

פתח דבר: מסמך זה תורגם מהמסמך המקורי שפורסם באתר של FIRST על תחרות Lunacy 2009

מסמך זה מיועד לאנשים שמתקשים עם האנגלית וצריכים עזרה בהבנה אבל הוא בשום אופן לא מהווה תרגום מושלם של החוקים, לדיוק מרבי, יש לפנות לחוקי שפורסמו ע"י FIRST

Steampunk שמחה לשתף מסמך זה ונשמח לדעת אם יש בעיות, תיקונים, שגיאות, הצעות, וכו' דרך האתר שלנו. כמו כן אנו מתנצלים אם מישהו התבלבל כתוצאה מקריאת מסמך זה, ניסנו לדייק בתרגום כמה שיכולנו. זוהי הגרסה הראשונה ללא שום עדכון. יש לבדוק את האתר של פירסט לעדכונים.

לעדכונים ותרגומים נוספים בעתיד

[www.steampunk1577.net](http://www.steampunk1577.net)

## המשחק

### תוכן עניינים

2.....	המשחק
2.....	7 המשחק
2.....	7.1 סקירת המשחק
2.....	7.1.1 אופן משחק יחיד
3.....	7.2 הגדרות
3.....	7.3 חוקים
3.....	7.3.1 בטיחות
4.....	7.3.2 מחזורי משחק
4.....	7.3.3 ניקוד
4.....	7.3.4 מהלך המשחק
7.....	7.3.5 תפעול הרובוט
9.....	7.3.6 פעולות חברי הצוות
10.....	7.3.7 הוראות השופטים



## 7. המשחק

### 7.1 סקירת המשחק

Lunacy (שגוען ירח) הוא משחק שמתנהל באזור הנקרא המחתש (בציור למטה). שני בריות, אחת אדומה ואחת כחולה, המורכבות מ-3 צוותים המשתתפים בתחרות FRC. המטרה של המשחק היא להשיג תוצאה גדולה יותר מאשר הברית היריבה על ידי מיקום חלקי המשחק בקרונות הנגררים המחוברים לרובוטים של הברית היריבה.



שימו לב: הציור הנ"ל בחלק זה של המדריך הוא לראייה כללית והבנה של מגרש המשחק בלבד. בשביל מידות מדויקות והוראות בנייה נא פנו לשרטוטים המדויקים.

#### 7.1.1 אופן המשחק

משחק יחיד הוא באורך 2 דקות ו-15 שניות. מחזור המשחק האוטונומי מתחיל כל משחק. במחזור זה הרובוטים נשלטים ע"י פקודות כתובות מראש מהבקר בלבד. אחרי סיום המחזור, מתחיל מחזור התפעול הידני אשר במהלכו הטייסים יכולים לקחת שליטה על הרובוט. הרובוטים ממשיכים לשחק את המשחק עד סיום המחזור הידני.

#### 7.2 הגדרות

ברית-סט של 3 צוותי FRC אשר עובדים ביחד במהלך משחק כדי לשחק ע"פ החוקים נגד ברית נגדית. בריות מזהות במהלך המשחק ע"י הצבע המוקצה להם, או אדום או כחול.

איסוף-שליטה במיקום ובתנועה של כלי המשחק בזמן שכלי זה לא נתמך ע"י שום רובוט (נתמך ע"י המכתש או כלי משחק אחרים). גם מגע מתמשך וגם מגע מקוטע בין הרובוט וכלי המשחק נקרא איסוף. (ניגוח, כדור של כלי משחק).



תפוס- קרון נגרר נקרא תפוס לרובוט כאשר הלשונית של הקרון מחוברת לחיבור המיועד על הרובוט (מוסבר בחוק 18R) ותפוסה במקום עם פין 1\4 אינטג' סטנדרטי שמסופק בתחרות.

משחק- הפעלה יחידה של המשחק בו הבריות מנסות להשלים את המטרות של המשחק Luncy במהלך התחרות.

עונש- הורדה של 10 נקודות לתוצאה של הברית אשר ניתנת כאשר שופט מזהה עבירה על החוקים.

החזקה- שליטה במיקום והתזוזה של כלי משחק בזמן שכלי המשחק נתמך או נתפס ע"י ברית מסוימת. כלי משחק יחשב נתמך ע"י הרובוט אם בערכה סבירה של צופה רוב המשקל של כלי המשחק נסחב ע"י הרובוט. כלי משחק יחשב תפוס ע"י רובוט אם כאשר הרובוט זז או משנה זווית (מסתובב במקום או נוסע אחורה), כלי המשחק נשאר בערך באותו מיקום יחסי לרובוט. שני המצבים הללו, מכלילים את המקרה בו כלי המשחק הוא גם במגע עם הרצפה.

מביא ניקוד- כלי משחק מביא ניקוד כאשר הוא נתמך באופן מלא ע"י הקרון הנגרר או חלקי משחק אחרים אשר מביאים ניקוד.

צוות- 4 נציגים מקבוצת FRC אשר מתקשרים עם הרובוט שלהם והברית שלהם על מנת לשחק שגוען ירח. התפקידים בצוות כוללים:

מפקד- תלמיד או מנטור מבוגר אשר מיועד כמאמן ויועץ של הצוות בזמן המשחק. הוא מזהה ע"י לבישת הסיכה אשר כתוב עליה "COMMANDER". יש מפקד אחת בצוות.

טייס- תלמיד שלפני אוניברסיטה שאחראי לתפעול הרובוט במחזור הידני. ישנם 2 טייסים בכל צוות.

מומחה העמסה- תלמיד שלפני אוניברסיטה אשר מורשה להעביר חלקי משחק לתוך ולקבל חלקי משחק מתוך המכתש. יש מומחה העמסה אחד לכל צוות.

### 7.3 חוקים

#### 7.3.1 חוקי בטיחות

<S01> אם בזמן כלשהו תפעול הרובוט או עיצובו נחשבים לא בטוחים, הוא יקבל עונש ופעילותו תופסק למשך המשחק. אם הפרת הבטיחות היא לאור עיצוב הרובוט, השופט הראשי יכול לא להרשות לרובוט חזרה למגרש עד שיעצבו יתוקן. דוגמא לתפעול לא בטוח של הרובוט תהיה תנועה ללא שליטה אשר לא יכולה להיפסק ע"י הטייסים.

<S02> לחברי צוות אסור לבוא במגע ישיר עם כול רובוט במהלך המשחק כולו. מגע לא חוקי יגרום לצוות להיות פסול.

<S03> לחצן חרום- לחצן זה יהיה ממוקם בעמדות הנהגים של הצוותים. לחיצה על לחצן החירום תגרום לרובוט של הצוות להיות משותק למשך המשך המשחק. כפתור זה מיועד לסגירה מרחוק במהלך המשחק במקרה של אירוע אשר מסכן את בטיחות המשחק ולא יפגע במהלך המשחק או בתוצאתו. כול חבר בצוות או שופט ראשי ללחוץ על כפתור החירום.

<S04> רובוט מורשה- כול רובוט אשר משמש במהלך משחק חייב לציית לכל חוקי הרובוט (כמו שהוגדרו בפרק 8). כול רובוט אשר עובר על חוק מחוקי הרובוט אוטומטית יוענק עונש ויש אפשרות גם כרטיס צהוב, תלוי בחומרת העבירה.



### 7.3.2 מחזורי משחק

<G01> מחזור האוטונומי- מחזור זה עורך 15 שניות בתחילת המשחק. שליטה של הרובוט ע"י הטייסים אסורה במחזור זה. במהלך מחזור זה לרובוטים מותר להגיב רק לתגובות חיישנים ופקודות אשר מתוכננות לתוך מערכת השליטה שעל הרובוט. כול חוקי בטיחות הרובוט קיימים גם בשלב זה. מחזור האוטונומי נגמר כאשר שעון העצר של הזירה מציג 0 שניות נשארו לסיום המחזור.

<G02> מחזור השליטה הידנית- מחזור השליטה הידנית הוא באורך 2 דקות של משחק שמתחיל מיד עם סיום מחזור האוטונומי. בהתחלה של המחזור השליטה הידני רכיבי ההפעלה של לוח הנהיגה מופעלים והטייסים יכולים לשלוט מרחוק על הרובוטים. הטייסים ממשיכים לתפעל את הרובוטים שלהם לכל משך המשחק. מחזור השליטה הידני נגמר כאשר שעון העצר מציג 0 שניות. דבר זה מראה גם על סיום המשחק.

### 7.3.3 ניקוד

<G03> ניקוד הברית נקבע לפי מספר חלקי המשחק בקרון הנגרר של הברית היריבה.

<G04> כל "אבן ירח" אשר מביאה ניקוד שווה 2 נקודות.

<G05> כל "תא ריק" אשר מביא ניקוד שווה 2 נקודות.

<G06> כל "תא אדיר" אשר מביא ניקוד שווה 15 נקודות.

<G07> הניקוד נקבע על פי מצב של חלקי המשחק בסוף המשחק.

א. התוצאה הסופית של המשחק היא סך הנקודות מחלקי משחק אשר מביאים ניקוד פחות העונשים.

ב. אם קרון נגרר מתהפך, הנקודות אשר היו מגיעים לקרון זה בזמן שהוא התהפך ישמרו למשך המשחק.

<G08> תוצאה מינימאלית- התוצאה המינימאלית היא 0 נקודות. אפילו אחרי השינויים הנובעים מעונשים, התוצאה לא תרד מאפס.

### 7.3.4 מהלך המשחק

#### 7.3.4.1 תנאים התחלתיים

<G09> נקודות התחלה של הצוות- לפני משחק המפקד והטייסים מכל צוות ממוקמים מאחורי קווי השחקנים ופניהם מופנים כלפי עמדת השחקנים. ממוחה העמסה ממוקם בתחנות התדלוק אשר שייכות לברית או עמדת חוץ השייכת לברית. חגורת המושב בכל עמדת חוץ צריכה להיות קשורה היטב סביב מומחה העמסה אשר יושב במיקום זה. ההחלטה של איפה ישב כל מומחה העמסה בין שלוש המיקומים האפשריים נתונה למסע ומתן בתוך הברית לפני תחילת המשחק.

<G10> נקודות התחלה של הרובוט- לפני המשחק כל צוות מחליט בתוך הברית שלו לבחור אחד משלושת ממתקני השיגור של הברית בו ימוקם הרובוט של הצוות. כל רובוט בשלב זה נהייה "תפוס" לקרון הנגרר של מתקן השיגור שלו. הרובוט והקרון הנגרר שלו מונחים לגמרי בתוך מתקן השיגור וממוקמים כך שהקרון הנגרר בא במגע עם נעילת האוויר או מסילת ההגנה (כראוי).

<G11> מיקום ההתחלה של "אבני הירח"- כל צוות מסופק עם 20 אבני ירח לפני תחילת המשחק הצוות יכול להחליט לשים עד 7 מאבני הירח בתוך או על הרובוט של הצוות לפני תחילת המשחק. אבני ירח אלה צריכים להיות נתמכים לגמרי ע"י הרובוט- הם לא יכולים להיות מונחים על רצפת המכתש. שאר אבני הירח נשמרים ע"י



מומחה העמסה של צוות זה לשימוש במהלך המשחק (מיכלים יסופקו בכל אזור שבו יהיה מומחה העמסה כדי לאחסן זמנית חלקי משחק).

<G12> מיקום ההתחלה של "תא ריק" - לפני תחילת המשחק 4 תאים ריקים (אשר מוחלפים לפי הצורך על פי חוק <G14>) ימוקמו על עמדת התאים בכל עמדת חוץ. אחרי תחילת המשחק הם קיימים לשימוש ע"י מומחה העמסה אשר בעמדת החוץ.

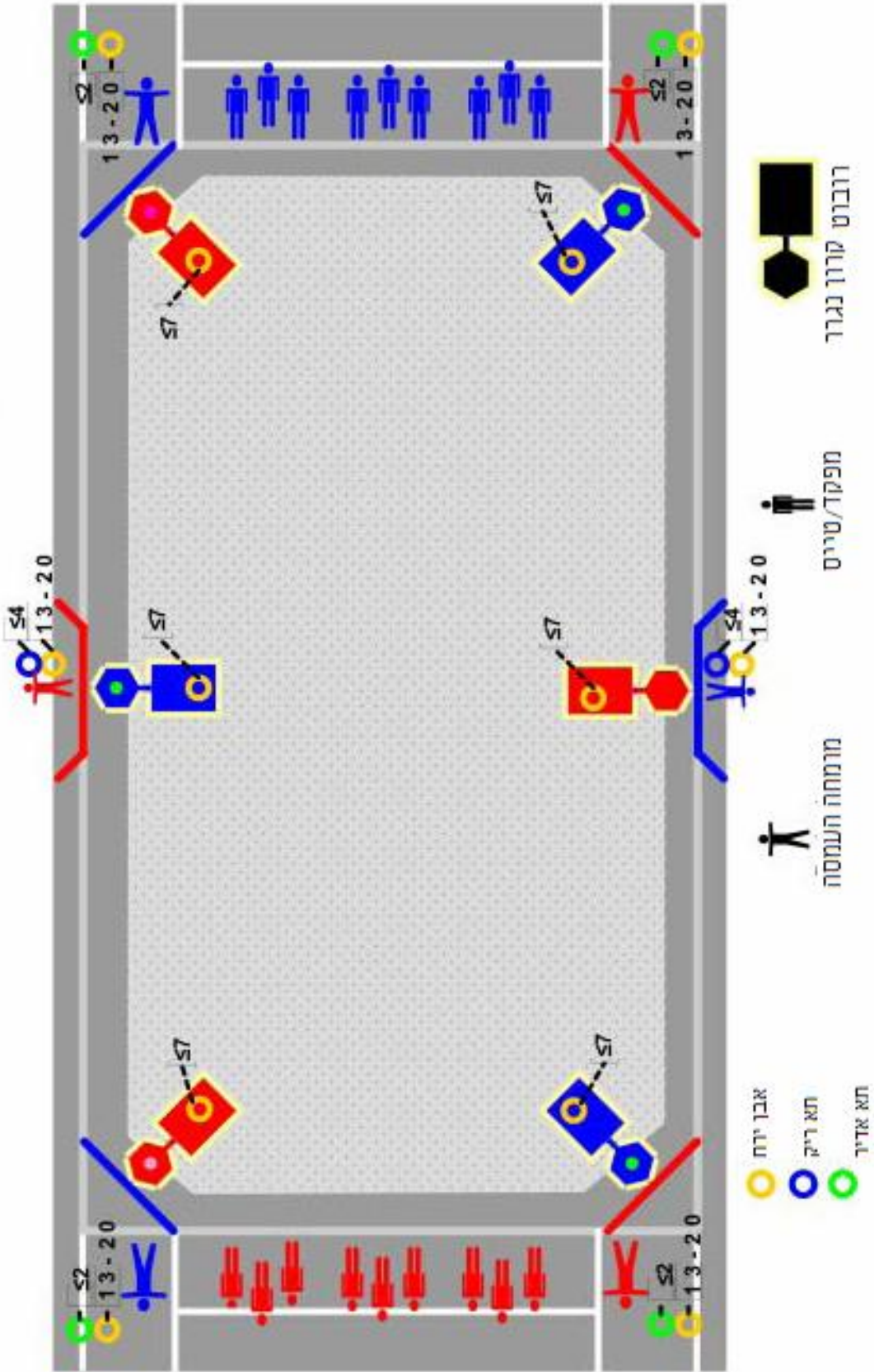
<G13> מיקום ההתחלה של "התאים האדירים" - לפני תחילת המשחק 2 תאים אדירים (אשר מוחלפים לפי הצורך על פי חוק <G14>). יהיו ממוקמים מחוץ לזירה ליד כל תחנת תדלוק. ממיקום זה התאים האדירים יוחלפו בעד תאים ריקים כאשר התנאים שמתוארים בחוק <G22> יקוימו. אחרי הכנסתם למשחק הם נגישים לשימוש ע"י מומחה העמסה אשר ממוקמים בעמדת התדלוק.

<G14> שינוי ספירת התאים - אם צוות השתתף במשחק שבו ניקוד הברית היה פעמיים (2x) הניקוד של הברית היריבה אז תא ריק אחד או תא אדיר אחד יפונה מסט חלקי המשחק שמוקנים למומחה העמסה של צוות זה. אם צוות השתתף במשחק שבו ניקוד הברית היה פי 3 (3x) הניקוד של הברית היריבה אז תא ריק נוסף או תא אדיר אחד יפונה משאר חלקי המשחק שמוקנים למומחה העמסה של צוות זה.





# שיגעון ירח מערך משחק ראשוני



<G15> מכשירי יישור לרובוט- מכשירי אישור (שבולנות, מטר, לייזר וכיוצא בזה) שהם לא חלק מהרובוט לא יישמשו כדי לעזור במיקום הרובוט. צוותים שישתמשו בכלים אלה כדי למקם את הרובוט שלהם מיקום הרובוט שלהם ישונה לפני תחילת המחשק.

<G16> מידות הרובוט- כל רובוט לא יעבור את המשקל או הנפח המקסימלי אשר מוזכרים בחוק <R11>. השופט הראשי יכול לקרוא לאבחון משקל ומידות הרובוט מחדש לפני תחילת המחשק. רובוטים שנמצאו מפרים את החוק לפני תחילת המחשק יאסרו מלהשתתף במשחק. כל רובוט אשר חורג מהמידות בזמן המחשק יוקנה עונש ויקבל כרטיס צהוב (ראה חוק <S04>).

<G17> ציוד מגרש- חוץ מחלקי המחשק, קרונים נגררים ורובוטים משתתפים שום כלי או חפץ יונח במגרש לפני או בזמן המחשק.

#### 7.3.4.2 עונשים

<G18> גרימת עונשים- פעולות של הרובוט לא יגרמו לרובוט יריב להפר חוק ומזה לקבל עונש. כל הפרעת חוק אשר מבוצעת ע"י הרובוט המושפע תיסלח ושום עונשים ינתנו.

<G19> עונשי ברית- אלא אם אומרים אחרת כל עונשים אשר ניתנים ע"י השופטים תקפים לכל הברית.

#### 7.3.4.3 טיפול בכלי משחק

<G20> טיפול באבני ירח- אפשר שאבני ירח יביאו ניקוד ע"י רובוטים או מומחי העמסה. מומחה העמסה יכול להכניס אבני ירח למשחק ע"י שיגורם מעל חומת תחנת הברית או מעל/דרך עמדת החוץ. אבני ירח לא יכולים להיכנס למכתש שהם נכנסים מסביב לחומת תחנת הברית. הפרת חוץ זה תגרום עונש.

<G21> הכנסת תא ריק- מומחי העמסה יכולים להכניס תאים ריקים למכתש ע"י שער התובלה בעמדת החוץ או מעבר לחומת תחנת התידלוק. אסור להכניס למכתש תאים ריקים בשום דרך אחרת, לדוגמא אסור לזרוק תאים ריקים מעבר למגן תחנת החוץ. הפרת חוק זה תגרום לעונש.

<G22> החלפת תאים ריקים- כאשר תא ריק יוצא מהמכתש ע"י שער תדלוק התא הריק נלקח ע"י מומחה העמסה ומאוכסן בעמדת התאים. 20 שניות לפני הסיום כול התאים הריקים בתחנת התדלוק יוחלפו לתאים אדירים. ברגע שתא ריק הוחלף לתא אדיר התא הריק יוצא ממשחק ואסור להשתמש בו. הפרה של חוק זה תגרום לעונש.

<G23> ניקוד התא האדיר- 20 שניות לפני סוף המחשק מומחה ההעמסה יכול לשגר את התאים האדירים מעבר לחומת תחנת הברית לתוך המכתש. מומחה ההעמסה יכול לקלוע תא אדיר ע"י שיגורו לתוך קרון נגרר. אם תא אדיר ישוגר לתוך המכתש לפני ה-20 השניות האחרונות של המחשק אז הקבוצה תענש כפליים.

<G24> התעסקות עם תאים ריקים- רובוט עשוי להחזיק מקסימום של תא ריק אחד או לאסוף תא ריק אחד בלבד. אסור לרובוט להחזיק ולאסוף 2 תאים ריקים או יותר באותו זמן. הפרת חוק זה תגרור עונש.

<G25> חלקי משחק שיצאו מתחום המגרש יוחזרו ברגע הבטוח הראשון. חלקי המשחק יונחו במכתש או באזור התדלוק בערך במקום בו הוא היה לפניכן.



### 7.3.5 פעילות הרובוט

#### 7.3.5.1 רובוט מחוץ לתחומי המגרש

<G26> רובוט מחוץ לתחומי המגרש- כל רובוט אשר נוגע במשטח מוחץ לתחומי המגרש בזמן השליטה הידנית תופסק פעילותו לשאר המשחק אבל לא תינתן ענישה.

<G27> רגע חסד לאחר מחזור האוטונומי- אם רובוט מבלי כוונה נוגע במשטח מוחץ לתחומי המגרש בזמן האוטונומי יתנו לו 10 שניות של חסד בזמן השליטה הידנית בשביל שיישר את עצמו ויחזור למגרש. אם רובוט לא יכול להחזיר את עצמו למגרש בזמן החסד הוא יופסק לשאר המשחק. אם בכול זמן השופט הראשי חושב שניסיונות החזרה של הרובוט למגרש מביאים מצב של אי-ביטחון אז חוק <S01> יכנס לתוקף.

<G28> חומת תחנת הברית- אסור לכל חלק מהרובוט לעבור מעל החומה. אם חוק זה יופר הקבוצה תיענש וייתכן שפעילות הרובוט תופסק.

#### 7.3.5.2 פעולות הרובוט

<G29> אינטראקציה עם המגרש- מותר לרובוטים לדחוף או להגיב לחלקי המגרש כל עוד שלא נגרם נזק למגרש. חוץ מרובוט שגורר קרון נגרר, לרובוטים אסור לתפוס ולהתחבר לשום חלק במגרש. אם רובוט מפר חוק זה הקבוצה תקבל אזהרה, אם השופטים מחליטים שהקבוצה מתעלמת מהאזהרה פעילות הרובוט שלהם תופסק לשאר המשחק. רובוט שהסתבך עם חלקי המגרש לא ישוחרר עד סוף המשחק, חוץ מ- במקרה שההסתבכות מהווה סיכון.

<G30> נזק למגרש- כל רובוט שגרם נזק למגרש, לקרון נגרר או חלקי המשחק עלול לקבל עונש שפעילותו תופסק ע"י השופט הראשי. אפשר לבקש מהקבוצה לתקן את הבעיה לפני שיאשרו לרובוט לשחק בשנית.

<G31> רובוטים מופסקים ועונשים- אם רובוט משותק ולא יכול לזוז מסיבה מסוימת, פעילותו תוכל להיפסק ע"י לחיצה על כפתור עצירת החירום. רובוט שנעצר באופן זה לא יגורר עונשים נוספים.

<G32> אינטראקציה בין רובוט לרובוט- אסטרטגיות שמטרתם היחידה היא הרס\נזק\הסתבכות של רובוטים או קרונים נגררים היא נגד רוח FRC, ואסורים. בכול המקרים כאשר משתתפים שני רובוטים או רובוט וקרון נגרר הקבוצה עלולה לקבל עונש ולא פעולת הרובוט שלהם עלולה להיפסק על בסיס התנהגות בלתי הולמת. לעומת זאת ידוע ששיגעון הירח הוא משחק אינטראקטיבי ביותר ולכן חשוב לבנות את הרובוט בצורה חסונה וצריך לזכור את תכונות המשחק האלה כאשר מעצבים את הרובוט. אלה דוגמאות של מגע מותר:

א. התנגשויות לא מכוונות במהירות גבוהה בין שני רובוטים צפויים במשחק.

ב. מגע עם אזור הבאמפרים לרוב מותר.

ג. אם חלק מהיקף הבאמפר לא מכוסה ע"י באמפרים כל מגע ע"י רובוט אחר באזור זה נחשב כתאונה ולא יינתן עונש.

ד. מגע עם רובוט שנוטה או התהפך לרוב נחשב כתאונה ולא יינתן עונש.

ה. מגע מוחץ לאזור הבאמפרים אסור בהחלט ויגרם לעונש. אם העברה חמורה ביותר ולא נגרם נזק רב הרובוט יכול להיפסל המשחק.



ו. לרובוט אסור לתפס או להיתפס לרובוט אחר או לקרון נגרר. אם מעשה כזה קורא, זה יחשב כניסיון לעשות נזק לרובוט והקבוצה תיענש על כך.

ז. שימוש בתכונה פיזית של הרובוט כדי להפוך רובוטים מתחרים אסורה בהחלט ויתקבל על מעשה כזה עונש.

<G33> הסתבכות רובוטים – רובוטים מסובכים יופסקו אם ניסיונות להיחלץ מהסיבוך גורמים נזק או במצב מסוכן. אם יקווה שרובוט בכוונה מסתבך ברובוט יריב, הרובוט התוקף יפסל. אם כתוצאה מחוטים חופשיים רובוט לא בכוונה אבל בהמשכיות יסתבך ברובוט אחר כחלק מרוטינת המשחק, הרובוט יוכל להיפסל. הצוות יהיה חייב לתקן את הדברים המסתבכים לפני שהרובוט יורשה להשתתף בעוד משחקים.

<G34> מנגנונים מתנתקים- לרובוט אסור בכוונה תחילה לפרק חלקים או להשאיר מנגנונים על המגרש. הפרה של חוק זה תגרור עונש על כל תקרית. אם חלק שהתפרק או מנגנון שנפל יפריעו למשחק, הרובוט יוכל להיפסל.

<G35> התחברות הקרון הנגרר- לרובוטים אסור בכוונה להתנתק מהקרון הנגרר המוגדר להם. הפרה של החוק תגרור פסילה מהמשחק. אם הקרון הנגרר מתנתק לא בכוונה, פעילות הרובוט תופסק להמשך המשחק.

<G36> אתחול הזירה- רובוטים חייבים להיות בנויים כך שיהיה אפשרי להוציא ולפרק חלקי משחק וקרוני נגררים מהם מבלי להדליק את החשמל אחרי המשחק. אם רובוט עובר חוק זה, הצוות יזהר ויבקש לשנות דבר זה. אם שינוי לא מבוצע, יש אפשרות שהרובוט לא ישתתף במשחקים עתידיים.

### 7.3.6 פעילות חברי צוות

<G37> חברי צוות בזירה- לכול צוות בברית יהיה 4 חברי צוות בלבד באזור הזירה בזמן משחק, אם לברית מסוימת יש יותר מהכמות המאושרת, תינתן ענישה, והמשחק לא יתחיל עד שיהיו בזירה רק המספר המותר.

<G38> מיקום צוותים בזמן המחזור האוטונומי- בזמן האוטונומי המפקד והטייסים חייבים לעמוד מאחורי קו השחקנים בתוך אזור הברית שלהם. כול מכשיר שליטה שנלבש או מוחזק ע"י הנהגים חייב להיות מנותק מעמדת הנהגים ולא יחובר מחדש עד סיום המחזור האוטונומי. בזמן האוטונומי, מומחה ההעמסה חייב להישאר בתחנת החוץ או תחנת התדלוק בה הוא אמור להיות במשחק. עבירה על חוק זה תגרור ענישה. יוצא מן הכלל יכלול מקרים בהם יש סכנה לאנשים או לעמדת הנהגים.

<G39> מיקום צוותים בזמן השליטה הידנית- בזמן השליטה הידנית, הטייסים והמפקד יכולים לטייל בתוך אזור הברית (זה כולל את תחנת התדלוק הקרובה). המומחה העמסה חייב להישאר בתוך תחנת התדלוק אליה הוא הוקצה. מומחה ההעמסה שהוקצה לתחנת החוץ חייב להישאר יושב בכיסא וחגור לאורך המשחק כולו (הורדה של החגורה או עמידה בתחנת החוץ יכולה להיחשב הפרה של <S01>). כול עברה על החוק תגרור עבירה. יוצא מן הכלל מקרים בהם יש סכנה לחברי הצוות.

<G40> אינטראקציה עם כלי משחק- לשום חבר צוות חוץ ממומחה ההעמסה מותר לגעת בכלי המשחק בכל זמן במשחק. הפרה של החוק תגרור ענישה.

א. בתחילת המשחק, מומחה ההעמסה לא יחזיק שום כלי משחק, הפרה תגרור ענישה.

ב. בכל זמן אחרי תחילת המשחק, מומחה ההעמסה יכול להכניס כלי משחק לתוך הזירה.



ג. מומחה ההעמסה חייב להשתמש במלקחיים שנותנים להם כדי לקחת כלי משחק מנעילת האוויר או שער התדלוק. כשולן לעשות זה יגרור פסילה.

<G41> הפעלת הרובוט ע"י הטייסים- בזמן המשחק, עמדת תפעול הרובוט תופעל רק ע"י הטייסים. כול הפעלה ע"י מישהו שהוא לא טייס יגרור הפסקת פעילות הרובוט והצוות יפסל מהמשחק.

<G42> כבוד והלך רוח מקצוענית- תחרויות FIRST מקדמות כבוד והתנהגות מקצועית. במקרה שחברי צוות בזירה יתנהגו בצורה לא מהוגנת כלפי אנשי התחרות או הצוותים האחרים, הצוות התוקף יפסל מהמשחק. חוק זה תקף לצוותים שנמצאים בזירה בכול שלב (לפני ואחרי המשחק). צוותים לא יקבלו עונשים במשחקים על פעילות מחוץ למחשק אבל אנשי התחרות יחזיקו אותם אחראים למעשיהם.

### 7.3.7 אינטראקציה עם השופטים

<G43> דיוני שופטים – כול דיון בקשר להכרזות, חוקים, תוצאות, או עונשים חייב להיות בין תלמיד לפני אוניברסיטה של הצוות והשופט הראשי.

<G44> מקורות מידע- כאשר שופטים, השופט הראשי ראשי לקבל עצות ממקורות אחרים, במיוחד חברי וועדת עיצוב המשחק, אנשי FIRST, וצוות טכני שיוכל להופיע באירוע. אבל החלטת השופט הראשי היא סופית (פנה לחוק <T03>).

בהצלחה לכולם, להתראות בתחרות

Steampunk 1577

