

6 Davranış Kuralları

C01. Hakem İnsiyatifi. Hakemlerin bu manuelede açıkça listelenmiş kural ihlallerine tanık oldukları durumlarda verilen cezalara ek olarak Baş HAKEM, etkinlikte ROBOTUN ve Takım üyelerinin aşırıya kaçan davranışlarına SARI veya KIRMIZI KART verebilir. FIRST ® Robotics Competition Event Experience internet sayfasında bulunan etkinlik kurallarının ihlalleri de bu kurala dahildir. Daha fazla bilgi için lütfen Bölüm 10.7 SARI ve KIRMIZI KARTLAR kısmına bakın.

C02. Birbirinize iyi davranın. Bütün Takımlar FIRST ® Robotics Competition etkinliğindeyken kendi Takım üyelerine, diğer Takımlara, yarışma personellerine, SAHA GÖREVLİLERİNE ve etkinlik katılımcılarına karşı medeni davranmalıdır.

İhlal durumunda: Takım veya bireyle davranışları hakkında konuşulur. Bu kuralın ısrarla ihlali durumunda hızla SARI veya KIRMIZI KARTA sebep olması muhtemeldir. (Sürekli veya aşırıya kaçan ihlallere hoşgörü gösterilmeyecektir.)

Uygunsuz davranışın örnekleri kötü-dil kullanımı veya nezaketsiz davranıştır..

Kötü niyetle yapılmaya dahi bazı katılımcıların gelip geçen kimselere rozet takma alışkanlıklarının insanları rahatsız edebileceği görülmüştür. Bu yüzden bu ve benzeri davranışlar da nezaketsiz davranış kapsamında, değerlendirilecektir.

C03. Diğer takımlardan maçı salmalarını istemeyin. Herhangi Bir Takım, üyesi olmadığı bir İTTİFAKI, elinden gelenden düşük performans sergilemesi için teşvik edemez.

NOT: Bu kural, tüm Takımların aynı İTTİFAKIN üyesi olduğu bir MAÇTA, İTTİFAKIN kendi stratejisini planlamasını ve/veya gerçekleştirilmesini engelleme amacı gütmemektedir.

İhlal durumunda: Takım veya bireyle, davranışları hakkında konuşulur. Bu kuralın ısrarla ihlali durumunda hızla SARI veya KIRMIZI KARTA sebep olması muhtemeldir. (Sürekli veya aşırıya kaçan ihlallere hoşgörü gösterilmeyecektir.)

Örnek 1: A, B ve C Takımlarının oynadığı bir MAÇTA; C Takımı, D Takımı tarafından, ROBOTLARININ OTONOM programını çalıştırmaması için teşvik edilir. Bunun sonucunda A, B ve C Takımları OTONOM MACERASI başarımı için Sıralama Puanı kazanamaz. D Takımının bu davranışının sebebi, A Takımının Turnuva sıralamasında yükselmesini önlemek ve kendi sıralamasının düşmemesini sağlamaktır.

Örnek 2: A, B ve C Takımlarının oynayacağı bir MAÇTA, A Takımı EKSTRA MAÇ YAPAN TAKIMDIR. D Takımı; A Takımını MAÇTA katılmaması için teşvik eder, böylece sıralamada B ve C Takımlarının önüne geçmeyi amaçlamaktadır.

FIRST ®; bir Takımın başka bir Takımı MAÇI bırakması, kasten Sıralama Puanı kazanmaktan kaçınması vb. davranışlara teşvik etmesinin FIRST değerleriyle çeliştiği ve hiçbir Takımın kullanmaması gereken bir strateji olduğu görüşündedir.

- C04. Birisinin sizi maçı salmaya ikna etmesine izin vermeyin.** Bir takım, kendi İTTİFAK'ında olmayan başka bir takımın teşvikiyle potansiyeliin altında bir maç çıkartamaz.

NOT: Bu kural İTTİFAK takımları arasında, İTTİFAK takımlarının tamamının katılacağı bir MAÇ için yapılacak stratejik planlamaları engellemeyi amaçlamamaktadır.

İhlalinde: Bu davranış takım üyesiyle veya takımla konuşulacaktır. Bu kuralın ihlali hızlı bir biçimde SARI veya KIRMIZI KART çıkmasına, takımın turnuvadan çıkarılmasına sebep olabilir. (ceza verilmesi için gereken eşik diğer durumlara göre daha düşük)

Örnek 1: A,B ve C takımları arasında bir MAÇ oynanıyor. D takımı, C takımından ROBOT'ta OTONOM programını çalıştırmamasını istiyor. Bunun sonucunda A,B ve C takımı OTONOM MACERA'sından puan alamıyor. C takımı, D takımından gelen bu isteği kabul ediyor. D takımının böyle bir istekte bulunmasının sebebi A takımının turnuva sıralamasında üst sıralara çıkmasını ve kendilerinin alt sıraya düşmesini engellemek.
Örnek 2: A,B ve C takımları arasında; A takımının EKSTRA MAÇ YAPAN olarak katıldığı bir MAÇ oynanıyor. A takımı, D takımının MAÇa katılmaması yönünde yaptığı isteği kabul ediyor. Bu sayede D takımı B ve C takımlarına karşı SIRALAMA PUANI kazanıyor. FIRST, bir takımın başka bir takımı MAÇta bilerek sıralama puanı kaybedecek vb şekilde etkilemesini FIRST değerlerine aykırı buluyor ve herhangi bir takımın böyle bir stratejiyi benimsememesinin gerekli olduğunu düşünüyor.

- C05. Sadece bir (1) robotla yarışın.** FIRST ROBOTİK YARIŞMASINA kaydını yaptırmış her takım 2018 FIRST yarışma sezonunda bir (1) ROBOTla katılabilir.

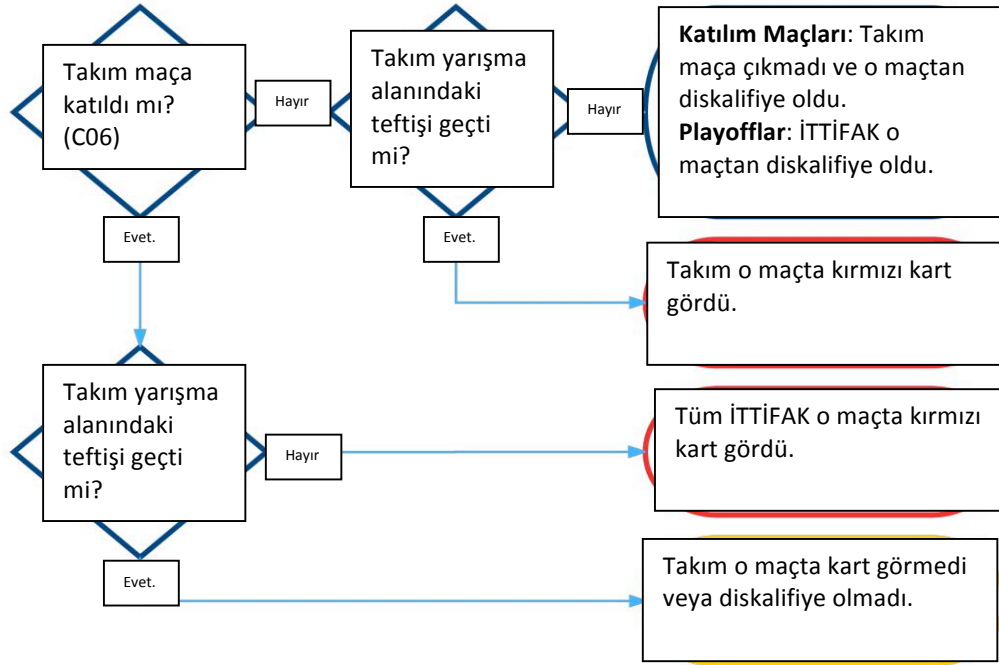
FIRST ROBOTİK YARIŞMASINA bir ROBOTla katılmak demek, yarışmaya takımınıza bir şekilde yardım etmesi için getirmek demektir (yedek parça, antrenman veya jüri materyali olarak) Bundan ayrı olarak ÜZERİNDE OYNANMIŞ PARÇALAR etkinliğe bir torbada veya ROBOT DIŞINDA KUTUYA KONULAN MALZEMELERin parçası olarak getirilebilir. Bu kural takımların diğer FIRST programlarından robotlarını ödül sunumu veya pitte sergilemek için getirmesinin önünü kapatmaz.

İhlalinde: Sözlü uyarı. Tekrarlanması durumunda kararı Baş HAKEM, Baş ROBOT denetleyicisi(inspector) ve/veya Etkinlik Sorumlusu(event manager) verecektir.

- C06. MAÇLARINIZA katılın.** Her takım, SÜRÜCÜLER TAKIMından en az bir (1) kişiyi SAHaya göndermeli ve takımın atanmış olduğu her eleme ve playoff MAÇına katılmak zorundadır. Eğer takımın ROBOTu katılacak durumda değilse Baş Sıracıya (Queuer) haber vermesi gerekmektedir.

İhlalinde: Eğer robot ilk, tam kontrolünü (Inspection) tamamladıysa, KIRMIZI KART. Eğer ROBOT kontrolünü tamamladıysa, I02'ye göre DİSKALİFİYE EDİLMİŞ.

Figure 6-1: Match participation flowchart



- C07. Diğerlerine zarar vererek kazanç elde etmeyi beklemeyin.** Karşı İTTİFAKın kuralları ihlal etmesini zorlayacak stratejiler FIRST ROBOTİK yarışması ruhuna aykırıdır ve izin verilmemektedir. Bu sebepten gerçekleşen kural ihlallerinde, hedef alınan İTTİFAK herhangi bir ceza almaz.

İhlalinde: FAUL. Tekrarında, TEKNİK FAUL ve SARI KART.

C07 standart oyun planı içerisinde yer alan stratejilere uygulanmaz. Örneğin:
A. Kendi PLATFORM ALANınızda TIRMANMAYA çalışırken bir rakibe OYUN SONUNda dokunmaya çalışmak

!!!!

C07 hedef alınan takımın cezadan kaçmak için çok az seçeneğini olduğu veya hiç olmadığı durumlara sürüklemek için yapılan kasti hareket gerektirir. Örnek olarak:

A. Halihazırda ENERJİ KÜPÜ taşıyan bir rakibin önüne veya üstüne ENERJİ KÜPÜ yerleştirerek G22'yi ihlal etmelerine sebep olmak.

B. Karşı İTTİFAK ROBOTunu SCALE PLATE altına sıkıştırarak G16 ve/veya G25i ihlal etmesine sebep olmak.

Bölüm 6 Davranış Kuralları
V0

FOR INSPIRATION & RECOGNITION OF SCIENCE & TECHNOLOGY

47 of 133

İhlal: Baş HAKEM Takımın bu üyesi dışındaki üyelerini muhatap almayacaktır veya çevresel diyaloglar kurmayacaktır.

Süreç ve beklentiler hakkında daha fazla bilgi için lütfen Kısım 10.6 HAKEM Etkileşimlerine bakınız.

- C09. OYUNCU İSTASYONUNUZA bağlı olun/orada bulunun.** OPERATÖR KONSOLU Takımın atandığı ve Takım işletiminde belirtilmiş OYUNCU İSTASYONUNDAN kullanılmak zorundadır.

İhlal: MAÇ durum düzeltilene kadar başlamayacaktır. İhlal MAÇ sırasında yaşanırsa ETKİSİZ KILINMIŞ ilan edilir.

C09 kuralının bir amacı operatör İTTİFAK İSTASYONUNDA hareket ederken OPERATÖR KONSOLU cihazlarına uzun bağlantılardan dolayı artan takılma tehlikesinin yol açtığı tehlikeli durumların önüne geçmektir. Bir operatörün kısıtlanmış alanın dışına çıkmasıyla ilgili can sıkıcı cezalardan kaçınmakla ilgilendiğimizden İTTİFAK İSTASYONU içinde OPERATÖR KONSOLUNU kullanmanın ne anlama geldiğine yönelik genel bir prensip teklif etmeyi tercih ediyoruz. Operatör Takımının OYUNCU İSTASYONUNA makul yakınlıkta olduğu sürece ceza almayacaktır. Ancak eğer bir operatör kendi OYUNCU İSTASYONUNDAN yaklaşık ½ OYUNCU İSTASYONU genişliğinden daha uzaktaysa bu C09 kuralının bir ihlali sayılır.

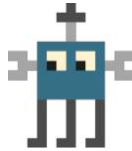
- C10. Pitiniz dışında çalışma yapmayınız.** Etkinlik boyunca, malzemelerin getirilmesinden götürülmesine, Takımlar ancak pit saatlerinde ÜZERİNDE OYNANMIŞ PARÇA üretebilirler ve bunu ancak:

- kendi pit alanlarında,
- başka takımların pit alanlarında o takımın izni alınarak,
- Pratik Sahası ya da MAÇ için sıradayken,

Lütfen note ediniz: sıkı bir yerleşme ve güvenlik amacıyla detaylı bir inceleme gereklidir.

- Organizasyon ekibi tarafından dizayn edilen alanlar (Oyun dışı Pit alanları vb.), ya da
- izin verildiği ölçüde tüm takımların erişebildiği tahsis edilmiş makine atölyelerinde yapabilirler.

İhlal: Sözlü uyarı. Tekrar eden veya dikkat çeken ölçüde olan ihlaller Baş HAKEM, Baş ROBOT Müfettişi ve/veya Etkinlik Yönetimi tarafından muhatap alınacaktır.





FOR INSPIRATION & RECOGNITION OF SCIENCE & TECHNOLOGY

Bölüm 6 Davranış Kuralları
V0

48 of 133

