

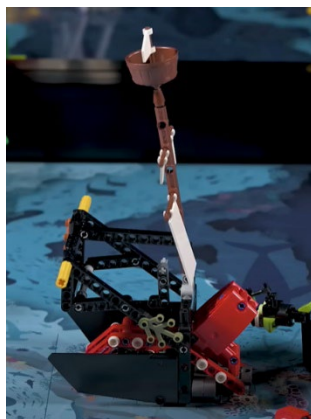
Aktualizace & Vysvětlení

Aktualizováno 1. října 2024

(vydání zveřejněná *FIRST* nahrazuje všechna ostatní vydání
Aktualizace & Vysvětlení z jiných zdrojů)

(1. října 2024)

UPDATE 09 – MISE 06 VZTYČTE STĚŽEŇ – Pro získání bodů za tuto misi musí být stěžeň vztyčený a opřený o západku, jak je zobrazeno na obrázku níže.



(Pokud bude stěžeň vztyčený méně než na obrázku, nebudou body počítány)

(26. září 2024)

UPDATE 08 – PRŮBĚH SETKÁNÍ S POROTOU – Tým by měl nahlédnout do diagramu průběhu setkání s porotou. Diagram zobrazený na straně 31 Průvodce týmovým setkáním neodráží aktualizace provedené pro sezónu SUBMERGED. Části „Core Values Q&A“ a „Judge Feedback“ byly nahrazeny kombinovanou částí „Final Share & Feedback“. Celkové trvání setkání s porotou se nemění.



Final Share & Feedback

Teams may choose to share final thoughts with judges. Judges may ask clarifying questions, then will provide verbal feedback to the team.

Up to 8 minutes

(3. září 2024)

UPDATE 07 – POČÁTEČNÍ POZICE KRILU A ČÁSTÍ KORÁLU – Počáteční pozice 5 kusů krilu a 3 kusů korálového útesu jsou zobrazeny na obrázku níže. Orientace krilu a částí korálu, stejně jako typ části korálu jsou nespecifikované a budou náhodně rozhodnuty rozhodčím před začátkem každého zápasu.



● Reef Segments ■ Krill

UPDATE 06 – NASTAVENÍ MISE 10 – Šipky na herním plátně určují minimální a maximální vzdálenost pro nastavení modelu mise. Umístěte základny modelu mezi čáry vyznačené na herní podložce, posuňte každou ze základen k nebo od šipek dle potřeby:

- Nosník, po kterém jezdí ponorka, protíná okraj herního stolu v jeho středu (označeno malým, červeným trojúhelníkem na kraji herní podložky),
- model je vystředěný a symetrický mezi oběma hreními stoly a podložkami,
- stojny modelu jsou svislé, kolmé na podložku.

Tato flexibilita v nastavení modelu mise, umožňuje zachovat variabilitu v šířce stěny soutěžního stolu, která v důsledku znamená různé vzdálenosti mezi herními podložkami. Týmy by se měly připravit na variabilní pozici tohoto modelu, v daném rozmezí na cvičných a soutěžních stolech. Organizátoři turnajů budou maximalizovat úsilí, aby dosáhli toho, že pozice modelů bude v rámci turnaje stejná na všech stolech.

(6. srpna 2024)

UPDATE 05 – ZDROJE AUTORITY – Oficiální *FIRST* aktualizace & vysvětlení, video s rozzložením herního stolu, video k jednotlivým misím, text/obrázky z pravidel robozápasů jsou jediné zdroje oficiálních informací. Rozhodčí budou tyto zdroje kombinovat, aby dosáhli co nejlepšího výsledku.

Příklad: Tým tvrdí, že ve své oficiální výchozí pozici se vraku dotýká pouze jeden ze dvou kusů trojzubce. Druhý kus je zavěšen ve vzduchu druhým kusem trojzubce. Tým doufá, že získá body za dokončení první části mise bez jakékoli akce. Po zhlédnutí videa z mise je však jasné, že pro získání bodů je nutné odstranit trojzubec, což vede k rozhodnutí proti týmu.

UPDATE 04 – BEZKONTAKTNÍ PODMÍNKA – Pokud je u mise uvedena BEZKONTAKTNÍ PODMÍNKA a mise obsahuje více modelů, každý z modelů je hodnocen nezávisle.

Příklad: Na konci zápasu se část týmového vybavení dotýká jedné části korálového útesu z Mise 03: Korálový útes. V tomto případě je tento konkrétní korálový útes nebodovaný, nicméně další dva modely korálů bodovány být mohou.

UPDATE 03 – MISE 10: VYŠLETE PONORKU “BONUSOVÁ” PODMÍNKA ZRUŠENA – Následující podmínka se již neuplatňuje:

“Bonus není možné získat během dálkové soutěže nebo při hře bez protihráče.”

Obě bodová kritéria budou hodnocena samostatně a nezávisle. Týmy tedy mohou získat body za obě části mise, i když proti nim nestojí tým protivníka nebo se jedná o soutěž na dálku.

UPDATE 02 – ROZŠÍŘENÍ DOMÁCÍ ZONY ZA HRANICE STOLU PŘI NÁVRATU – pOKU – Při návratu do domácí zóny je domácí zóna rozšířena i za hranice stolu (vždy jen v daném směru) a počítá se tedy jako "zcela v", tedy bez penalizace, i pokud nějaká část robota nebo modelu mise zasahuje mimo stůl.

UPDATE 01 – MISE 01: ŠKOLKA PRO KORÁLY – Abyste předešli nechtěnému pohybu držáku korálů a konfliktu zárodků korálu s korálem v Misi 01: Školka pro korály, upevněte 3M™ Dual Lock™ tak, jak je na obrázku níže:

