

VEX IQ
CHALLENGE
SQUARED AWAY

2019-2020
Oyun Kuralları Kılavuzu

İçindekiler

1. Bölüm - Oyun

Oyun	1
Oyun Tanıtımı	3
Puanlar	10
Oyun Kuralları	11

2. Bölüm - Robot

Robot Kuralları	16
-----------------------	----

3. Bölüm - Turnuva

Turnuva Tanıtımı	22
Turnuva Kuralları	23
Robot Becerileri Maç Kuralları.....	25

1.Bölüm Oyun

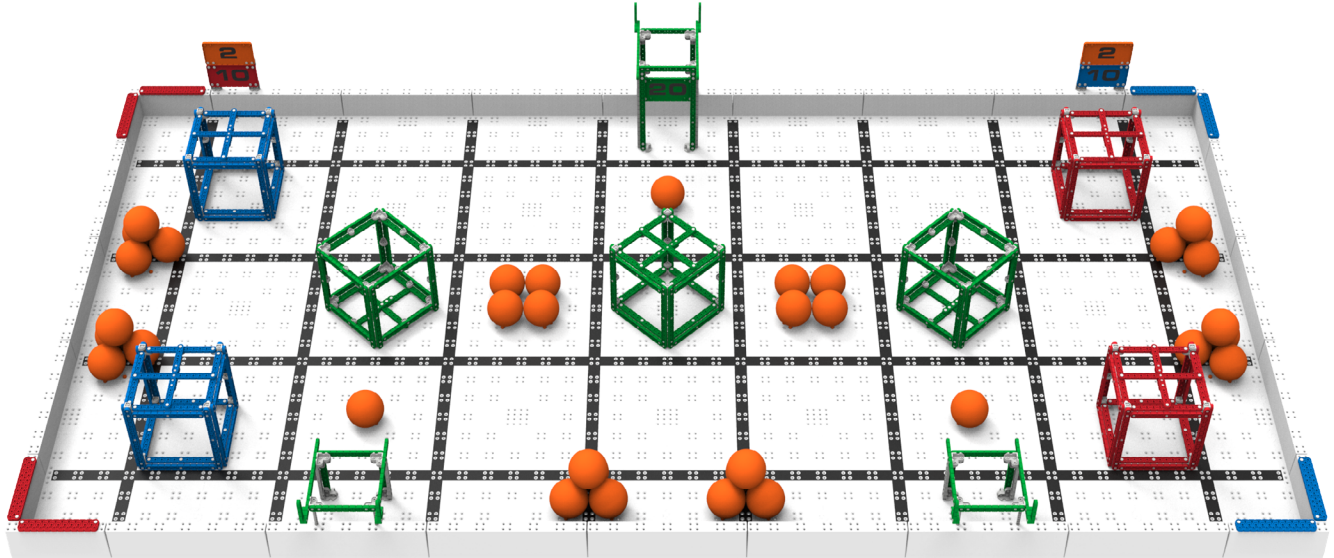
Oyun Tanıtımı

Maçlar Şekil 1'de gösterildiği gibi kurulacak sahada oynanır. Robot Becerileri Maçları ve Takım Çalışması Maçları da tamamen aynı kurulumu ve sahayı kullanır.

Takım Çalışması Maçları'nda, ittifak yapan iki (2) robot, uzaktan kumanda ile sürücü tarafından kontrol edilir ve her maçta birlikte çalışırlar.

Robot Becerileri Maçları'nda, bir (1) robot yapabileceği kadar puan yapmayı dener. Bu maçlar Sürüş Becerileri (tüm maç boyunca uzaktan kumanda kullanılan) ve Programlama Becerileri Maçları (sınırlı insan müdahalesi ile otonom olarak gerçekleşen) maçlardan oluşur.

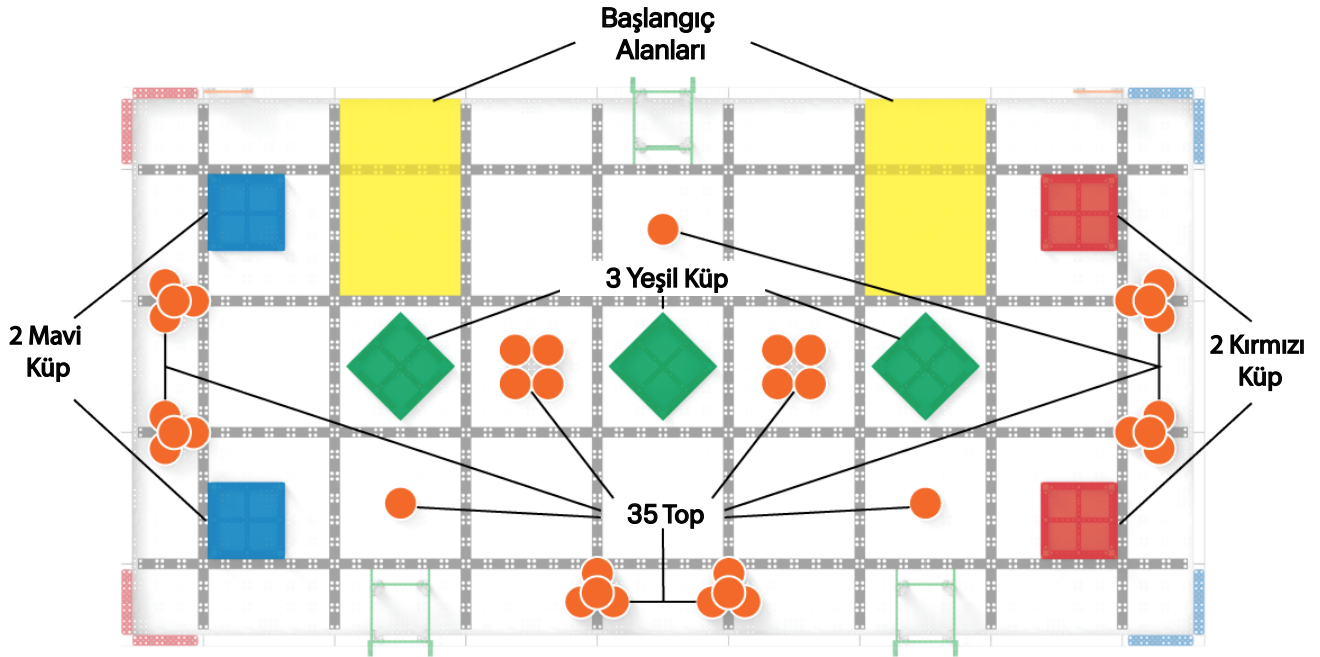
Oyunun amacı Topları Küplerin içine veya üstüne yerleştirmek ve Küpleri Köşe Alanları'na veya Platformlara taşımak yoluyla en yüksek puanı almaktır.



Şekil 1: VEX IQ Challenge Squared Away Maçları'nda Saha'nın başlangıç düzeni

Her VEX IQ Challenge Squared Away Maç Sahası aşağıdakileri içerir:

- Otuz Beş (35) Top
- Yedi (7) Küp
 - İki (2) kırmızı Küp
 - İki (2) mavi Küp
 - Üç (3) yeşil Küp
- Dört (4) Köşe
 - İki (2) kırmızı Köşe
 - İki (2) mavi Köşe
- Üç (3) yeşil Platform



Şekil 2: Saha'nın kuşbakışı görünümü. Başlangıç Alanları, Küpler, Toplar ve açıklamaları

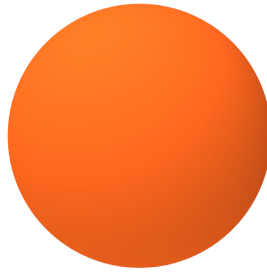
Oyun Tanıtımı

İttifak: Maç başlamadan önce Takım Çalışması Maçı için gruplandırılmış iki (2) takım.

İttifak Puanı: Takım Çalışması Maçı'nda İttifak olan iki (2) takımın birlikte kazandığı puan.

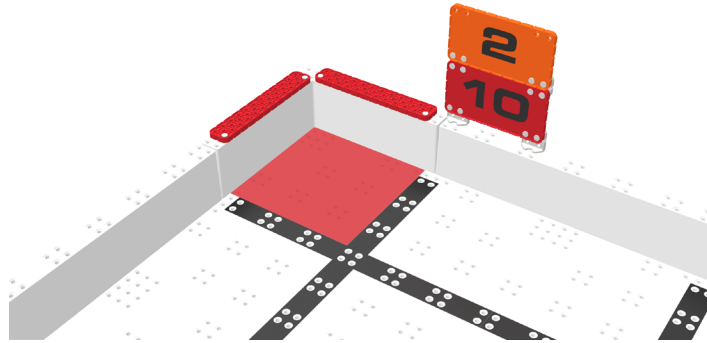
Otonom: Öğrenciler tarafından önceden yüklenen program ve sensörlerinden aldığı veriler sayesinde hareket eden robot. Bu tür robotlar kesinlikle Uzaktan Kumanda'dan veri girişi almazlar.

Top: Turuncu renkli, küre şeklinde plastikten yapılmış yaklaşık çapı 3 inç (76.2mm) olan nesne.



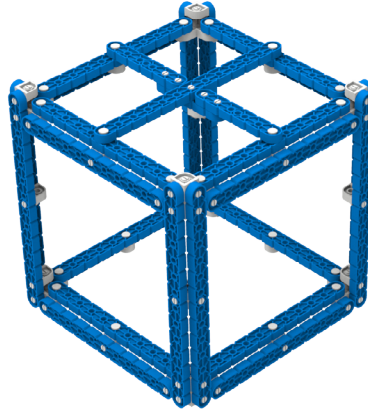
Şekil 3: Squared Away Topu

Köşe Alan: Sahanın köşe zeminlerine konumlandırılmış dört (4) 6 inçlik köşe alanı Küpler ile toplanacak puanlar için kullanılır. Siyah çizgiler ile sınırlandırılmıştır. Köşe Alan zeminin çizgiler ile belirlenmiş alanıdır, 3 boyutlu olarak düşünülemez. (yani puan için nesnenin zemine teması şarttır.) Siyah çizgiler Köşe Alan'a dahil değildir.



Şekil 4: Kırmızı Köşe Alan

Küp: VEX IQ parçalarından yapılan ve yaklaşık 7 inçlik (177,8mm) küp şeklindeki kırmızı, yeşil veya mavi renkli nesne.



Şekil 5: Mavi Küp

Engelleme: Kural ihlali yapan takıma verilen cezadır. Engelleme süresince takımın robotu kontrol etmesine izin verilmez ve sürücülerden Uzaktan Kumanda'yı yere bırakması istenir. Engelleme diskalifiye ile aynı durum değildir.

Diskalifiye: Kural ihlali (detay için s24/T9) yapan takıma verilen cezadır. Eğer bir takım Maç'tan diskalifiye olursa, Baş Hakem takımın ihlal ettiği kuralı Maç'ın sonunda bildirmek zorundadır. Tekrar eden kural ihlallerinde etkinlikten men Baş Hakem'in inisiyatifindedir.

Sürücü: Sürücü Alanı'nda bulunup takımın robotunu kontrol ve kumanda etmekten sorumlu olan takım üyesidir. Bir Maç süresince en fazla iki üye bu görevi yerine getirebilir. (s13/G6)

Sürücü Kontrollü: Sürücü tarafından Uzaktan Kumanda ile kontrol edilen robot.

Sürücü Alanı: Sahanın yanında, sürücülerin Maç boyunca durması gereken ve robotlarına müdahale edebilecekleri bölge.

Saha: Maç'ın gerçekleştiği alan.

Saha Parçaları: Sahanın Çerçevesi, zemini, Platformlar, destekleyen yapılar ve sahaya takılmış olan VEX IQ parçaları. (kısaca şekil 1'deki tüm bileşenler)

Zemin: Saha'nın Saha Çerçevesi içerisinde kalan, oyunun gerçekleştiği alan.

Oyun Nesneleri: Küp veya Top.

Maç: Sürüş Becerileri Maçı, Programlama Becerileri Maçı veya Takım Çalışması Maçı.

- **Sürüş Becerileri Maçı:** Altmış (60) saniye (1 dakika) süren Saha'da tek bir robotun olduğu ve kontrolünün Sürücü tarafından Uzaktan Kumanda ile sağlandığı maç.
- **Programlama Becerileri Maçı:** Altmış (60) saniye (1 dakika) süren Saha'da tek bir robotun olduğu ve robotun otonom çalıştığı maç.
- **Beceriler Maçı:** Sürüş Becerileri yada Programlama Becerileri Maçı.

Takım Çalışması Maçı: Altmış (60) saniye (1 dakika) süren Saha'da bir İttifak'ın olduğu, robotların Sürücüler tarafından uzaktan kumanda ile kontrol edildiği maç.

Platform: VEX IQ parçalarından yapılan, yaklaşık 5x9.5 inç (127x241.3 mm) büyüklüğünde, Küp puanlama-sı için kullanılan, üç (3) yeşil ve bir (1) beyaz yapıdan biri.

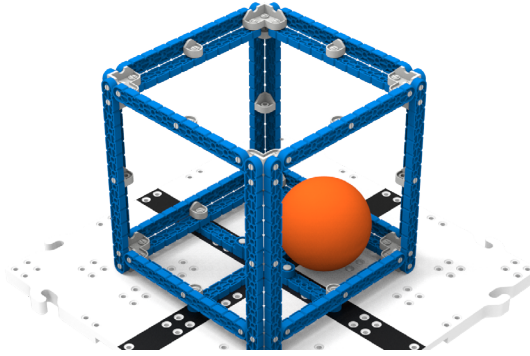
Robot: Maça başlamadan önce Takım'ın alanda gerekli denetlemelerden geçirdiği herhangi bir şey.

Puan: Aşağıdaki şartları sağlayan ve robota temas etmeyen nesneler puan olarak yazılır.

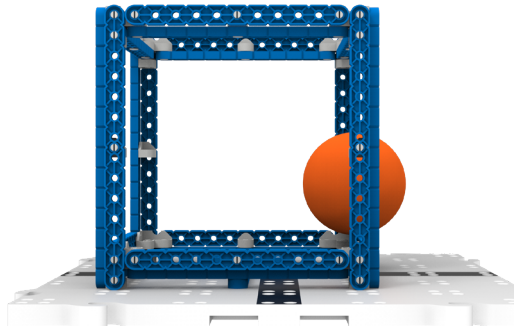
1. Küp'ün içindeki Top'tan aşağıdaki kriterleri sağlıyorsa puan alınır:

- Top'un en azından bir kısmı Küp yapısının üç boyutlu sınırlarının kısmen içinde.
- Küp'ün dışında Zemin ile temas etmeyen Top. Küp'ün dışındaki Zemin kabaca Küp'ün yönü ne olursa olsun, dikey izdüşümünün altındaki alanın dışında kalan alan olarak tanımlanır.

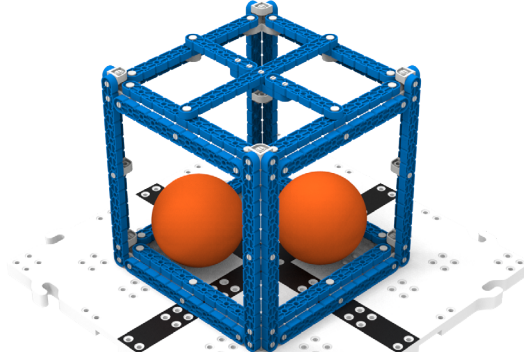
Takımlar aşağıdaki şekillerde tasvir edildiği gibi Top/Küp durumlarıyla karşılaşabilirler. Bu noktada, Top kriter "a"yı yerine getirip, "b"yi tam olarak ihlal etmediği sürece Puan Top Küp'ün içindeymiş gibi değerlendirilir. Bu tür durumlarda Baş Hakemlerden kusursuz bir izdüşüm tanımlaması veya dakik ölçümler kaydetmeleri beklenmeyecek veya gerekmeyecektir, hakemler kararlarını "olumlu tarafından bakarak" verecektir.



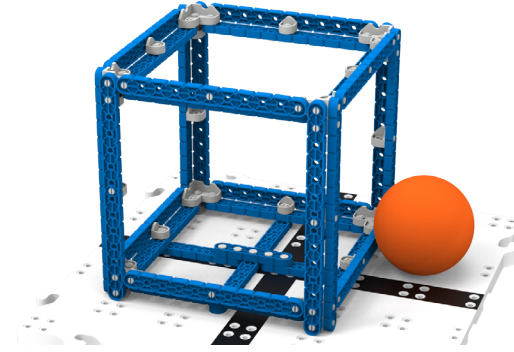
Şekil 6: Top Küp'ün içinde puanı alır.



Şekil 6: Top Küp'ün içinde puanı alır.



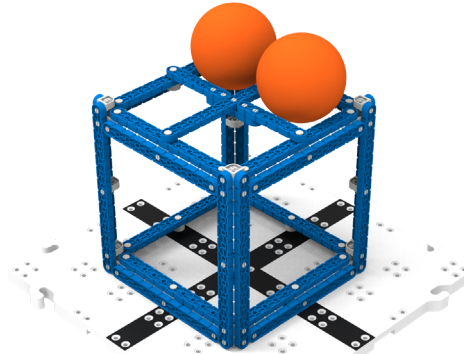
Şekil 7: İki Top Küp'ün içinde puanı alır.



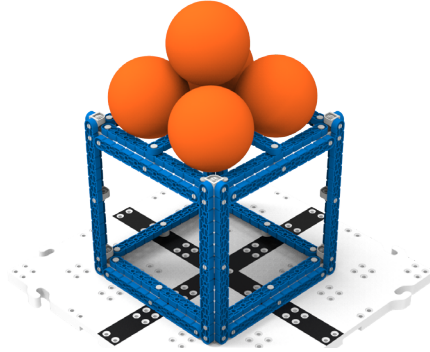
Şekil 8: Top, Küp'ün dışında ve yere temas ediyor, Puan yok.

2. Küp'ün üstündeki Top'tan aşağıdaki kriterleri sağlıyorsa puan alınır:
- a. Top'un en azından bir kısmı Küp'ün üstündeki Bırakma Alanı'nın üstünde.
 - i. Bırakma Alanı Küp'ün Zemin'e en uzak (kabaca paralel) yüzündedir.
 - b. Top Zemin ile temas etmez.
 - c. Top'un en azından bir kısmı Küp (zemine normal yerleşmişken) yapısının izdüşümünün yükseklik sınırı olmaksızın içinde.

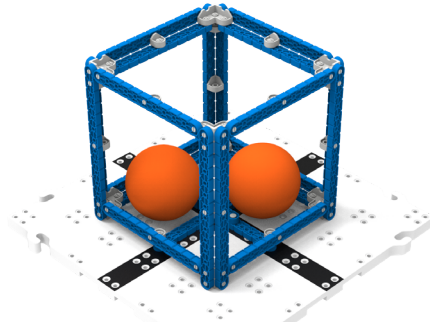
Not: Eğer bir Top, Küp'ün üstünde olma ve içinde olma kriterlerinin (kriter 1 ve 2) ikisini de sağlıyorsa, Puan Top'un Küp'ün üstünde olma durumuna göre verilir.



Şekil 9: İki Top Küp'ün üstünde olma Puan'ı alır.



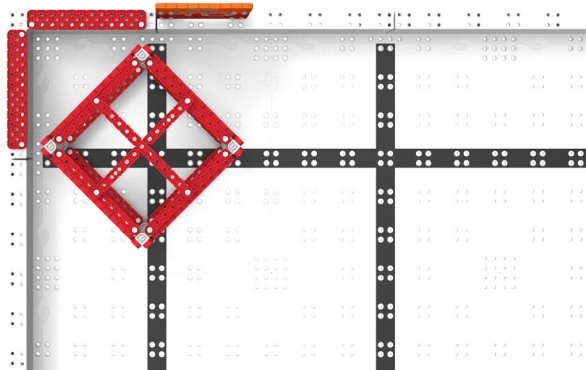
Şekil 10: 5 Top Küp'ün üstünde olma Puan'ı alır.



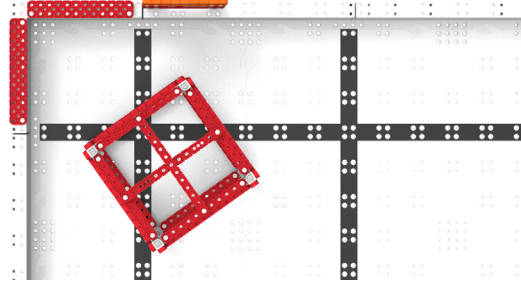
Şekil 11: Burada iki Top Bırakma Alanı'nın üstündedir. Ancak Bırakma Alanı Küp'ün Zemin'e en uzak yüzünde değildir. Bu nedenle burada iki Top için sadece Küp'ün içinde olma Puan'ı verilir.

3. Küp'ün en azından bir parçası kendisiyle aynı renkte bir Köşe Alan ile temas ediyorsa, Küp Köşe Alan'da olma Puan'ı alır.

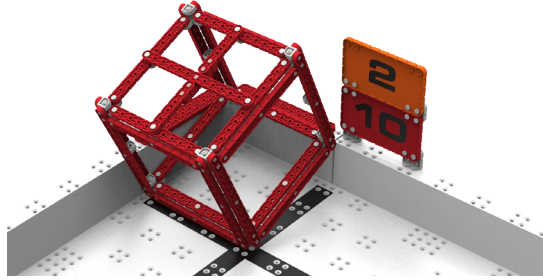
Not: Köşe Alan'a getirilen sadece bir Küp Puan olarak sayılır, ikinci sayılmaz.



Şekil 12: Köşe Alan'da olma Puan'ı alan kırmızı Küp.



Şekil 13: Köşe Alan'da olma (çok küçük bir parçası alan ile temas ediyor) Puan'ı alan kırmızı Küp.

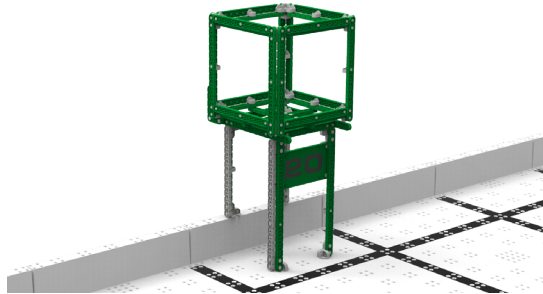


Şekil 14: Küp Köşe Alan'a temas etmediği için (bir kenarı siyah çizgi üzerinde diğerleri Zemin ile temas etmiyor) Köşe Alan'da olma Puan'ı alamaz.

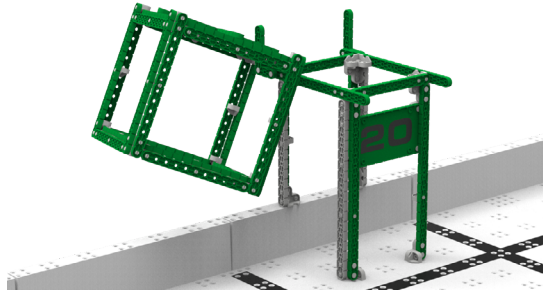
4. Platform'un üstündeki Küp'ten aşağıdaki kriterleri sağlıyorsa puan alınır:

- a. Küp Platform ile temas halinde (Platformun destek yapısı dahil)
- b. Küp, Zemin ile temas etmez.
- c. Küp Saha'nın çevresi ile temas etmez.
- d. Küp ve Platform'un rengi aynıdır.

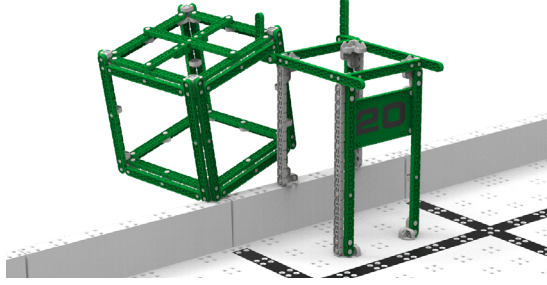
Not: Platform'a koyulan sadece bir Küp Puan olarak sayılır, diğerleri sayılmaz.



Şekil 15: Küp, Platform'a bırakılma Puan'ı alır.



Şekil 16: Küp Platform ile temas halinde ve Zemin'e veya Saha'nın çevresine değmiyor, Platform'a bırakılma Puan'ı alır.



Şekil 17: Küp Platform ile temas halinde ve Zemin'e veya Saha'nın çevresine değmiyor, Platform'a bırakılma Puan'ı alır.

Başlama Alanları: Robot'un Maç'a başlaması gereken 11"x19" (279mm x 482.6mm) boyutlarında tasarlanmış Zemin'de işaretlenen 2 alandır. Başlangıç Alanları siyah çizgiler ile sınırlandırılmış alanın iç kısmıdır.

Öğrenci: 1 Mayıs 2005'ten sonra doğmuş herkes. (Vex Worlds 2020'de 14 yaşından küçük olması gerekmektedir.) Öğrenciler en az yetişkin desteğiyle Robot'un tasarımını, düzenlemelerini ve programını yapan bireylerdir.

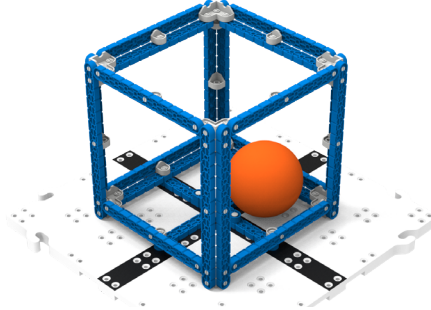
İlkokul Öğrencisi: 1 Mayıs 2008'den sonra doğmuş herkes. (Vex Worlds 2020'de 11 yaşından küçük olması gerekmektedir.)

Ortaokul Öğrencisi: İlkokul öğrencisi olmayıp üstteki maddeye uygun olan herkes.

Takım: 2 veya daha fazla Öğrenci bir Takım oluşturabilir. Bir takım üyeleri ilkokul öğrencisi ise İlkokul Takımları Klasmanı'nda, hiç ilkokul öğrencisi yok ise Ortaokul Takımları Klasmanı'nda yarışır. Takımlar okullarla, topluluk, dernek, gençlik organizasyonu, vakıf veya komşu çocuklarından oluşan bir grup olabilirler, herhangi bir kurumsallık şartı aranmaz.

Puanlar

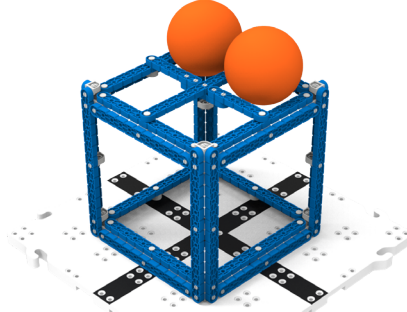
- Top, K p' n i inde oldu unda bir (1) puan kazandırır.



 ekil 18: K p' n i inde puanı alan top

Yandaki
durumda puan
hanesine 1
puan eklenir.

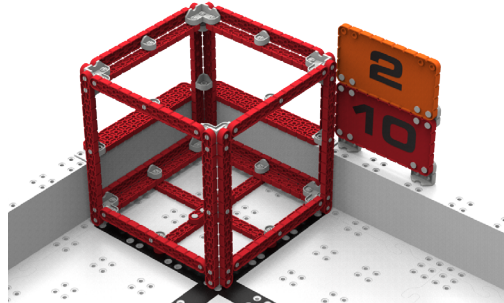
- Top, K p' n  zerinde oldu unda iki (2) puan kazandırır.



 ekil 19: K p' n  zerinde puanı alan top

Yandaki
durumda puan
hanesine
2x2=4 puan
eklenir.

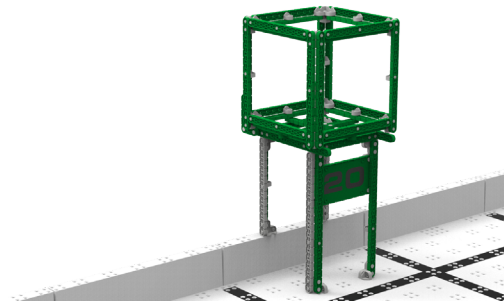
- K p, K  e Alan'da oldu unda on (10) puan kazandırır.



 ekil 20: K  e Alan'da olma puanı alan K p

Yandaki
durumda puan
hanesine 10
puan eklenir.

- K p, Platform'un  zerinde oldu unda yirmi (20) puan kazandırır.



 ekil 21: Platform'un  zerinde puanı alan K p

Yandaki
durumda puan
hanesine 20
puan eklenir.

Güvenlik Kuralları

<S1> Güvenli alanda kalın, Saha'ya zarar vermeyin. Eğer turnuva süreci içerisinde, Robot'un hareketleri veya takımın davranışları ortamın güvenliğini bozar ya da Saha Parçaları'na veya Puan Nesneleri'ne zarar verirse, yanlış davranışlarda bulunan takıma Baş Hakem tarafından engelleme ve/veya diskalifiye cezası verilebilir. Robot tekrar sahaya koyulmadan önce yeniden denetlenmesi gerekir. <R2e kuralına istinaden>

Oyun Kuralları

<G1> Herkese saygılı davranın. VEX IQ Challenge Turnuvası boyunca bir takımla ilişkili olan her öğrenci ve yetişkinden saygılı ve pozitif davranışlarda bulunmaları beklenir. Eğer takım üyeleri organizasyon ekibine, gönüllüye yada diğer katılımcılara etkinlik sırasında saygısız veya kaba davranışlarda bulunurlarsa, ilişkisi bulunduğu takım oynanan veya gelecek maçlardan diskalifiye edilebilir. Jüriler takımların tutumlarını ve davranışlarının etiğe uygunluğunu ödüllere karar verirken dikkate alırlar.

VEX IQ Challenge Turnuvası'nda her bakımdan öğrenciler karar verirler ve yetişkin danışmanlardan yardım alarak bu işi yaparlar. VEX topluluğu kendisiyle zorbalık, taciz veya azarlamaların olmayan pozitif öğrenme ekosistemi olduğu için gurur duyar. Takımlar öğrencilerinin ve/veya turnuva gönüllülerinin

gereksiz sebeplerle stres olmalarından kaçınırlar, bunun yerine turnuva ortamındaki pozitif davranışları geliştirmeye dair anlara odaklanırlar.

Bu kural REC Foundation Code of Conduct'a (Robotik Eğitim ve Yarışma Vakfı Davranış Tüzüğü) ek olarak hazırlanmıştır. Davranış Tüzüğü'ndeki kuralların ihlali <G1>'in ihlali kabul edilir ve oynanan veya gelecek maçlardan diskalifiyeye hatta turnuvadan veya (aşırı durumlarda) yarışma sezonundan men edilmeye sebep olabilir. REC Foundation Code of Conduct (in English) http://link.roboticseducation.org/recf_codeofconduct

<G2> VEX IQ öğrenci merkezlidir. Yetişkinler öğrencilere acil durumlarda yardımcı olabilirler ama asla takımda güncelde aktif rol alan öğrenciler olmadan program veya Robot üzerinde çalışamazlar. Öğrenciler robotlarının yapımını ve programını bildiklerini ve aktif olarak üzerinde çalıştıklarını jüriye veya etkinlik görevlilerine kanıtlamak üzere hazır olmalıdırlar.

Bir parça yetişkin danışmanlığı, öğrenme ve liderlik VEX IQ Challenge Turnuvası'nın istenen ve yüreklendirilen bir yüzüdür. Kimse robot uzmanı olarak doğmaz! Bunun yanında engeller her zaman bir öğrenme kapısı olarak görülmelidir, hiçbir görev yetişkinlerin çözebileceği bir problem değildir ve öğrenciler güncel ve aktif olarak rol almalıdır.

Mekanizmanın çalışmazsa...

... neden çalışmadığı öğrenciler tarafından gözlemlenmek üzere danışman yardımı alınabilir, mekanizma geliştirilebilir.
... danışmanın robotu eski haline getirmesi kabul edilemez.

Takım karışık bir programlama durumuna denk gelirse...

... danışmanın öğrencilerin anlayabilmesi için mantığının akış şemaları çizmesi kabul edilir.
... danışmanın öğrencilere kopyala/yapıştır yapmak üzere hazır program vermesi kabul edilmez.

Maç oynanırken...

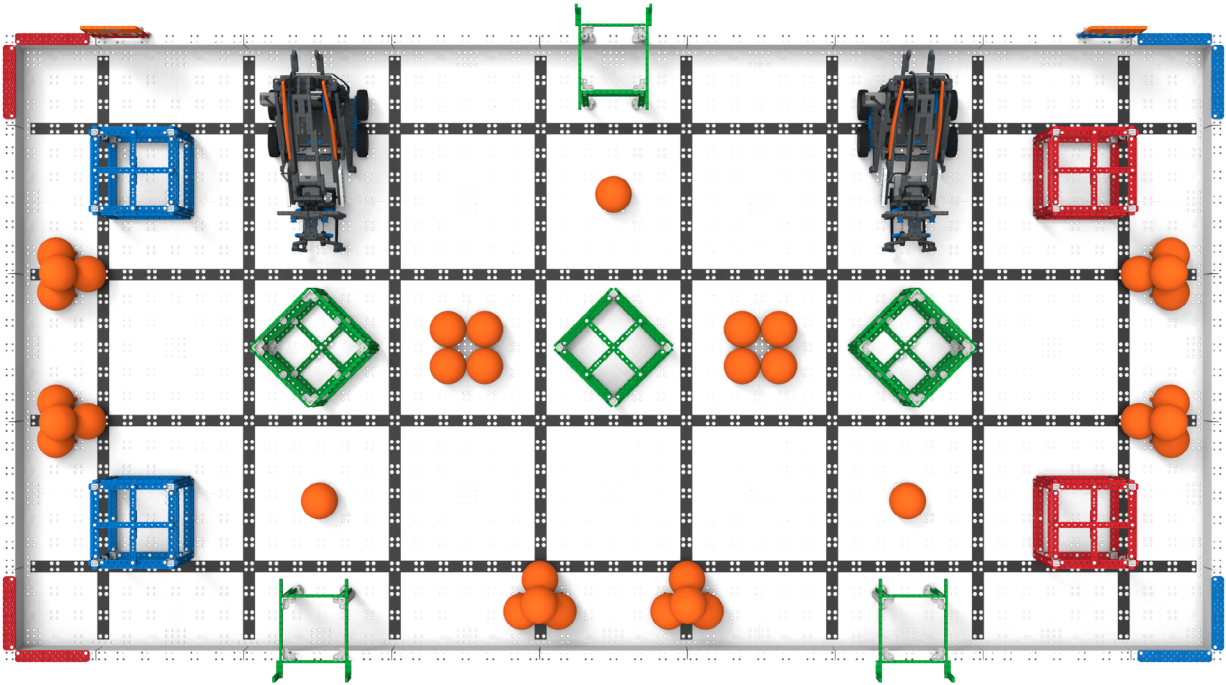
... danışmanın izleyici olarak neşelendirmesi ve yüreklendirmesi kabul edilir.
... danışmanın öğrencilere bağırması ve adım adım komutları vermesi kabul edilmez.

Bu kuralın ihlali G1 kuralının ve/veya REC Foundation Code of Conduct'un (Robotik Eğitim ve Yarışma Vakfı Davranış Tüzüğü) ihlali olarak kabul edilir.

<G3> Sağduyulu olun. Oyun Kuralları Kılavuzu'ndaki kuralları okurken ve uygularken lütfen VEX IQ Challenge'da sağduyunun her zaman geçerli olduğunu hatırlayın.

<G4> Maç öncesi kurulum Maçın başlangıcında, her İttifak aşağıdaki şartları sağlamalıdır:

1. Robot sadece zemin ile temas etmeli.
2. Başlama alanı olarak sınırlandırılmış 11" x 19" (279,4 mm x 482.6 mm)'lik bir alana sığmalı.
3. Yerden yüksekliği 15"ten daha yüksek olmalı.



Şekil 22: Resmi maç başlangıç alanlarına yerleştirilmiş 2 Robot.

Zarar verebilecek bir Robot Baş Hakem tarafından tespit edilirse Maç'a katılma hakkı elinden alınabilir. Onlar diskalifiye edilmezler, ancak o Maç'a katılmalarına izin verilmez.

Note: Robot derhal Saha'ya yerleştirilmelidir. Hatanın tekrar edilmesi G1 kuralının ihlali olarak değerlendirilmesine sebep olabilir.

Tanımdaki "derhal" teriminin kapsamı Etkinlik Zaman Çizelgesi'nden, güncel önlem ve aksamalardan sorumlu Baş Hakemin ve Event Partner'in inisiyatifine bağlıdır.

<G5> Genişlemeler Maç'ta sınırlı miktarda yapılır. Maç sırasında Robotlar aşağıdaki kısıtlamalardan daha fazla genişlemede bulunamazlar.

1. Yatay düzlemde 11" ve 19" (279.4 mm x 482.6 mm) bir alandan fazla.
2. Dikey düzlemde 15" (381mm) başlangıç yükseklik gerekliliğinden fazla.

Bu genişleme limitleri maç sırasında robot başlangıçtakiyle aynı biçime sahip olduğu sürece aranmaz. En basit tabiriyle, Robot maç sırasındaki herhangi bir anda 11"x19"x15" m x 482.6mm x 381mm) boyutlarındaki bir dikdörtgenler prizmasına sığabilir. Daha fazla detay için <R5> kuralına bakın.

Bu kuralın az bir miktardaki ihlalleri Maç'ı etkilemediği sürece tolere edilebilir. Ancak büyük miktardaki genişlemeler veya puanlamayı etkileyecek ihaller Diskalifiyeye sebep olabilir. Birden fazla kez uyarı alan veya bu kural ihlalini acilen çözemeyen takımlar Baş Hakem'in takdirine bağlı olarak diskalifiye edilebilirler. Ardından <R2e> uygulamaya konulur ve Robotun <R5>'e uygunluğunun yeniden kontrol edilmesi gerekir.

<G6> Her takımın 2 Sürücüsü vardır. Her takım 2 Sürücü içermek zorundadır. Hiçbir Sürücü aynı etkinlikte veya sezonda birden fazla takım için bu görevi yerine getiremez. Sadece bir öğrenci ile etkinliğe katılan takımlar için etkinlikteki başka bir Sürücüyü kullanmaları için bir imtiyaz gösterilir.

Bu kuralın az bir miktardaki ihlalleri Maç'ı etkilemediği sürece tolere edilebilir. Maç puanını etkileyen ihallerde Diskalifiye gerçekleşir. Birden fazla kez uyarı alan takımlar Baş Hakem'in takdirine bağlı olarak diskalifiye edilebilirler.

<G7> Sürücüler Maç'ın ortasında Kontrol Kumandaları değiştirirler. Gerçekleşen her maçta hiçbir sürücü robotu otuz beş saniyeden (0:35) fazla kontrol edemez. Sürücüler Kontrol Kumandasını yirmi beş saniye (0:25) ile otuz beş saniye (0:35) arasında değiştirmek zorundadır. İkinci Sürücü takımının Kontrol Kumandasına diğer arkadaşına verdikten sonra müdahale edemez. Bunun yanında Kontrol Kumandası bir kez el değiştirebilir, yani ilk sürücü kumandayı arkadaşına teslim ettikten sonra bir daha geri alamaz.

Not: Eğer takımın bir Sürücüsü varsa (Yani takım G6'daki izne tabi olarak bir icraatte bulunmadıysa) da bu kural geçerlidir. Yani tek Sürücü en fazla otuz beş (0:35) saniye robotu kontrol edebilir.

Bu kuralın az bir miktardaki ihlalleri Maç'ı etkilemediği sürece tolere edilebilir. Maç puanını etkileyen ihallerde Diskalifiye gerçekleşir. Birden fazla kez uyarı alan takımlar Baş Hakem'in takdirine bağlı olarak diskalifiye edilebilirler.

<G7> Sürücüler kendi robotlarını sürerler ve Sürücü Alanı'nda kalırlar. Maç sırasında Robotlar sadece Takım'ın Sürücüleri tarafından kontrol edilebilir. Sürücüler, kendilerinin Sürücü Alanı'nda bulunmalıdır, <G16> kuralı dahilindeki etkileşimler bu kurala istisnadır. Sürücülerin Maç sırasında hiçbir iletişim aracını kullanmalarına izin verilmez. Kapatılmış (veya telefonlar için uçak moduna alınmış) iletişim araçlarına izin verilir.

<G8> Saha'ya temas edilmez. Sürücülerin herhangi bir Saha Elemanı, Oyun Elemanı veya Maç sırasında Robot'la temas kurması <G16> kuralının kapsamı haricinde yasaktır.

Bu kuralın az bir miktardaki ihlalleri Maç'ı etkilemediği sürece tolere edilebilir. Maç puanını etkileyen ihallerde Diskalifiye gerçekleşir. Birden fazla kez uyarı alan takımlar Baş Hakem'in takdirine bağlı olarak diskalifiye edilebilirler.

Not: Yalnızlıkla temas edilmesi durumunda uyarılır, Diskalifiye veya Çıkarılma Baş Hakem'in görüşüne bağlıdır.

<G9> Oyun Parçalarını Saha'dan dışarı çıkarmayın. Maç sırasında Saha'dan çıkarılan Oyun Parçası bir daha geri koyulmaz. "Sahadan çıkmak"tan kasıt nesnenin Saha Sınırlarının dışına çıkması ve Saha, Saha Parçaları, Oyun Parçaları veya robotla temasının kalmamasıdır.

Bir oyun nesnesi eğer Saha'nın dışındaysa (ve bu Baş Hakem tarafından tespit edildiyse) ama Sürücü, Monitör, duvar, tavan veya herhangi bir dış faktör tarafından Saha'ya geri döndürülürse, o Oyun Parçası "sahanın dışına çıkmış" olarak kabul edilir ve Baş Hakem tarafından kaldırılır.

Eğer bu saptırma Sürücü'nün teması sonuxunda meydana gelirse, Baş Hakemlin kararını <G8> veya <G9> kurallarına bağlı olarak verilir.

<G10> Eğer bittiyse, bitmiştir. Puan her Maç bittikten hemen sonra Robotlar ve Oyun Parçaları hareket ettirilmeden, yerlerindeyken hesaplanır.

- Baş Hakem veya herhangi bir etkinlik görevlisi Maç'ın video veya fotoğrafının çekilmesine izin vermez. <T1>
- Eğer Maç'ın puanlamasıyla ilgili bir itiraz söz konusuysa bu Maç'ta görev alan Sürücüler, kesinlikle bir yetişkin tarafından değil, tarafından Baş Hakem'e sorularını yönelterek giderilir.
- Maçın sonunda Robot hareketleri ve Sürücü'nün müüdahesi bitmelidir. Önceden programlanmış bir hareket eğer Maç bittikten sonra hareket etmeye devam ederse bu kuralı ihlal etmiş sayılır. Maç bititkten sonra Robtun hareketinin devam etmesi sebebiyle yapılan herhangi bir puan sayılmayacaktır.

<G11> Robotunuzu dağıtmayın. Robotlar Saha'ya Maç sırasında kasten parça veya mekanizma bırakamazlar. Eğer kasten oyunun akışını engelleyen bir parça sahaya bırakılırsa Takım Baş Hakem'in kararıyla Diskalifiye edilebilir.

Not: Beklenmeyen bir şekilde Maç sırasında Robot'tan ayrılan veya sahaya düşen parçalar / mekanizmalar Sürücü tarafından Saha'dan toplanır. (<G16> kuralına istinaden)

<G12> Oyun Parçalarına veya Saha'ya zarar vermeyin. Robot hiçbir Saha parçasını platformlar dahil kavrayamaz, tutamaz veya kaldıramaz. Saha'yı kavrayarak destek alan veya herhangi bir amaç için Saha'yı ve kenarlarını kullanan bir mekanizma yasaktır.

Robot Oyun Parçalarını kavrar, tutar veya taşırken eğer Oyun Parçalarına zarar verirse bu kuralın veya <S1> ihlali olarak değerlendirilir.

Bu kuralın genel amacı Robotun istemdisi gerçekleşenlerin haricinde Saha yada Oyun Parçaları'na zarar vermesini engellemektir. Bu kuralın az bir miktardaki ihlalleri Maç'ı etkilemediği sürece tolere edilebilir. Maç puanını etkileyen ihlallerde Diskalifiye gerçekleşir. Birden fazla kez uyarı alan takımlar Baş Hakem'in takdirine bağlı olarak diskalifiye edilebilirler.

Buradaki asıl istenmeyen durum "kavramak" ya da "sabitlemek". Platforma çarpmakta (ve bu şekilde puan yapmak) yada hizalanmak için Saha Parçaları'nı kullanmakta bir problem yoktur.

<G13> Maç bittiğinde Oyun Nesnelerini bırak. Robot Küpleri ve Topları Maç bitiminde enerjiye veya kumandaya ihtiyacı olmadan kolayca bırakacak şekilde tasarlanmalıdır.

<G14> Saha'daki küçük değişimlere hazır olun. Sahanın ölçüleri +1" veya -1" değişim gösterebilir. Takımlar robotlarını bunu dikkate alarak hazırlamalıdır.

<G15> Nadir olarak yeniden Maç yapılmasına izin verilir. Event Partner ve Baş Hakem kararıyla Maç yeniden oynanabilir, ancak bu ancak en uç koşullarda gerçekleşir.

<G16> Sadece muhakkak gereki koşullarda Robotun programına müdahale etmeye izin verilir.

Eğer bir Robot Saha'dan tamamen ayrılacak şekilde veya bir yere sıkışacak, takla atacak veya herhangi bir şekilde müdahaleye ihtiyaç duyacak şekilde hareket ediyorsa Takım Sürücüsü Robotu geri yerine olabilir ve resetleyebilir. Bunu yapmak için aşağıdakileri yapması gerekir;

1. Baş Hakeme işaret verip VEX IQ Kumandasını yere bırakmalı.
2. Robotu kurallara uygun Başlama Alanına getirmeli.
3. Eğer Robot'ta herhangi bir Oyun Parçası kaldıysa, Robot bu nesneyi Puan sayılmayan herhangi bir alana bırakmalı.
4. Başlama Alanındaki herhangi bir Oyun Parçası yavaşça Başlama Alanından çıkartılmalı puan sayılmayan herhangi bir yere koyulmalı.

Bu kural ile Takımların hasar görmüş bir robotu tamir etmeleri ya da Robotlarını hasardan uzak tutmaları beklenir. Bu kural Maç sırasında bir stratejinin parçası olarak ya da avantaj elde etmek için kullanılamaz, yukarıdaki 3. ve 4. kısımlara uygun davranması gerekir. Eğer Baş Hakem Takımın bu hareketi bir stratejik davranış olduğunu görürse, Takım Maçtan Diskalifiye edilebilir.

<G17> Bu Kılavuz 3 kere güncellenecektir. 14 Haziran 2019, 16 Ağustos 2019 ve 10 Nisan 2020. Eğitimde İnovasyon Derneği olarak bu Kılavuzu yayınladığımız tarihe kadarki tüm güncellemeler Kılavuzda güncellenmiş durumda olacaktır. Yayınlamasından itibaren gelecek güncellemeler bir "Güncelleme" dosyası ile yayınlanacaktır. Bu güncellemelerin çok büyük farklar olmasını beklemiyoruz ancak Takımlar bu güncellemeler veya kurallara dair anlaşmazlıkları VIQC Q&A (Soru cevap ancak İngilizce) kullanarak giderebilirler.

Oyun Tasarım Komitesi 10 Nisan 2020'ye kadar VEX Robotics World Championship (Dünya Şampiyonası) için şartnamede değişiklik yapma hakkına sahiptir. Örnek vermek gerekirse Saha'daki Oyun Nesnelerinin sayısı değişim gösterebilir.

<G18> Q&A Sistemi Oyun Kuralları Kılavuzu'nun bir uzantısıdır. Tüm Takımların burada yazılı olan (ve güncelleme belgelerinde yazılı olan) VEX IQ Challenge Kuralları'na uymaları gerekmektedir. Her takımın VEX IQ Challenge Question & Answer System'a kendi Kural yorumlarını sormaya imkanı vardır. Q&A sistemindeki her cevap VEX IQ Challenge Oyun Tasarım Komitesi tarafından resmi karar olarak kabul edilir, ve Komite VEX IQ Challenge Kuralları'nın resmi ve doğru yorumlarını sunar. Q&A Sistemi tek resmi ve geçerli açıklama kaynağıdır.

VEX IQ Challenge Question & Answer System'ine şu linkten bulunabilir.
<https://www.robotevents.com/VIQC/2019-2020/QA>

Not: Eğitimde İnovasyon Derneği olarak sizlere burada yayınlanan önemli cevapları Türkçe'ye çevirerek yayınlamaya çalışacağız.