

## Güncellemeler ve Açıklamalar

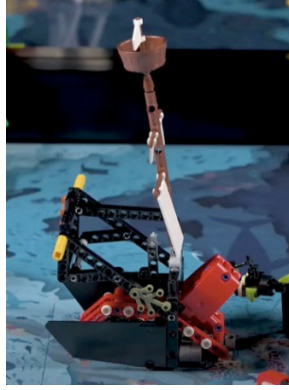
### 1 EKİM 2024 te Güncellenmiştir.

(Bilim Kahramanları Derneği tarafından yayınlanan bu güncellemeler ve açıklamalar diğer tüm kaynakların yerine geçer.)

(1 Ekim 2024)

#### GÜNCELLEME 8 – GÖREV 6 GEMİ DİREĞİNİ KALDIR PUANLAMASI

Bu görevde puan alabilmek için direğin dik olması ve aşağıdaki şekilde gösterildiği gibi kilidin üzerinde durması gerekir.



(Direği bu pozisyonun ötesine taşımak puan kazandırmaz)

(3 Eylül 2024)

#### GÜNCELLEME 7 – KRİL VE RESİF PARÇALARI SAHA KURULUMU

5 kril ve 3 resif parçalarının başlangıç konumları aşağıdaki şekilde gösterilmiştir. Krillerin yönleri, resif parçalarının türü ve yönleri belirtilmemiştir ve maç başlamadan önce hakem tarafından rastgele seçilecektir.



● Resif Parçaları

■ Kril

## GÜNCELLEME 06 – GÖREV 10 SAHADA KURULUMU

Mat üzerindeki oklar bu modelin kurulumu için minimum ve maksimum mesafeleri göstermektedir.

Model destek tabanlarını mat üzerinde işaretli çizgiler arasına yerleştirin, her destek tabanını gerektiği şekilde öne veya arkaya hareket ettirerek:

- Su altı aracı destek kirişi her iki masanın kenar duvarının, “mat sınırında ortada kırmızı küçük bir üçgenle işaretlenmiş olan” merkezinin üzerinden geçmelidir.
- Model, iki saha arasında ortalanmış ve simetrik olmalıdır.
- Destekler dik olmalı ve zemine dik açı yapmalıdır.

Kurulum pozisyonundaki bu esneklik, turnuva kurulumunda masalar arasındaki mesafeleri etkileyen duvar kalınlıklarındaki farklılıklara izin verir. Takımlar, hem pratik hem de robot oyun masalarında bu modelin pozisyonundaki değişkenliğe hazırlıklı olmalıdır. Turnuva organizatörleri tüm masalar için bu modelin pozisyonunu tutarlı hale getirmek için çaba göstermelidir.

---

(6 Ağustos 2024)

## GÜNCELLEME 05 – YETKİNİN KAYNAKLARI (RESMİ DÖKÜMANLAR)

Resmi Bilim Kahramanları Derneği güncellemeleri ve açıklamaları, saha kurulum videosu, görevler videosu, robot oyunu kural kitabı resimleri/metni tek yetki kaynakları olacaktır. Hakemler bu materyalleri birleştirerek mümkün olan en iyi karara varacaklardır.

**Örnek:** Bir takım, resmi başlangıç pozisyonunda, iki çatal mızrak parçasından yalnızca birinin batık gemiye değiştiğini iddia ediyor. Diğer parça, çatal mızrağın ikinci parçası tarafından havada asılı kalıyor. Takım, görevin ilk bölümünü herhangi bir eylemde bulunmadan tamamlayarak puan kazanmayı umuyor. Ancak, görev videosu incelendiğinde, puan almaya hak kazanmak için çatal mızrak parçasının çıkarılması gerektiği anlaşılıyor ve bu da takım aleyhine bir karara yol açıyor.

## GÜNCELLEME 04 – EKİPMAN TEMASI KISITLAMASI

Görevler, Ekipman Teması Kısıtlaması içerdiğinde ve birden fazla görev modelinden oluştuğunda, her görev modeli bağımsız olarak değerlendirilmelidir.

**Örnek:** Maçın sonunda, bir takım ekipmanı Görev 03: Mercan Resifi'nde bulunan tek bir resif parçasına dokunuyor. Bu senaryoda, bu belirli resif parçası Görev 03 için puan kazanmaya uygun değil; ancak kalan iki parça ve mercan resifi puan kazanmaya uygun olmaya devam eder.

---

## GÜNCELLEME 03 - "GÖREV 10: SU ALTI ARACINI GÖNDER" BONUS PUAN KOŞULUNUN KALDIRILMASI

Aşağıdaki görev kısıtlaması artık geçerli değildir:

*"Çevrimiçi turnuvalarda veya karşıda takım olmadığı durumlarda bonus puan kazanmanız mümkün değildir."*

İki görev kriteri birbirinden bağımsız olarak değerlendirilecektir. Ayrıca, takımlar rakip takım olmadığına veya çevrimiçi turnuvalarda bile bu görevin her iki kısmı için puan kazanabilirler.

## GÜNCELLEME 02 – DÖNÜŞTE EVİN DUVARLARININ ÜSTÜNE TAŞMA

Eve dönüşlerde Evin herhangi bir duvarın üstüne veya ötesine taşmak "tamamen içeride" olarak sayılır ve herhangi bir cezaya tabi tutulamaz.

## GÜNCELLEME 01 – GÖREV 01: MERCAN ÇİFTLİĞİ KURULUMU

Görev 01: Mercan Çiftliği'nde mercan ağacının tutucusunun amaçlanan hareketine müdahale etmemek için 3M™ Dual Lock™ Sökülebilir Bağlantı Elemanını resimde gösterildiği şekilde hareket ettirin.

