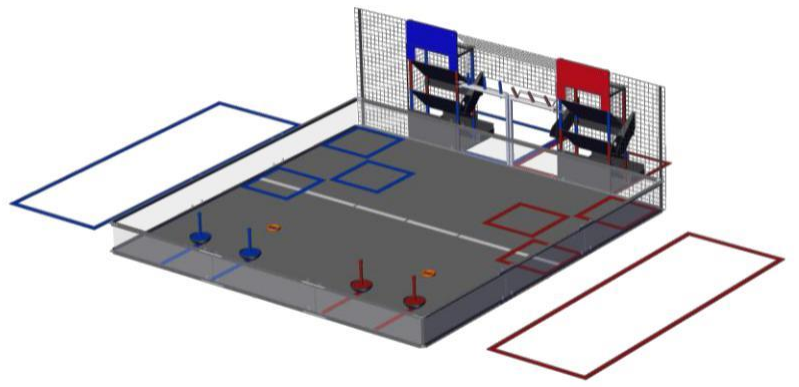




PRESENTED BY **Qualcomm**



O Jogo:

O desafio Ultimate GoalSM, patrocinado pela Qualcomm®, é disputado em uma arena quadrada de 3,7 m x 3,7 m, com paredes de aproximadamente 0,3 m de altura e um piso formado por placas de tatame eva. Participam do jogo duas Alianças com dois Robôs cada - aliança "vermelha" e aliança "azul". A arena é separada pela Linha de Lançamento, que delimita uma área frontal, mais próxima do público, chamada de Zona de Lançamento. Dentro da Zona de Lançamento, há duas Linhas de Partida vermelhas e duas azuis, onde os robôs começam a partida com um Gol Pêndulo específico de sua Aliança. Além disso, dentro da Zona de Lançamento, encontra-se a Área da Pilha Inicial de Argolas. Há seis Zonas Alvo, três vermelhas e três azuis. Em uma das extremidades da Arena, há duas Torres de Gols, cada uma contendo três Gols específicos para cada Aliança. Entre as Torres de Gols, estão os Alvos de Power Shots, três para a aliança vermelha, e três para a aliança azul. Há também uma Zona de Entrega, localizada fora da Arena, próxima do público. Os Elementos de Pontuação são compostos por vinte Argolas, que não pertencem a nenhuma Aliança específica.

Antes do início de uma Partida, os Robôs devem estar em contato com a parede frontal da arena e devem estar estacionados em cima da Linha de Partida específica da Aliança a qual pertencem. Os robôs devem estar pré-carregados com exatamente um Gol Pêndulo e, opcionalmente, até três Argolas.

As Partidas têm dois períodos distintos: um período Autônomo de 30 segundos, seguido por um período Teleoperado de dois minutos. Os últimos trinta segundos do período Teleoperado são chamados de Reta Final. Durante esse período, são criadas novas oportunidades de pontuação para os Robôs.

Período Autônomo.

Durante o período Autônomo, os Robôs operam usando apenas instruções pré-programadas e sensores. As Alianças ganham pontos das seguintes maneiras: Entregando Gols Pêndulos na Zona Alvo correta, estacionando sobre a Linha de Lançamento, Lançando Argolas para derrubar os Alvos de Power Shot e Lançando Argolas para marcar gols no Gol de baixo, do meio ou de cima da Aliança.

Período Teleoperado:

Durante o Período Teleoperado, as Alianças ganham pontos ao coletar e lançar argolas para dentro do Gol de baixo, do meio ou de cima específico da Aliança.

Reta final:

Os 30 segundos finais do Período Teleoperado são chamados de Reta final. Além das tarefas do Período Teleoperado, as Alianças ganham pontos ao entregar um Gol Pêndulo na Linha de Partida ou na Zona de Entrega, colocando Argolas no Gol Pêndulo, ou Lançando Argolas para derrubar os Alvos de Power Shot.

Pontuação durante o Período Autônomo:

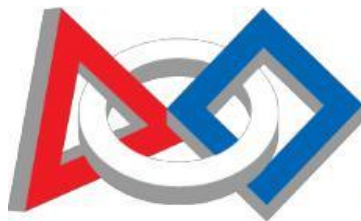
Gol Pêndulo Entregue na Zona Alvo correta:..... 15 pontos
Estacionado na Linha do Lançamento 5 pontos
Argolas lançadas dentro dos Gols específicos da Aliança
Gol de Baixo: 3 pontos
Gol do Meio:..... 6 pontos
Gol de Cima: 12 pontos
Alvos de Power Shot derrubados: 15 pontos/Alvo

Pontuação no Período Teleoperado:

Argolas lançadas dentro dos Gols específicos da Aliança
Gol de Baixo: 2 pontos
Gol do Meio: 4 pontos
Gol de Cima:6 pontos

Pontuação na Reta final:

Gol Pêndulo Entregue
Linha de Partida: 5 pontos
Zona de Entrega:..... 20 pontos
Anéis Apoiados sobre o Gol Pêndulo:..... 5 pontos cada
Alvos de Power Shot derrubados: 15 pontos/Alvo



FIRST
TECH
CHALLENGE