

SUBMERGEDSM

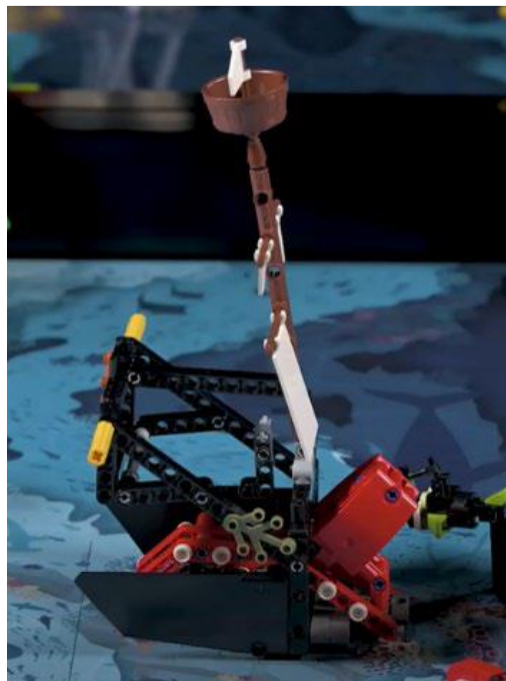
aktualizácie a vysvetlenia

Oficiálne aktualizácie majú prednosť pred všetkými ostatnými zdrojmi informácií.

aktualizované 1. októbra 2024

U09 – BODOVANIE MISIE 06: ZDVIHNUTIE STOŽIARA

Body za túto misiu budú pridelené iba ak je stožiar vzpriamený a opiera sa o západku tak, ako je to znázornené na obrázku.



(Ak bude stožiar posunutý za túto pozíciu, body nebudú pridelené.)

U08 – PRIEBEH STRETNUTIA S POROTOU

[táto aktualizácia je už zahrnutá v slovenskom preklade Príručky na tímové stretnutia]

Tím by si mal preštudovať Pribeh stretnutia s porotou zverejnený na stránke sezóny (<https://www.fll.sk/main/fll-challenge/challenge-sezona>). Diagram znázornený na strane 31 anglickej verzie Príručky na tímové stretnutia neodráža

aktualizácie vydané v priebehu sezóny. Časti „Základné hodnoty: Otázky a odpovede“ a „Spätná väzba“ boli nahradené kombinovanou časťou „Záverečné zdieľanie a spätná väzba“. Celková dĺžka hodnotenia ostáva nezmenená.



Záverečné zdieľanie a spätná väzba



Tímy sa môžu rozhodnúť podeliť sa s porotcami o záverečné myšlienky. Porotcovia môžu klásť doplňujúce otázky a potom tímu poskytnú ústnu spätnú väzbu.

Do 8 minút

U07 – NASTAVENIE KRILOV A SEGMENTOV ÚTESU

Počiatkové polohy 5 krilov a 3 segmentov útesov sú znázornené na nasledujúcom obrázku. Orientácia krilu, ani orientácia a typ segmentu útesu nie sú stanovené a budú náhodne zvolené rozhodcom pred začiatkom zápasu.



 Segmenty útesu  Kril

U06 – NASTAVENIE MODELU MISIE 10: VYSLANIE PONORKY

Šípky na podložke označujú minimálnu a maximálnu vzdialenosť pre nastavenie tohto modelu. Podpery modelu umiestnite medzi čiary vyznačené na hracej ploche, podpery posúvajte podľa potreby dopredu alebo dozadu pozdĺž šípok na hracej ploche tak, aby:

- nosník ponorky prechádzal cez okraj každej steny stola v jej strede (označenom malým červeným trojuholníkom na okraji hracej plochy),
- model ponorky bol umiestnený symetricky v strede medzi hracími plochami,
- podpery boli postavené kolmo na podložku.

Táto voľnosť v nastavení polohy modelu existuje z dôvodu povolených rozdielov v hrúbkach stien stolov, ktorých dôsledkom je rôzna vzdialenosť medzi stolmi v súťažnej konfigurácii. Tímy by mali byť pripravené na možnú variabilitu umiestnenia tohto modelu (v rámci stanoveného rozsahu) pri tréningových a súťažných stoloch. Organizátori turnajov by mali vynaložiť maximálne úsilie na zabezpečenie konzistentnosti polohy tohto modelu na všetkých stoloch na konkrétnom turnaji.

U05 – ZDROJE AUTORITY PRI ROZHODOVANÍ

Oficiálne aktualizácie a vysvetlenia, video o príprave ihriska, video o misiách a ich hodnotení, obrázky/text z pravidiel Robot Game sú jedinými informáciami, ktoré majú vplyv na rozhodovanie. Rozhodcovia budú využívať všetky tieto materiály, aby dospeli k najlepšiemu možnému rozhodnutiu.

Príklad: Tím tvrdí, že v oficiálnej štartovacej pozícii sa vraku lode dotýka len jedna z dvoch častí trojzubca. Druhá časť je zavesená vo vzduchu za druhú časť trojzubca. Tím dúfa, že získa body za dokončenie prvej časti tejto misie bez akejkoľvek akcie. Po preskúmaní videa o misiách a ich hodnotení je však jasné, že na získanie bodov je potrebné odstrániť časť trojzubca, čo vedie k rozhodnutiu v neprospech tímu.

U04 – OBMEDZENIE NA VYBAVENIE – „MODEL TEJTO MISIE“

Ak misia obsahuje obmedzenie na vybavenie a jej model sa skladá z viacerých častí, obmedzenie sa posudzuje pre každú časť modelu misie samostatne.

Príklad: Na konci zápasu sa časť vybavenia tímu dotýka jedného segmentu útesu z Misie 03: Koralový útes. V tejto situácii nebude možné prideliť body za tento konkrétny segment, no ostatné segmenty môžu skórovať.

U03 – ODSTRÁNENIE OBMEDZENIA V MISII 10: VYSLANIE PONORKY

Nasledovné obmedzenie v tejto misii viac neplatí:

“Bonus nie je možné získať v online súťažiach na diaľku alebo ak tím nemá v zápase súpera.”

Obe bodovacie kritéria sa budú vyhodnocovať nezávisle. Tímy môžu získať body za obe časti tejto misie, aj keď nemajú v zápase súpera, prípadne sa zúčastňujú online súťaže.

U02 – PRESAHOVANIE ZA STENU STOLA POČAS NÁVRATU

Presahovanie za ktorúkoľvek stenu domácej zóny **počas návratu** sa považuje za „úplne v“ a táto situácia nebude penalizovaná.

U01 – NASTAVENIE MISIE 01: KORALOVÁ ŠKÔLKA

Aby samolepiace suché zipsy 3M™ Dual Lock™ nebránili zamýšľanému pohybu držiaka koralového stromu v Misii 01: Koralová škôlka, posuňte ich tak, ako je to znázornené na obrázkoch:

