

# Atualizações do Desafio RePLAY<sup>SM</sup>

Atualizado em 5 de fevereiro de 2021

**A12 - UNIDADES DE SAÚDE EXTRAS** - Durante a montagem dos modelos de missão, vocês talvez tenham notado que as unidades de saúde na Bag 9 não foram necessárias para a Montagem da Arena do Desafio do Robô deste ano. Essas unidades não devem ser usadas na competição. Apenas as unidades de saúde verdes na Bag 1 serão usadas como modelos de missão no desafio deste ano. As unidades de saúde extras na Bag 9 são brindes que podem ficar com você e sua equipe ou ser compartilhados como quiserem :)

**A11 - ESCLARECIMENTO SOBRE OS REQUISITOS DA MISSÃO** - Em alguns casos, pode haver diferença entre a descrição da missão e os requisitos reais da missão. A descrição básica foi projetada para ajudar a ilustrar a intenção da missão, mas não é, de forma alguma, um requisito da missão. A descrição NÃO deve ser usada na pontuação. A definição de "descrição básica" vs "requisito da missão" pode ser encontrada no Exemplo de Descrição (página 8 do Livro de Regras do Desafio do Robô).

Por exemplo, as descrições básicas da M01 a M14 afirmam que “o robô” faz algo, mas somente a M06 e a M07 mencionam “o robô” nos requisitos da missão. O robô estará envolvido na realização de todas as missões, mas sua equipe também pode usar outro equipamento ou qualquer outro método permitido pelas regras para satisfazer os requisitos da missão para marcar pontos.

**A10 - PONTUAÇÃO NO FINAL DO ROUND**- A R22 diz que os requisitos da missão devem estar visíveis no final do round para valer pontos, a menos que a missão especifique o contrário. Isso vale tanto para requisitos que ajudam ou prejudicam a sua pontuação. Por exemplo, na M08 - Bocha, se houver algum equipamento dentro da sua quadra, mesmo que parcialmente, sua pontuação na M08 será zero. Esse requisito aplica-se somente ao final do round; se algum equipamento entrar na quadra e, depois, sair completamente da quadra antes do final do round, isso não terá nenhum efeito sobre a pontuação.

Para as missões M06 - Barra Fixa e M07 - Dança do Robô, tenham cuidado. Não interrompam o robô antes do fim dos 2 minutos e 30 segundos da partida. O robô deve estar ativamente dançando ou pendurado na barra fixa (sem ser tocado por vocês) no fim do round de 2 minutos e trinta segundos para ganhar pontos. [Os Juízes de Arena de rounds remotos gravados antes da publicação desta atualização podem aplicar o benefício da dúvida quando marcarem a pontuação da missão].

**A09 - ALVO E QUADRA DE BOCHA**- Para a M08, tanto o alvo quanto a quadra de Bocha se estendem até a borda norte. Com o tapete ajustado corretamente (alinhado às bordas sul e leste), haverá um espaço entre a borda do tapete e a borda lateral norte. Se um cubo cair nesse espaço, os lados do alvo ou da quadra devem ser estendidos até a borda norte para determinar se o cubo está completamente dentro de qualquer uma dessas estruturas.

**A08 - MÁQUINA DE REMO** - Se a roda móvel estiver muito empoeirada, haverá uma redução significativa do atrito quando ela for colocada sobre o tapete. Isso pode fazer com que a roda móvel deslize de volta em direção à máquina de remo após ter sido colocada em posição de pontuação. A limpeza da roda móvel com um pano húmido pode ajudar a resolver esse problema. Em caso de mau funcionamento do modelo, os pontos da missão mesmo assim serão concedidos à equipe (R25 - Benefício da Dúvida).

**A07 - Atualização do Ponto 5 da R01- Equipamentos** – O kit LEGO® MINDSTORMS® Robot Inventor pode ser utilizado no Desafio FIRST LEGO League. Para incluir a utilização de LEGO® INDSTORMS® Robot Inventor, o ponto 5 da R01 – Equipamentos mudará para:

1. A utilização de equipamentos elétricos LEGO é permitida somente como descrito e mostrado aqui (LEGO Education SPIKE™ Prime e MINDSTORMS® EV3 ilustrados, mas também está permitida a utilização do MINDSTORMS® Inventor e NXT e RCX equivalentes).

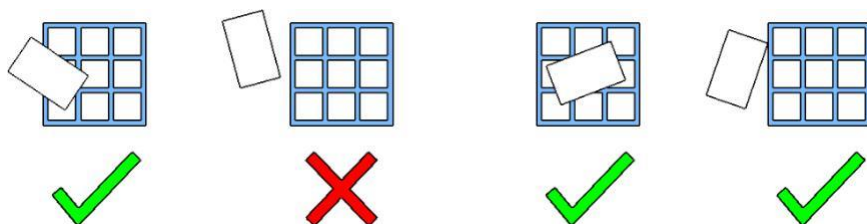
**19 de outubro de 2020**

**A06 - ESCLARECIMENTO DA MISSÃO BOCHA** - Para a M08 - Bocha, não é obrigatório utilizar a Mira para colocar os cubos individuais da equipe em sua própria Quadra ou Alvo. Permanece obrigatório colocar um cubo amarelo na Mira no início da partida, conforme a Organização da Arena. Além disso, as soluções devem continuar sendo autônomas.

**A05 - ESPAÇOS DE AMARELINHA**- Os "espaços" mencionados na M04 - Banco se referem às áreas no tapete cercadas pela estrutura preta do banco quando este estiver abaixado. "Banco" não se refere à arte no tapete. Há um total de 4 espaços. A equipe pode ganhar no máximo 10 pontos por espaço (não por cubo no espaço).

**4 de agosto de 2020**

**A04 - PONTUAÇÃO PELA DANÇA** - A pontuação pela dança do robô na M07 no final da partida será da seguinte forma:



No entanto, a marcação de pontos em uma competição real é bastante complicada por várias razões, portanto, o benefício da dúvida deverá ser aplicado acima do normal e da seguinte forma: Qualquer robô dançando ganhará a pontuação da M07, a menos que o juiz de arena possa afirmar: "Eu estou completamente convencido de que o controlador do robô não estava nem um pouco sobreposto à linha azul no fim da partida.

**A03 - COLOCAÇÃO DO DISCO DE PRECISÃO** - Se a equipe competir em uma partida sem a presença de um juiz de arena, mesmo assim, deve colocar os discos de precisão no triângulo branco. Dessa forma, todas as equipes começam com as mesmas configurações e o robô não se acostuma a um espaço aberto nessa área.

**A02 - CORREÇÃO DA LEGENDA DO MODELO DA MISSÃO BASQUETEBOL** - Na foto que mostra a arena inteira na página 7 do Livro de Regras do Desafio do Robô, o modelo da missão basquetebol está com a legenda "M04", mas a legenda deveria ser "M05".

**A01 - AJUSTE DE LANÇAMENTO DA MISSÃO M08** - Se exatamente um cubo for enviado pelo lançador da equipe por cima da borda norte da arena e a equipe for a única na partida, receberá automaticamente os 25 pontos referentes à missão. Neste caso: A equipe enviou um cubo e ganhou crédito por isso, mas não recebeu em sua arena nenhum cubo imaginário que possa ser usado ou contado em lugar nenhum.