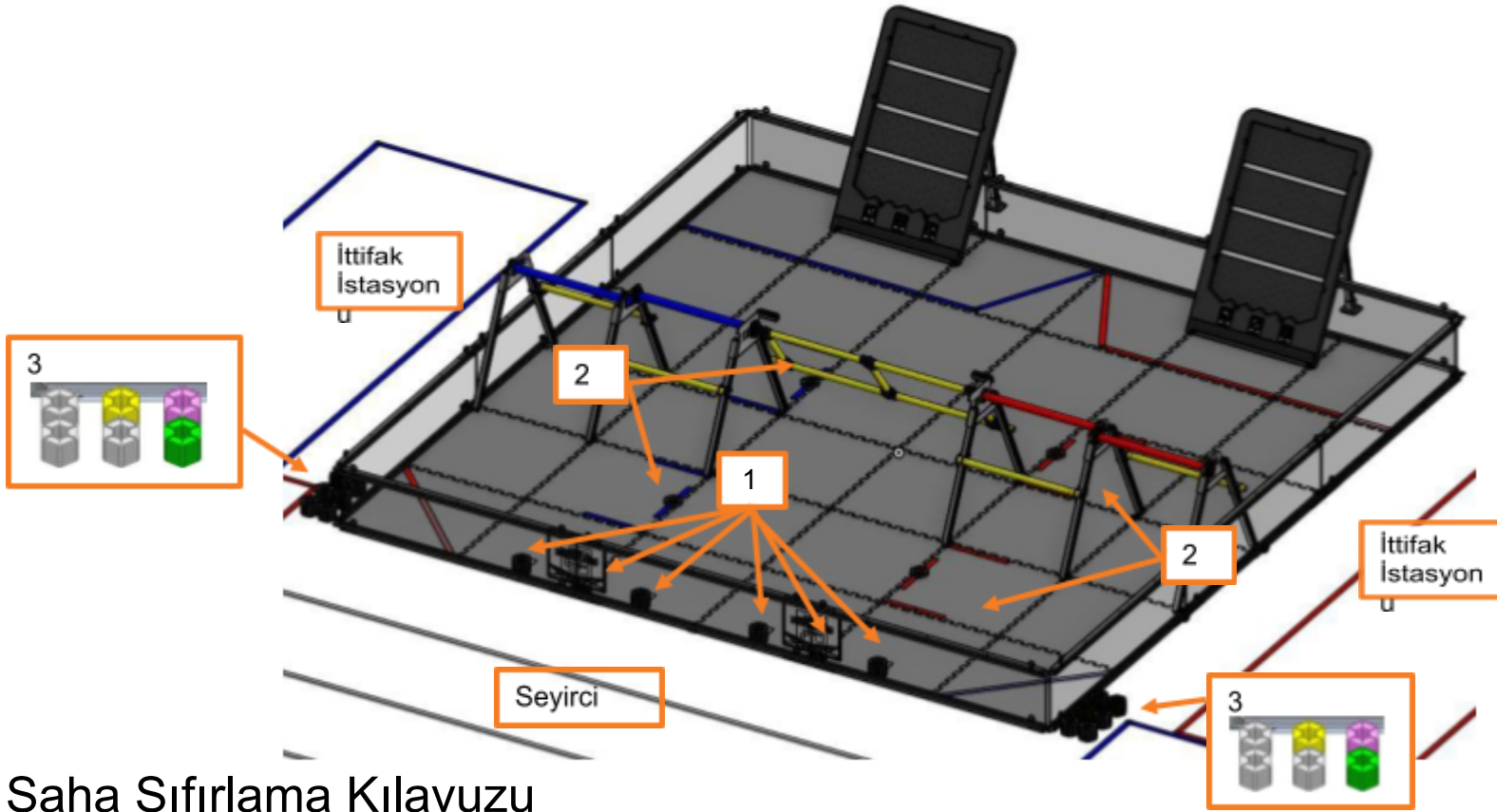




Saha Sıfırlama Kılavuzu

Saha sıfırlama her müsabakanın önemli bir parçasıdır. Saha Sıfırlama gönüllüsü, yeni maçın başlayabilmesi için oyun alanını hızlı ve doğru bir şekilde maç öncesi orijinal kurulumuna geri getirmekten sorumludur. Bu belgedeki şema, bir sonraki maç için sahayı başarılı bir şekilde sıfırlayabilmeniz için oyun öncesi kurulumun neye benzediğini gösteren bir görsel sunmaktadır. 94 Piksel vardır; 64 beyaz, 10 yeşil, 10 mor ve 10 sarı. Saha Sıfırlama gönüllüsü Oyun Alanını ve İniş Bölgesini terk edilmiş Robot parçaları ve Takımın tedarik ettiği oyun parçaları (Dronlar ve Aksesuarlar) için taramalıdır. Saha sıfırlama işleminin tamamlanmasının ardından, kayıp eşyaları takımlara iade edin veya yarışma alanındaki kayıp eşya bölümüne koyun.

1. **Oyun Alanı Piksel Kümeleri (x6):** Sahanın içinde 5'li setler halinde yerleştirilmiş toplam 30 beyaz Piksel vardır. Her 5 Piksellik küme, sahanın seyirci tarafındaki beyaz bant çizgilerinin her biri üzerinde bir yandan diğer yana ortalanır. Pikseller sahanın çevre duvarına temas etmelidir.
2. **Spike Mark Pikselleri (x4):** Bir beyaz Piksel, 4 merkez Spike İşaretinin her birinin ortasına yerleştirilir.
3. **Piksel Depolama (x2):** Piksel deposuna yerleştirilmiş toplam 30 Piksel vardır. 5 beyaz pikselden oluşan 3 küme, 5 yeşil Pikselden oluşan bir küme, 5 mor Pikselden oluşan bir küme ve 5 sarı Pikselden oluşan bir küme vardır.

Saha Sıfırlama (Field Reset) gönüllüleri; saha sıfırlamanın sonunda eksik Pikselleri, Baş Hakeme veya FTA'ya bildirmelidir.

Önemli Güvenlik Notu: Saha sıfırlama gönüllüleri (Field Reset), takılıp düşme tehlikesi oluşturabileceğinden asla İskeletlerin (Trusslerin) veya Sahne Kapısının üzerine basmamalıdır.