



Sääntöjen päivitykset

Päivitetty 3. marraskuuta 2025

(Nämä *FIRST*in julkaisemat päivitykset korvaavat kaikki muissa lähteissä esitetyt tulkinnat)



(3. marraskuuta 2025)

PÄIVITYS 05 – KORISTE-ELEMENTIT – Joissakin tehtävämalleissa on koriste-elementtejä, jotka eivät ole välttämättömiä niiden toiminnan kannalta. Nämä elementit voivat toisinaan irrota tai pudota normaalin pelin aikana. Joukkueiden odotetaan suunnittelevan ja käyttävän robottejaan siten, että tehtävämallit eivät vahingoitu, mutta tuomarit voivat antaa armon käydä oikeudessa, jos koriste-elementin irtoaminen ei ollut seurausta yltiöpäisestä yrityksestä vaan selvästi vahinko (katso sääntö 18 mallien vaurioista).

Tuomarit pyrkivät kaikin tavoin varmistamaan, että kaikki koriste-elementit ovat omilla paikoillaan, mutta joitakin saattaa puuttua tai niitä ei voida korjata tapahtumassa. Joukkueiden, joiden strategia riippuu näistä elementeistä, tulee tarkistaa kenttensä ennen ottelua ja ilmoittaa tuomarille, jos jotain puuttuu.

(16. syyskuuta 2025)

PÄIVITYS 04 – TEHTÄVÄ 03: KAIVOSKUILUN TUTKIMINEN – Jos kaivosvaunu toimitetaan onnistuneesti toisen joukkueen kentälle joka sitten keskeyttää robottinsa suorituksen siten, että tuomari poistaa kyseisen kaivosvaunun pelistä, toimitus lasketaan silti onnistuneesti suoritetuksi. Toimittava joukkue ansaitsee pisteitä toimituksesta ja bonus on edelleen mahdollinen, jos molemmat joukkueet suorittavat onnistuneen toimituksen.

(5. elokuuta 2025)

PÄIVITYS 03 – TEHTÄVÄ 02: KARTAN PALJASTAMINEN, kriteerit – Tehtävä 02 sisältää kolme pintamaaosaa, joista jokainen vaatii oman toimenpiteensä, jotta se voidaan katsoa raivatuksi:

- Yksi osa (tunnistetaan silmukasta) on poistettava kokonaan, niin että se ei enää kosketa mallia.
- Toista osaa on liu'utettava, kunnes säppi on laskeutunut kokonaan.
- Kolmatta osaa on käännettävä, kunnes se on kokonaan matolle merkityn viivan ohi.

Tehtävävideo esittelee jokaiselle osiolle raivausmenetelmän ja sitä voidaan käyttää viitteenä tehtävän ratkaisua suunniteltaessa.

.....

PÄIVITYS 02 – TEHTÄVÄ 02: KARTAN PALJASTAMINEN, valmistelut – 3M™ Dual Lock™ tarrapalat tulee kohdistaa huolellisesti, jotta ne eivät osu tahattomasti tehtävämallin liikkuviin osiin. Väärä kohdistus voi aiheuttaa jumiutumista tai häiritä osien liikkumista, mikä voi vaikuttaa haitallisesti tehtävän suorittamiseen. Joukkueiden tulee tarkistaa mallien sujuva toiminta ennen suorituksen alkua.

PÄIVITYS 01 – PELIPÖYDÄN REUNAN YLITTÄMINEN KOTIALUEELLE PALATTAESSA – Pelipöydän minkä tahansa reunan ylittäminen robotin, sen apulaitteen tai kuorman osalta on sallittua **kotialueelle palattaessa**.
