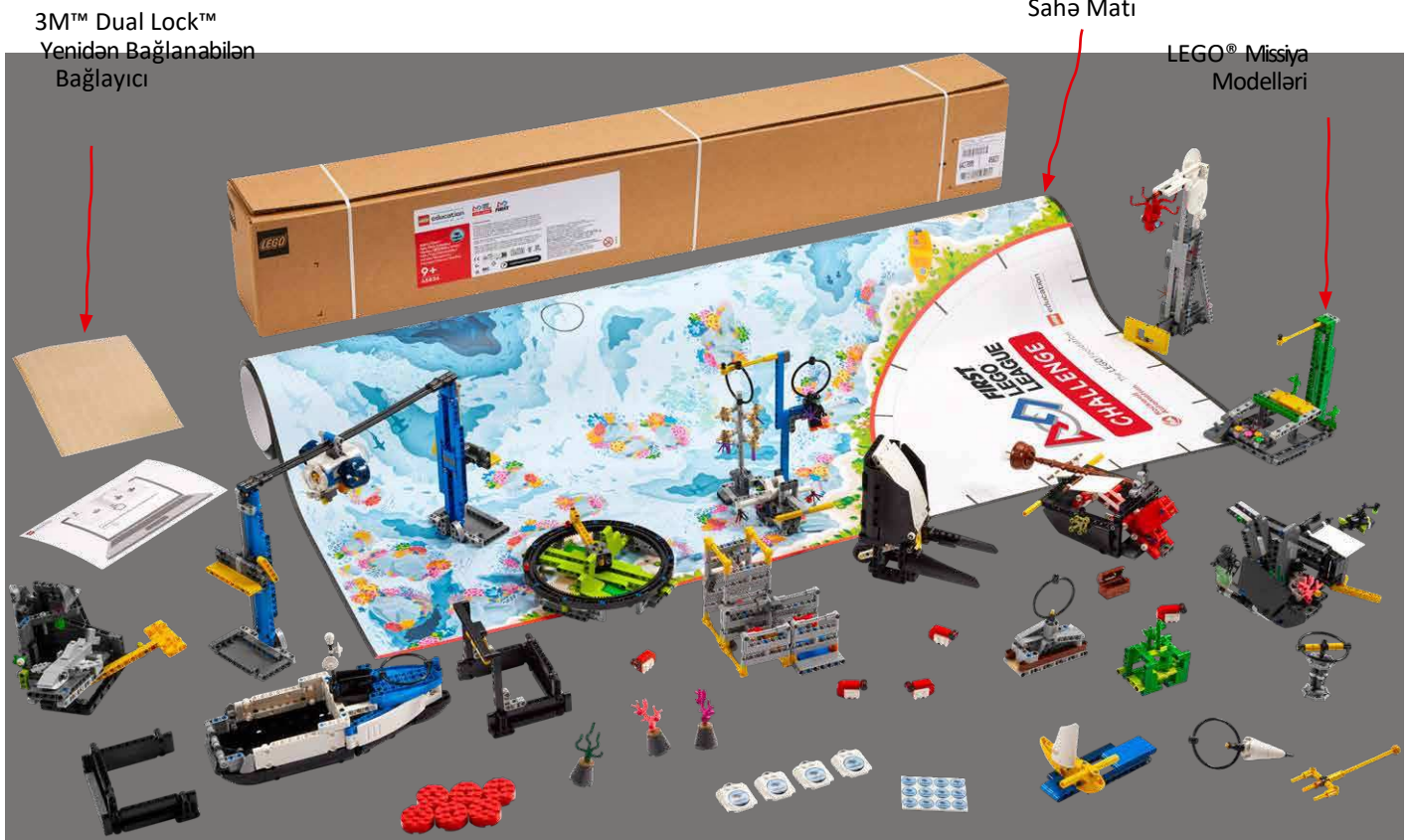
Okean dərinliyinə dalmağa hazır olun, çünki bu ilki robot oyunu sizi müxtəlif okean təbəqələrində tapılan müxtəlif yaşayış yerlərinin həyəcanlandırıcı macərasından keçirəcək. Günəş işığı zonasından başlayaraq komandanız əvvəlcə bərpa etməyə çox ehtiyacı olan mərcan rifinə qərq edəcək. Alacaranlıq və gecə yarısı zonalarına daha uzaqlaşdığınız zaman batmış bir gəmidən bir artefakt (əşə) alacaqsınız ki, bu da bacarıqlarınızı sınaqdan keçirəcək.

Əsl mübarizə sizi qaranlıq çukurların ən dərin yerlərində gözləyir, burada məlum olmayan bir soyuq sızıntı ilə tanış olacaqsınız. Nəhayət, tədqiqatınızı davam etdirmək və okeanın səthinin altında gizlənmiş sirrləri açığa çıxarmaq üçün alacaqsınız. Açıqlanmaz bir kəşfiyyat səyahətinə hazır olun!

Challenge Setinin İçində

Challenge mövsüm setinin içərisində siz yarış matı, 3M™ Dual Lock™ Yenidən Bağlana bilən bərkidici və komandanızın missiya modellərini tapa bilərsiniz.

Missiya modelləri nömrələnmiş çantalarda olacaq və Missiya Modeli Qurulma Təlimatlarından istifadə edərək komandanız tərəfindən qurulmalıdır.



Diqqət: Robot nöqtələr üçün sahədəki missiya modelləri ilə qarşılıqlı əlaqədə olur, ona görə də modelləri qurulma təlimatlarında göstəriləyi kimi qurmaq vacibdir. Yanlış modellərlə məşq etmək problemli ola bilər və bu oyun təcrübənizə təsir edə bilər. Modelləri qurmaq və qurduğunuz zaman bir-birinizin işini yoxlamaq üçün bir komanda olaraq çalışın.

Missiya modellərinizi qurmağa başlamaq üçün növbəti səhifədəki linki istifadə edin.



BAŞLAMAQ | KÖMƏKÇİ BAĞLANTILAR

1. **Missiya modelinin qurulması təlimatlarından** istifadə edərək missiya modellərinizi yaradın. Missiya modelləri robotun oyunun bir hissəsidir.
2. Missiya matınızı hara qoyacağınıza qərar verin. Hər hansı bir stolamı, və ya yerə mi? Siz Lego stolunun qurulma təlimatına baxaraq öz stolunuzu da qura bilərsiniz.
3. **Sahə quraşdırma videosunu** izləyərək sahənizi qurun.
4. Bu təlimatın Missiyalar və Qaydalar bölmələrini oxuyun, aşağıdakı səhifələrdə Robot Oyunu Missiya Videosunu tapın və izləyin.

Missiyalar bölməsində hər bir missiya modeli və komandanızın onları oyun zamanı yerinə yetirdikdə neçə xal toplaya biləcəyiniz təsvir olunur.

Qaydalar bölməsi oyunun necə oynanacağını, o cümlədən matçın necə keçirildiyini, komandanın nə edə biləcəyini və edə bilməyəcəyini və necə xal qazanacağını təsvir edir!

5. Yeniləmələri yoxlayın. Bu rəsmi qaydaların, aydınlaşdırmaların və düzəlişlərin mövcud siyahısıdır. Yeniləmələrə tez-tez və diqqətlə baxın.

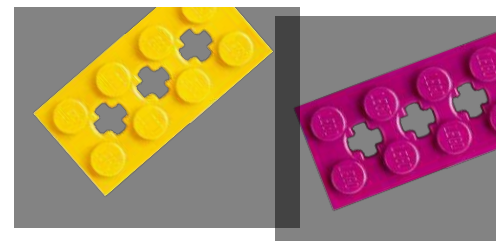
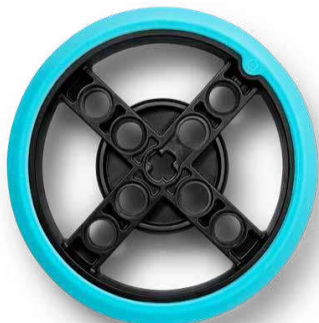
6. **Rəsmi xal kalkulyatorundan** istifadə edərək mövsüm ərzində yığdığınız xalları izləyin.

7. Digər köməkçi resurslarımıza baxın, məsələn, **tədbir hazırlığı videosu, robot yol qrafiki və sinif nəticə cədvəli!**

Robotunuzu qurmaq və kodlaşdırmağa əlavə kömək üçün LEGO® SPIKE™ Tətbiqinə baxın. Tətbiq daxilində 10 -cu Missiyanı necə proqramlaşdırmağı və tamamlamağı öyrənəcəksiniz.



Robotunuzu qurmaq və kodlaşdırmağa əlavə kömək üçün LEGO® SPIKE™ Tətbiqinə baxın. Tətbiq daxilində 10 -cu Missiyanı necə proqramlaşdırmağı və tamamlamağı öyrənəcəksiniz.



Missiya
Modelləri
Videosunu
buradan izlə



Missiyalar

SUBMERGEDSM Robot oyununu oynamağa hazırsan?

Xal toplamaq üçün bacardığınız qədər çox missiyanı tamamlayın! Missiyalar burada izah edilir.



Avadanlıqların yoxlanılması

- Matçdan **əvvəl** avadanlıqların yoxlanışı olacaq. Əgər sizin robot **və bütün** avadanlıqlarınız tamamilə **bir** başlatma sahəsinə yerləşirsə **və 12 inch** hündürlüyünə uyğundursa (305 mm). Bu zaman avadanlıq yoxlamasından **20** xal qazanacaqsınız



Avadanlıq məhdudiyyəti yoxdur: Bu simvol missiyanın yuxarı sağ küncdə göründükdə aşağıdakı məhdudiyyət tətbiq edilir:

"Heç bir avadanlıq matçın sonunda bu missiya modelinin hər hansı bir hissəsinə toxuna bilməz. Əgər toxunursa bu missiya üçün xal verilmir."

01 Mərcan Ferması



Mərcan Ağacı Dəstəyi

Mərcan ağacı

Tutucu

Mərcan Qönçəsi

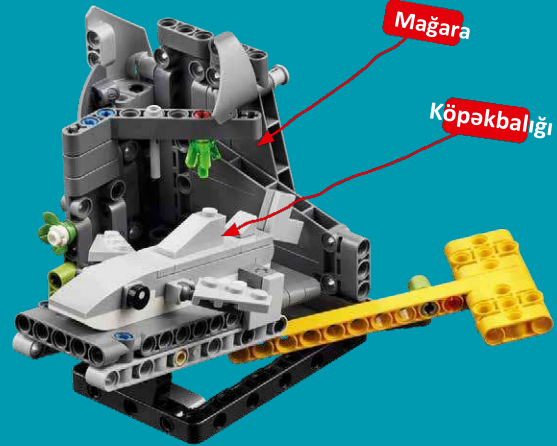
Yeni mərcan strukturlarının rifə daşınması üçün kifayət qədər güclü olana qədər uşaq bağçasında böyüməsini təmin edin.

Mərcan ağacı mərcan ağacının dəstəyi üzərində asılı qalarsa **20**

• **Bonus:** və mərcan ağacının dibi onun tutacağındadır **+ 10**

• Mərcan qönçələri yuxarı çevrilərsə..... **20**

02 Köpəkbalığı

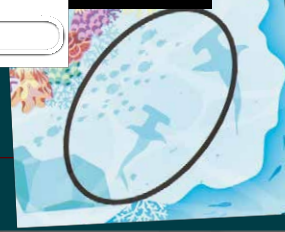


Mağara

Köpəkbalığı

Köpək balığı sadəcə tədqiqat üçün etiketləndi - onu yenidən yaşayış mühitinə buraxın.

Köpəkbalığı yaşayış yeri



- Köpək balığı artıq mağaraya toxunmursa..... **20**
- Əgər köpəkbalığı matla toxunur və ən azı bir hissəsi köpəkbalığı məskəni içindədirsə, **10**

03 Mərcan rifi



Mərcan Rifi dəstəyi

Rif Segmenti

Mərcan Rifi

Yaxınlıqdakı digər rif segmentlərinə zərər vermədən yeni mərcan segmentlərini diqqətlə düzün..

- Əgər mərcan rifi mata toxunmadan yuxarı doğru çevrilibse **20**
- Əgər mərcan rifinin bir segmenti dik vəziyyətdə, evin xaricində mata toxunmadan durursa **5 xal hərəsinə**

04 Dalğıcı



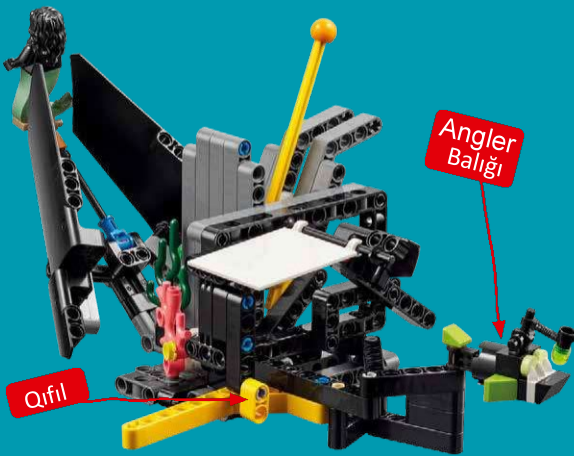
Dalğıcı

Dalğıcın mərcan yuvasında rifə yeni mərcan daşmasına kömək edin.

- Əgər dalğıcı mərcan yuvasına toxunmursa **20**
- Əgər dalğıcı mərcan rifi dəstəyindən asılıdırsa **20**

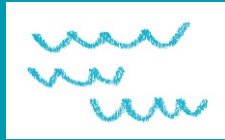
The "total number" includes any part of the Mission 1 mission number.

05 Fənər Balığı



Angler balığı qəzaya uğramış gəmi qalıqlarına ilişib qalıbsa onu evinə yönəldin.

- Angler balığı batan gəminin qalıqları arasında ilişibse.... **30**



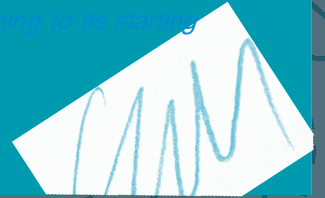
06 Gəmi Dirəyini qaldırın



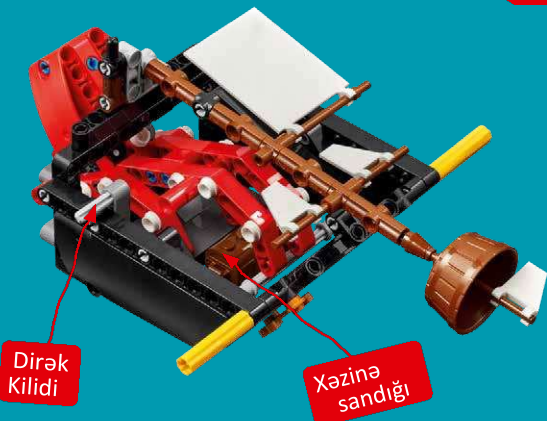
Batan gəmini bərpa etmək üçün dirəyi qaldırın və içəridə olanları araşdırın.

- Əgər batan gəminin dirəyi tamamilə qaldırılıbsa..... **30**

The shipwreck is made of transparent plastic when the mast prevents it from returning to its starting position.

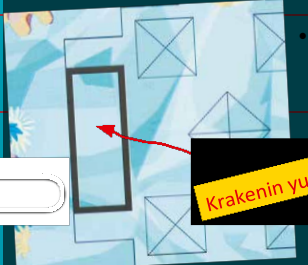


07 Krakenin xəzinəsi



Tarixi və saxladığı xəzinəni ortaya çıxarmaq üçün batan gəmidən sandığı götürün.

- Əgər xəzinə sandığı tamamilə kraken yuvasından kənardadırsa..... **20**



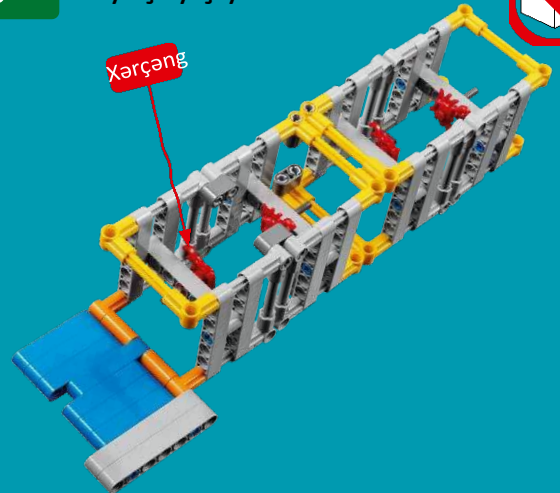
Krakenin yuvası



08 Süni yaşayış yeri



Xərçəng



Bu ərazidə xərçənglər və digər dəniz canlıları üçün təhlükəsiz evlər yaratmaq üçün süni yaşayış yerləri yığınlarını yenidən təşkil edin.

- Süni yaşayış yığımı seqmenti tamamilə düz və dikdirsə..... **10 xal hər birinə**

Süni yaşayış yeri yığınının dörd seqmenti var, hər biri öz sarı bazası ilə müəyyən edilir. Xərçəng sarı əsasının üstündə olduqda, seqment dik sayılır.

09 Gözlənilməz qaşılma

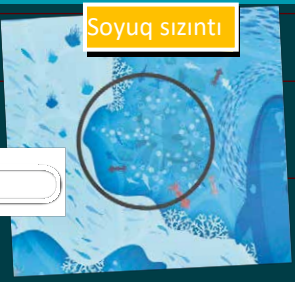


Naməlum
Məxluq

Naməlum bir məxluq AUV-a tutunub. Onu güvənli bir şəkildə sərbəst buraxın və soyuq sızıntıya çatdırın

Soyuq sızıntı

- Naməlum məxluq sərbəst buraxılıbsa **20**
- Naməlum məxluq qismən də olsa soyuq sızıntıdadırsa **10**



10 Sualtı gəmini göndərin



Sarı
Bayraq

Sualtı gəmi

Bəzi sularda böyük gəmilərlə çatmaq çox çətindir. Qarşı tərəfin sularını araşdırmaq üçün sualtı gəmini göndərin.

- Əgər komandanız sarı bayrağı aşağı salıbsa **30**
- Əgər sualtı gəmi qarşı sahəyə daha yaxındırsa **10**

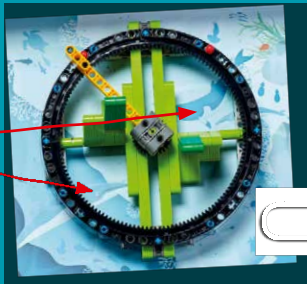
Komandalar qarşı tərəfi blok edə bilməz.

Uzaq məsafədə keçirilən müsabiqələrdə və ya qarşı tərəf olmadıqda bonus qazanmaq mümkün deyil.

11 Sonar ilə Tədqiqat



Balinalar



Geminin sənaye texnologiyasından istifadə edərək yaxınlıqdakı obyektləri və heyvanları skan etmək üçün gəmilərin sonar texnologiyasından istifadə edin.

Bir balina aşkar edilərsə **20**

- **Bonus:** Hər iki balina aşkar edilərsə **10 added**

12 Balınanı yemləyin



plankton

Planktonlar balinaların ən sevimli yeməyidir. Planktonları toplayın və balinaları bəsləyin

- Plankton qismən balinanın ağzındadırsa **10 xal hər birinə**

13 Dəniz marşrutunu dəyişin



Başqa bir gəmi zolağına keçərək balinaların miqrasiya marşrutlarından təhlükəsiz şəkildə keçmək üçün yük gəmisinin marşrutunu tənzimləyin..

- Əgər gəmi yarış sahəsinə toxunaraq yeni zolaqdadırsa **20**



15 Tədqiqat Gəmisi



Komandanızın topladığı nümunə və predmetlərin olduğu gəmini təhlükəsiz şəkildə limana yanaşdırın. Əgər aşağıdakılardan hər hansı birinin araşdırma gəmisinin yükləmə sahəsində ən azı bir hissədə olarsa:

- Nümunə(lər) **5 hər biri üçün**
- 3 dişli nizənin hissəsi(ləri) **5 hər biri üçün**
- Xəzinə sandığı **5**
- Limanın kilidi (mandalı) qismən də olsa gəminin halqasındadır **20**

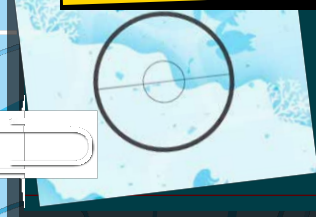
14 Nümunələri toplayın



Laboratoriyada alimlər tərəfindən təhlil edilə bilməsi üçün mətin ətrafından nümunələri və əşyaları toplayın.

- Su nümunəsi su nümunəsi sahəsindən tamamilə kənardadırsa **5**
- Dəniz dibi nümunəsi artıq dəniz dibinə toxunmursa **10**
- Plankton nümunəsi artıq balqabaq meşəsinə toxunmursa **10**

Water Sample Area



Əgər üç naşlı nizə gəmi qalıqlarına toxunmursa **20**

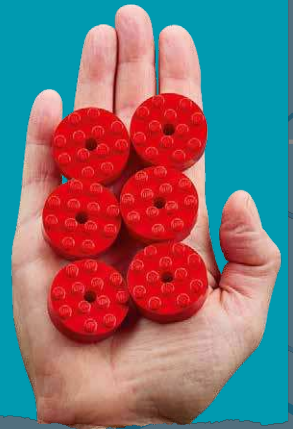
Bonus: Əgər hər iki hissəsi gəmi qalıqlarına toxunmursa **+ 10.**

Dəqiqlik Nişanları

Siz matça 50 xal dəyərində olan 6 dəqiqlik nişanı ilə başlayırsız. Robota ev sahəsindən kənarda hər toxunuşda hakim 1 nişanı kəsir. Siz matçın sonunda qalan tokenlərin sayına görə xal qazanırsız

(17 və 18-ci qaydalara baxın.)

- 1: 10, 2: 15, 3: 25,
4: 35, 5: 50, 6: 50**



Qaydalar



Yeniləmələr



Bütün robot oyunu ifadələri tam olaraq və sadəcə anlaşılanı ifadə edir. Bunu çox düşünməyin! Əgər bir detay qeyd edilmirsə bu önəmli deyil..

Əgər hakimin qərarında qeyri müəyyən bir vəziyyət və qərar verməkdə çətinlik çəkilən vəziyyət yaranarsa bu sizin xeyrinizə nəzərə alınır.

Qaydalar, tapşırıqlar və ya sahənin qurulması üçün düzəliş və ya dəqiqləşdirmə tələb olunarsa, mövsüm ərzində əvvəlki materialları əvəz edən yenilənmələr dərc olunacaq. Qeyd etmək vacibdir ki, yeniləmələr yalnız buraxıldıqdan sonra baş verən hadisələrə şamil ediləcək və keçmiş hadisələrin nəticələrini dəyişdirmək üçün istifadə edilməməlidir.

Yarışlarda baş hakim son qərarı verir. Mətnə olan məlumatlar şəkillərədən daha çox üstünlüyə malikdir. (Videolar və elektron poçtlar xallar hesablanarkən nəzərə alınmır.)



Zərif Peşəkarlıq (Gracious Professionalism®)

Robot oyun masasında nümayiş etdirilir.

Yaranır	Əldə edilib	Üstün
---------	-------------	-------

*Zərif peşəkarlıq xalı dəyərləndirmə zamanı Əsas dəyərlər xalına əlavə olunacaq. Hər bir komanda hər matçə **Əldə edilib (3 xal)** xalı ilə başlayır. Bu nəticə bir çox matçlarda əldə edilən nəticədir. Xal yalnız o zaman dəyişir ki, hakim*

yüksək və yüksək peşəkarlıq müsahidə edərsə **Üstün (4 xal)**, daha az peşəkarlıq müşahidə edərsə **Yaranır (2 xal)**

Əgər komanda öz matçına gəlməsə, Zərif Peşəkarlığa görə xal qazanmayacaq. Bununla belə, bir komanda gəlib robotu idarə etməsə də, nə baş verdiyini izah edərsə, nümayiş etdikləri Zərif Peşəkarlıqdan asılı olaraq 2, 3 və ya 4 bal olan Zərif Peşəkarlıq balı qazana bilərlər.

Lüğət

- **Avadanlıq** : Komandanın matçə gətirdiyi hər şey. (Matçdan əvvəl qaydlarla yaxşı tanış olun.)
- **Sahə**: Bu, sərhəd divarlarından və onların içindəki hər şeydən ibarətdir. Mat, missiya modelləri və ev sahələrinin hamısı sahənin bir hissəsidir.
- **Kəsinti**: Texniklərin robot işə salındıqdan sonra robotla və ya ona toxunan hər hansı bir şeylə qarşılıqlı əlaqədə olması

- **Start**: Texniklərin robotu avtonom hərəkət etmək üçün onu tamamilə start sahəsi daxilində işə salması
- **Matç**: : Robotun bal qazanmaq üçün mümkün qədər çox missiyanı yerinə yetirdiyi 2,5 dəqiqə.
- **Missiya**: Komandaya xal gətirə bilən bir və ya daha çox tapşırıq. Komandalar istənilən ardıcılıqla və ya kombinasiyada missiyalara cəhd edə bilərlər.
- **Texniklər**: Matç zamanı robotu idarə edən və stolun ətrafında duran komanda üzvləri

- **Robot**: Kontroller və ona hər hansı avadanlıq vasitəsilə əllə birləşdirilən və yalnız əl ilə ayrılmaq üçün nəzərdə tutulan hissələrdən ibarətdir.

Matçdan əvvəl | Avadanlıq

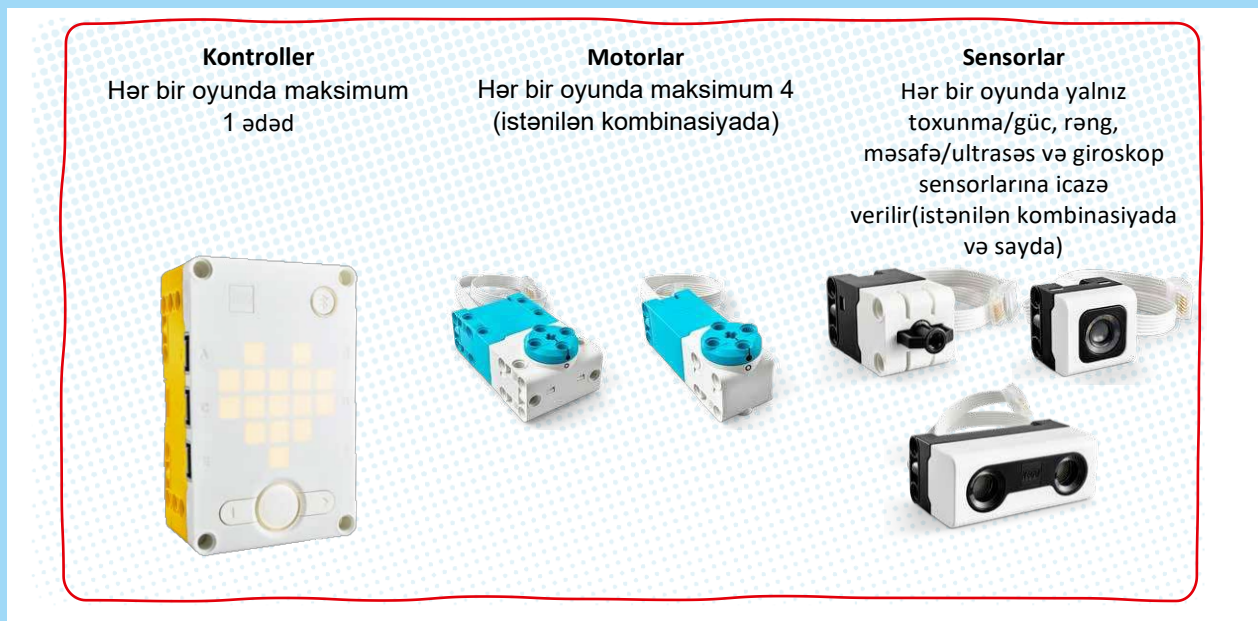
Komandanın robot oyun sahəsinə gətirdiyi avadanlıq, məsələn, robot və onun əlavələri və ya aksesuarları aşağıdakı qaydalara cavab verməlidir:

1. Bütün avadanlıq orijinal zavod vəziyyətində olan və LEGO® istehsalı quraşdırma parçaları olmalıdır.

İstisna: LEGO simləri və pnevmatik boruları uzunluğa görə kəsilə bilər.

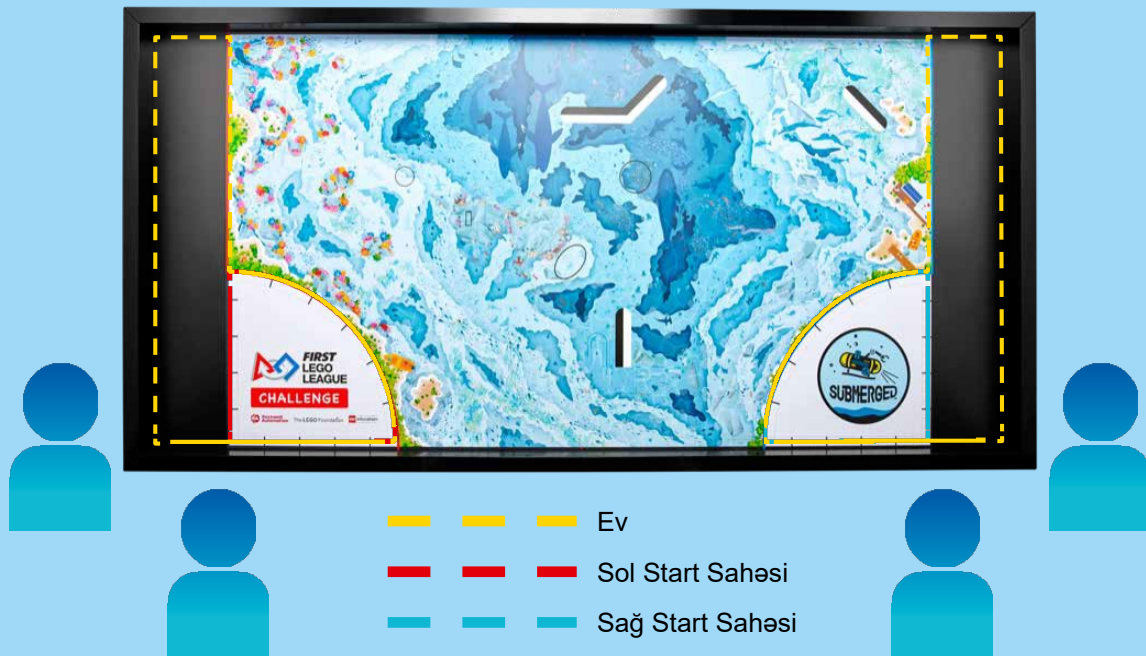
2. İstənilən dəstdən olan qeyri-elektron LEGO hissələrinə icazə verilir. Komandalar onlardan istədikləri qədər istifadə edə bilərlər..

3. Elektron LEGO avadanlıqlarına yalnız aşağıda təsvir olunduğu və göstərildiyi kimi icazə verilir. (LEGO® Education SPIKETM Prime göstərilir, lakin LEGO® Education SPIKETM Essential, MINDSTORMS® EV3, MINDSTORMS Robot Inventor və uyğun NXT və RCX-ə də icazə verilir).



4. Komandalar, LEGO kabelləri, kontrollerin 1 ədəd enerji paketi və ya 6 AA batareyası, bir microSD kartdan da istifadə edə bilərlər.
5. Komandalar istənilən proqram təminatı və ya proqramlaşdırma dilindən istifadə edə bilərlər. Robotlar matç zamanı avtonom olmalıdır. Hər hansı bir uzaqdan idarəetmə vasitəsinə icazə verilmir.

6. Komandalar proqram qeydləri üçün hər bir ev sahəsinə görə bir vərəq kağız gətirə bilər və bu, avadanlıq sayılmır.
7. Əlavə və ya dublikat missiya modellərinə icazə verilmir.



OYUNDAN ƏVVƏL

Tədbirlərdə matçlar rəsmi stollarda oynanılacaq. Matç başlamazdan əvvəl komandalar oyun öncəsi təftişdən keçməli və bütün avadanlıqlarını yerlərinə qoymalıdır.

8. Komandanın bütün avadanlığı iki start sahəsinə sığmalı və 12 inç (305 mm) hündürlüyünə uyğun olmalıdır. Komanda bütün avadanlığını 12 inç (305 mm) hündürlük limiti altında yalnız bir start sahəsinə yerləşdirə bilsə, 20 xal qazanacaq.
9. Komandalara əlavə saxlama yeri verilməyəcək. Saxlama stolları və ya arabalara icazə verilmir. Hər şey stolun üstündə və ya texnikin əlində olmalıdır. Matın solunda və sağında olan sahələr avadanlığı saxlamaq üçündür və ölçüləri təxminən 6,75 inç (171 mm) ilə 45 inç (1,143 mm) ölçüsündədirlər (faktiki ölçülər dəyişə bilər). Stolun üstündə saxlanılan avadanlıq, lazım olduqda, sol və sağ divarların üzərindən genişləne bilər.
10. Komanda yoxlamadan keçdikdən sonra onlara quraşdırma üçün bir neçə dəqiqə vaxt veriləcək. Onlar öz avadanlıqlarını və boş missiya model(lər)ini iki ev ərazisi arasında paylamaqla başlayırlar.

(Bəzi missiya modelləri müəyyən bir ev sahəsində başlamalıdır. Daha çox detal üçün "**Sahə quruluşu**" bölməsinə baxın). Sonra, robotlarını başlamaq istədikləri start sahəsinə yerləşdirirlər. Qalan vaxt robotu və avadanlığı ilk dəfə işə salmaq üçün tənzimləmək, matın hər hansı bir hissəsindən istifadə edərək sensorları kalibrləmək və hakimdən meydançada hər hansı bir şeyi yoxlamağı xahiş etmək üçün istifadə edilməlidir.

11. Komanda üzvləri daha sonra iki qrupa bölünməli və hər qrup sahənin bir tərəfində (solda və sağda) yerləşdirməlidir. Bu üzvlər matç zamanı tərəfləri dəyişə bilməzlər. Komandaların bölünmə formatı:
 - 4 və daha artıq üzv: Hər ev sahəsinə iki texnik. Bütün digər komanda üzvləri geri çəkilməlidir. Komandalar heç vaxt bir ev sahəsində ikidən çox texnikə malik ola bilməz, lakin komanda üzvləri istənilən vaxt eyni tərəfdəki texnik(lər)lə yerlərini dəyişə bilərlər.
 - 3 üzv: İki texniki bir tərəfə və birini digər tərəfə (komanda özü seçir).
 - 2 üzv: Hər tərəfdə bir texnik.

MATÇ ZAMANI | EVİN DAXİLİNDƏ

- 12.** Ev iki sahəyə ayrılıb. Hər bir ev sahəsinin öz start ərazisi var.
- 13.** Texniklər robot, avadanlıq və missiya modelləri tamamilə öz ərazilərində olduqda əlləri ilə onlara toxuna bilərlər.
- 14.** Texniklər edə bilməzlər:
- Bir ev sahəsindən digərinə nəyisə ötürmək.
 - Robotun işini dayandırmaqdan başqa bir səbəblə, ev ərazisindən kənarda nəyəsə toxunmaq.
 - Robotu işə salmaqdan başqa bir səbəblə, ev ərazisindən kənarda nəyisə hərəkət etdirmək.
- Bu yollarla qazanılmış xallar nəzərə alınmayacaq.

- 15.** Start verildikdə:

- Texniklər heç bir vasitənin hərəkətinə mane ola bilməzlər.
- Robot və onun hərəkət etdirəcəyi obyektlər start sahəsinə tamamilə yerləşməlidir.

- 16.** İşə salındıqdan sonra texniklər robotun işini dayandırmaq üçün onun tamamilə evə qayıtmasına icazə verməlidirlər (Daha çox detal üçün **Qaydalar. Evdən kənarda** bölməsinə baxın.)



17. Texniklər, robotlarının işini dayandırarlarsa, o, yenidən işə salınmalıdır. Robot dayandığı zaman evdən kənarda olsa (hətta qismən də) onlar bir dəqiqlik nişanı itirirlər.

Əgər robot dayandırılarsa, nə olur::

- **Əgər robot qismən hansısa evin xaricində olarsa:** Robotu həmin ev sahəsinə gətirin.
- **Completely outside home:** Teams may
- **Əgər robot tamamilə evdən xaricdə olarsa:** Robotu istənilən bir ev sahəsinə gətirin.
- Robot sonuncu dəfə işə salındıqdan **sonra** evdən kənarda əldə edilmiş hər hansı obyekt matçın qalan hissəsi üçün hakimə verilməlidir.

İstisna: Komanda robotu yenidən işə salmağı planlaşdırmırsa, dəqiqlik nişanı itirmədən robotunu yerində dayandıra bilər. Robot və onun təmasda olduğu hər şey dayandırıldığı yerdə qalmalıdır.



18. Avadanlıq və ya missiya modeli evdən kənarda yerə düşərsə və ya buraxılırsa, onun tamamilə dayanmasını gözləyin:

- **Obyekt, tamamilə evdən kənar ərazidə qalarsa:** Robot onu dəyişmədiyi müddətdə olduğu kimi qalmalıdır.
- **Obyekt, qismən evin daxilində olarsa:** Robot onu dəyişdirməsə, olduğu kimi qalır. Alternativ olaraq, texniklər istənilən vaxt obyektı əl ilə uzaqlaşdırırlar. Əl ilə çıxarılan obyekt missiya modeli idisə, o, görüşün qalan hissəsi üçün hakimə verilməlidir. Əgər obyekt avadanlıq idisə, o, həmin ev sahəsinə aparılmalıdır. Bu zaman komanda bir dəqiqlik nişanı itirəcək.

19. Komandalar öz robotlarına xal qazanacaq şəkildə müdaxilə edə bilməzlər. Bu yolla qazanılan xallar nəzərə alınmır.

20. Komandalar Dual Lock-u ayıra, modelləri parçalaya və ya Missiya modelini sındıra bilməzlər. Asanlaşdırılan missiyalar nəzərə alınmayacaq. Əgər Missiya modeli hər hansı bir vasitə ilə (robot daxil olmaqla) birləşdirilərsə, birləşmə boş və ya kifayət qədər sadə olmalıdır ki, xahiş olunsay, texnik dərhal Missiya modelini mükəmməl orijinal vəziyyətə gətirə bilsin. Bu testdən keçməyən kombinasiyalardan istifadə edərək toplanan xallar sayılmayacaq.

21. Komandalar, missiya istisnası olmadığı halda, rəqib sahəyə və ya robota müdaxilə edə bilməzlər. Müdaxilə səbəbindən uğursuz olan və ya itirilən ballar avtomatik olaraq digər komandaya hesablanacaq.

Oyundan Sonra | Xallar

- 22.** 2,5 dəqiqədən sonra matç başa çatır. Texniklər robotlarını dayandırmalı və başqa heç nəyə toxunmamalıdırlar. Bu, hesablanmağa başlanan vaxtdır.
- 23.** Missiyada metod tələb olunmadığı halda, qiymətlənmə üçün missiyanın bütün tələbləri matçın sonunda görünməlidir.
- 24.** Nəyinsə ərazinin "tamamilə" daxilində olması tələb olunduqda və əgər əksi qeyd edilməyibsə, həmin ərazinin üzərindəki xətlər və hava məkanı "daxil" sayılır.
- 25.** Komanda öz robotunu idarə edə bilmirsə, vəziyyəti izah etməklə və ya matçda iştirak etməklə yenə də "Gracious Professionalism®" xalları qazana bilər.
- 26.** Hakim görüşün nəticələrini komanda ilə sənədləşdirəcək. Komanda nəticələrlə razılaşdıqda onlar rəsmi hesab edilir. Lazım gələrsə, baş hakim son qərarı verir. Mükafatlar və növbəti mərhələyə keçid üçün yalnız komandanın üç matçdan əldə etdiyi ən yüksək xal nəzərə alınır. Heç-heçələr ikinci və üçüncü ən yaxşı xallardan istifadə edilməklə həll edilir.



