



PRESENTED BY **Qualcomm**

---

*FIRST®GAME CHANGERS<sup>SM</sup> powered by Star War Force for Change*

*FIRST® Tech Challenge 2020-2021*

# Manual do Jogo Parte 1

## Eventos Tradicionais



[FIRSTINSPIRES.ORG/ROBOTICS/FTC](http://FIRSTINSPIRES.ORG/ROBOTICS/FTC)

© & ™ 2020 Lucasfilm Ltd.

## Agradecimento aos Patrocinadores

Agradecemos aos nossos generosos patrocinadores por seu apoio contínuo ao FIRST® Tech Challenge!

**FIRST® Tech Challenge**  
**Official Program Sponsor**



**FIRST® Tech Challenge**  
**Official 3D Augmented Reality/  
Virtual Reality Sponsor**



Histórico de Revisão		
Revisão	Data	Descrição
1	14/07/2020	Lançamento Inicial

## Índice

Índice.....	3
1.0 Introdução.....	7
O que é o FIRST® Tech Challenge?.....	7
2.0 <i>Gracious Professionalism</i> ® .....	7
3.0 A Competição - Definições e Regras.....	8
3.1 Visão Geral.....	8
3.2 Elegibilidade para participar em Competições Oficiais do FIRST Tech Challenge: .....	8
3.2.1 Equipes da América do Norte .....	8
3.2.2 Fora da América do Norte.....	8
3.3 Tipos de Competição.....	8
3.3.1 Amistosos.....	8
3.3.2 Encontros de Liga.....	8
3.3.3 Seletivas e Torneios de Liga.....	8
3.3.4 Super Seletivas .....	9
3.3.5 Torneios.....	9
3.3.6 World Championship.....	9
3.4 Definições da Competição.....	9
3.5 Regras da Competição.....	11
4.0 Descrição do Dia da Competição.....	16
4.1 Cronograma da Competição.....	16
4.2 Check-in da Equipe.....	16
4.2.1 Termos de Consentimento e Lista da Equipe .....	16
4.2.2 Kit de Check-in das Equipes.....	16
4.3 Inspeção do Robô e da Arena.....	17
4.4 Entrevistas dos Juizes de Sala.....	17
4.5 Reunião dos Pilotos .....	17
4.6 Hora do Treino.....	17
4.7 Cerimônia de Abertura.....	17
4.8 Partidas Classificatórias.....	17
4.9 Seleção de Alianças.....	18
4.10 Partidas Eliminatórias .....	18
4.11 Cerimônia de Encerramento e Premiação .....	19

4.12 Espírito e Identidade da Equipe .....	19
4.13 Banners e Bandeiras .....	20
4.14 Espectadores e Etiqueta .....	20
4.15 Observação de Equipes Parceiras .....	20
5.0 Calculando a Classificação .....	21
5.1 Calculando a Classificação na Competição .....	21
5.2 Calculando a Classificação no Torneio de Liga .....	21
6.0 Política de Avanço.....	22
6.1. Elegibilidade para Avançar na Competição .....	22
6.2 Ordem de Avanço .....	22
7.0 O Robô .....	24
7.1 Visão geral .....	24
7.2 Sistema de Controle do Robô.....	24
7.2.1 Definições da Tecnologia do Robô .....	24
7.3 Regras do Robô .....	25
7.3.1 Regras Gerais do Robô .....	25
7.3.2 Regras para Peças Mecânicas e Materiais do Robô .....	28
7.3.3 Regras para Peças Elétricas e Materiais do Robô .....	29
7.3.4 Regras do Software do Robô .....	35
8.0 Inspeção do Robô .....	38
8.1 Visão geral.....	38
8.2 Descrição.....	38
8.3 Definições .....	38
8.4 Regras de Inspeção .....	38
9.0 Critérios de Avaliação e Premiação.....	40
9.1 Visão Geral.....	40
9.2 Caderno de Engenharia .....	40
9.2.1 Visão Geral .....	40
9.2.2 O que é o Caderno de Engenharia.....	40
9.2.3 Formatos do Caderno de Engenharia .....	41
9.2.4 Requisitos para o Caderno de Engenharia.....	41
9.2.5 Recomendações para o Caderno de Engenharia .....	41
9.2.6 Exemplos de Caderno de Engenharia .....	42
9.3 Portfólios de Engenharia .....	42

9.3.1 Visão Geral.....	42
9.3.2 O que é um Portfólio de Engenharia? .....	42
9.3.3 Formatos de Portfólios de Engenharia .....	42
9.3.4 Requisitos para os Portfólios de Engenharia .....	42
9.3.5 Recomendações para os Portfólios de Engenharia .....	43
9.3.6 Requisitos para os Portfólios de Engenharia por Prêmio.....	43
9.4 Processo de Avaliação, Programação e Preparação da Equipe .....	44
9.4.1 Como Funciona o Processo de Avaliação .....	44
9.4.1.1 Feedback para as Equipes .....	45
9.4.2 Cronograma de Avaliação .....	45
9.4.3 Preparação da Equipe.....	45
9.4.4 Orientações para Envio de Vídeo para os Prêmios Divulgação e Bússola .....	46
9.5 Categorias de Prêmios .....	47
9.5.1 Prêmio Inspiração .....	47
9.5.2 Prêmio Pensamento Criativo .....	47
9.5.3 Prêmio Conexão .....	48
9.5.4 Prêmio Inovação Collins Aerospace.....	49
9.5.5 Prêmio Controle, patrocinado pela Arm, Inc.....	49
9.5.6 Prêmio Motivação .....	50
9.5.7 Prêmio de Design.....	51
9.5.8 Prêmio Divulgação (Opcional) .....	51
9.5.9 Prêmio Bússola (Opcional) .....	52
9.5.10 Prêmio dos Juízes de Sala .....	52
9.5.11 Prêmio Aliança Vencedora.....	52
9.5.12 Prêmio <i>Aliança</i> Finalista.....	52
10.0 Dean's List Award.....	53
10.1 Elegibilidade.....	53
10.2 Critérios .....	53
10.3 Indicações à Dean's List.....	54
Apêndice A - Recursos .....	55
<i>Perguntas e Respostas do Fórum do Desafio</i> .....	55
Manuais do Desafio <i>FIRST</i> Tech Challenge .....	55
Apoio Pré-Evento Sede <i>FIRST</i> .....	42
Websites da <i>FIRST</i> .....	55
Redes sociais do <i>FIRST</i> Tech Challenge.....	42
<i>Feedback</i> .....	55
Apêndice B - Checklist da Inspeção do Robô.....	56

Apêndice C - Checklist da Inspeção da Arena.....	58
Apêndice D - Instruções e Descrição do Prêmio Controle .....	60
Apêndice E - Formulário do Prêmio Controle, patrocinado pela Arm, Inc.....	61

## 1.0 Introdução

---

### ***O que é o Challenge?***

O FIRST® Tech Challenge é um programa voltado para alunos, com o objetivo de lhes proporcionar uma experiência única e inspiradora. Todos os anos, as equipes participam de um novo desafio, no qual projetam, constroem, testam e programam robôs autônomos e robôs controlados por pilotos, que devem executar uma série de tarefas. Para mais informações sobre o desafio FIRST® Tech Challenge e outros programas da FIRST®, acesse [www.firstinspires.org](http://www.firstinspires.org).

## 2.0 Gracious Professionalism®

---

Este é o termo que a FIRST® utiliza para descrever o intuito de seus programas.

O Gracious Professionalism® é uma forma de incentivar o trabalho de alta qualidade, enfatizar o valor do próximo e respeitar os indivíduos e a comunidade.

Vamos assistir a um pequeno vídeo do Dr. Woodie Flowers explicando o que é o Gracious Professionalism.

Saiba mais sobre as funções dos voluntários em nossa página de [Recursos para os Voluntários](#), "Descrição da Função do Voluntário".

## 3.0 A Competição - Definições e Regras

### 3.1 Visão geral

Os alunos que participam do programa *FIRST Tech Challenge* desenvolvem habilidades de Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática (STEM) e praticam princípios de engenharia, ao mesmo tempo que aprendem o valor do trabalho duro, da inovação e do compartilhamento de ideias. Os torneios são eventos esportivos emocionantes, com competições frente a frente, entrevistas de avaliação e prêmios pelo desempenho das *Equipes* e dos *Robôs*. Esta seção fornece informações críticas que ajudarão as *Equipes* a ter um dia de torneio divertido e proveitoso.

### 3.2 Elegibilidade para participar em Competições Oficiais do FIRST Tech Challenge:

#### 3.2.1 Equipes da América do Norte

Para competir em um torneio oficial do *FIRST Tech Challenge* em qualquer nível, a *Equipe* deve ter realizado sua inscrição e estar em conformidade com as regras da *FIRST*.

1. A *Equipe* deve concluir o processo de inscrição por meio do [Sistema de Inscrição da Equipe](#).
2. Deve-se pagar a taxa de inscrição da *Equipe*.
3. Dois adultos devem ser aprovados no processo de triagem do programa de [Proteção aos Jovens](#).

#### 3.2.2 Fora da América do Norte

Apesar de não ser obrigatório, recomendamos que as *equipes* fora da América do Norte se inscrevam através do [Sistema de Inscrição da Equipe](#). As taxas de inscrição não serão pagas diretamente à *FIRST*. As *Equipes* fora da América do Norte devem consultar o Parceiro Afiliado em sua região com relação às taxas do programa e à compra de produtos.

### 3.3. Tipos de Competição

Existem vários tipos de competições que as *Equipes* e outros organizadores realizam durante a temporada do *FIRST Tech Challenge* e também fora da temporada. Os tipos de competição estão listados na seção seguinte.

#### 3.3.1 Amistosos

Amistosos são eventos não oficiais do *FIRST Tech Challenge* no qual as *Equipes* não avançam. As *Equipes* competem em amistosos apenas para se preparar para um *Torneio* oficial. Qualquer um pode organizar um amistoso para se preparar para uma competição oficial. Recomendamos que as *Equipes* que planejam realizar um amistoso informem o [Parceiro Afiliado](#) sobre a realização do evento. As *Equipes* que decidirem criar e realizar um amistoso são responsáveis por encontrar o local, organizar o cronograma do dia e convidar outras *Equipes* para participar. As *Equipes* também serão responsáveis por conseguir os elementos da arena, computadores e outros itens.

#### 3.3.2 Encontros de Liga

Encontros de Liga são competições que utilizam a mesma arena e o mesmo jogo utilizados em outros eventos. O número de encontros dos quais as *Equipes* podem participar pode variar por região. Sempre que possível, recomendamos a participação das *Equipes* no maior número possível desses encontros. As classificações nos encontros de liga são cumulativas, como descrito na seção 5.2. Algumas diretrizes padrão de competições podem ser adaptadas para as regiões que possuem esse formato de Liga. As *Equipes* devem entrar em contato com o [Parceiro Afiliado](#) para obter mais informações sobre programação, estrutura, política de avanço e processos específicos da liga / encontro em sua região.

#### 3.3.3 Seletivas e Torneios de Liga

Realizadas e administradas pelos Parceiros Afiliados do *FIRST Tech Challenge* ou anfitriões indicados pelo Parceiro Afiliado, as *Seletivas* seguem o formato descrito na seção 4.0. As *Seletivas* são realizadas antes dos *Torneios*. O número de *Equipes* que avançam para o torneio estadual/regional depende da capacidade do torneio estadual/regional, do número de seletivas e do número de *Equipes* presentes nas Seletivas. Os detalhes da política de avanço para o próximo nível de torneio encontram-se na seção 6.0.



### **3.3.4 Super Seletivas**

Super seletivas são torneios realizados em regiões com um grande número de *Equipes* e / ou ligas. Nessas regiões, as *Equipes* avançam de um torneio de liga ou seletiva para uma super seletiva e, depois, para o torneio estadual/regional.

### **3.3.5 Torneios**

Realizados e administrados por um Parceiro Afiliado do FIRST Tech Challenge, os Torneios mantêm certos padrões com relação ao formato, avaliação, prêmios e qualidade geral. Alguns torneios exigem que as *Equipes* passem por uma Seletiva ou Torneio de Liga para avançar para o torneio estadual / regional. Os Torneios podem incluir *Equipes* de uma mesma região geográfica, município, estado, país ou vários países. As *Equipes* devem esperar um nível de competição mais alto nos torneios, tanto na arena quanto na sala de avaliação.

### **3.3.6 World Championship**

Realizados e administrados pela FIRST, os world championships, realizados em Houston, no Texas, e em Detroit, em Michigan, são o ápice de todos os programas da FIRST. As *Equipes* do FIRST Tech Challenge avançam para o world championship a partir do torneio estadual/regional. O world championship inclui *Equipes* de diversos países e, por isso, as *Equipes* devem esperar um nível de competição mais alto, tanto na arena quanto na sala de avaliação.

## **3.4 Definições da Competição**

*Aliança* - Cada partida do FIRST Tech Challenge envolve duas alianças com duas equipes cada. Essas duas Equipes competem contra a Aliança adversária (também composta por duas Equipes), para completar o desafio e marcar a maior pontuação. Em torneios com mais de 20 Equipes, as Alianças das partidas semifinais e finais são formadas por três Equipes cada. No entanto, apenas duas dessas Equipes competem durante a Partida.

*Capitão da Aliança* - Aluno da equipe melhor classificada de uma Aliança escolhido para representá-la durante a Seleção de Alianças nas Partidas Eliminatórias semifinais e finais. Toda a Equipe também será chamada de Capitão da Aliança.

*Seleção de Alianças* - Processo no qual as Equipes mais bem classificadas escolhem as Parceiras de Aliança para as Partidas Eliminatórias.

*Estação da Aliança* - Área “vermelha” ou “azul” próxima da Arena designada para a Aliança. Este é o local onde os pilotos e o técnico ficam e se movimentam durante a Partida. Chama-se de Estação Um a Estação da Aliança mais próxima do público.

*Área de Competição* - Área onde todas as Arenas, Estações de Alianças, mesas de pontuação, dirigentes e mesas do torneio estão localizadas.

*Equipe de Pilotagem* - Composta por até quatro representantes, dois (2) pilotos, um (1) técnico e um (1) Jogador Humano da mesma Equipe. Apenas um (1) Jogador Humano representa a Aliança inteira em uma Partida.

*Partidas Eliminatórias*- Partida usada para decidir a Aliança Vencedora. Alianças de duas ou três Equipes se enfrentam em uma série de Partidas, apenas duas Equipes por Aliança disputam cada Partida. A primeira Aliança a vencer duas Partidas avança para a próxima rodada.

*Jogador Humano* - Aluno membro da Equipe responsável pela colocação dos Elementos de Pontuação. O jogador humano pode ser identificado por um crachá ou outro tipo de identificador com o título "Jogador Humano" fornecido pelo torneio.

*Arena de Jogo* - A parte da Área de Competição que inclui a arena de 3,66 m x 3,66 m e todos os elementos descritos nos desenhos oficiais da arena.

*Pit* - O Pit é um espaço separado da Área de Competição, onde as Equipes podem fazer alterações em seu Robô entre as Partidas. O pit designado para cada Equipe inclui uma mesa, uma tomada e um espaço de 3,05 x 3,05m

m) . Alguns espaços de pit podem variar de acordo com as restrições de tamanho do local da competição. Verifique com o Operador de Torneio qual será o tamanho oficial do espaço dedicado ao pit.

*Partida de Treino* - Partida realizada para que as *Equipes* se familiarizarem com a *Arena* oficial.

*Partida Classificatória* - Partida realizada para decidir as *Equipes* que se classificam para a *Seleção de Alianças* e passam para as *Partidas Eliminatórias*. As *Alianças* competem para ganhar *Pontos de Classificação* e *Pontos de Desempate*.

*Pontos de Classificação/ Pontos Totais de Classificação* - Primeira base de classificação das *Equipes*. Para *Equipes* competindo remotamente, a pontuação final da *Equipe* em uma *Partida* será usada como *Pontos de Classificação*. Para *Equipes* competindo em um torneio tradicional, os *Pontos de Classificação* de cada *Equipe* equivalem à pontuação final da *Aliança* em uma *Partida*. Os *Pontos Totais de Classificação* equivalem à soma dos *Pontos de Classificação* de todas as *Partidas*, com exceção das *Partidas Alternativas*, disputadas pela *Equipe* em um torneio. Consulte a seção 5.0 para informações adicionais sobre o processo para determinar a classificação de uma *Equipe*.

*Robô* - Qualquer mecanismo que tenha sido aprovado na inspeção e colocado pela *Equipe* na *Arena de Jogo* antes do início de uma *Partida*. Para serem aprovados, os *Robôs* devem cumprir as Regras de Configuração do *Robô* na Seção 7.0 deste manual.

*Início Esportivo* - Modelo de competição no qual as *Equipes* ligam seu *Robô* depois da contagem regressiva 3-2-1.

*Partidas Alternativas* - *Partidas Alternativas* são aquelas adicionadas ao cronograma de *Partidas Classificatórias* de um torneio tradicional se o número de *Equipes* não for divisível por quatro. A *Partida Alternativa* é uma forma de garantir que todas as *Equipes* sejam classificadas usando o mesmo número de *Partidas*. A *Partida Alternativa* é uma *Partida Classificatória* extra para aquelas *Equipes* que já disputaram a quantidade necessária de partidas e não conta como *Pontos de Classificação* ou *Pontos de Desempate* para elas. No entanto, essas *Partidas* são importantes para as outras *Equipes* e, portanto, devem ser disputadas como se fossem *Partidas Classificatórias* normais. As *Partidas Alternativas* serão identificadas no cronograma oficial de *Partidas Classificatórias*.

*Equipe* - Uma equipe oficial do FIRST Tech Challenge é formada, no máximo, por 15 membros. A *Equipe* deve ser formada por alunos do ensino médio. Alunos fora do ensino médio não podem participar como membros da *Equipe*. Todas as *Equipes* na América do Norte devem se inscrever através do [Sistema de Inscrição de Equipes](#). As *Equipes* devem ter no mínimo DOIS técnicos ou mentores chefes inscritos através do Sistema de Inscrição de *Equipes* e aprovados na triagem do [Programa de Proteção aos Jovens](#). A *Equipe* deve estar devidamente inscrita no sistema para competir nos torneios oficiais do FIRST Tech Challenge.

Apesar de não ser obrigatório, recomendamos que as *equipes* fora da América do Norte também se inscrevam através do Sistema de Inscrição da *Equipe*. As *Equipes* inscritas vão receber e-mails informativos regularmente e poderão acessar as indicações ao Dean's List Award.

*Pontos de Desempate/ Pontos Totais de Desempate* - Os *Pontos de Desempate* são usados quando as *Equipes* têm a mesma quantidade de *Pontos de Classificação*. Existem dois tipos de *Pontos de Desempate*, PD1 e PD2.

*PD1*: Para *Equipes* competindo remotamente, a pontuação do *Período Autônomo da Equipe* em uma *Partida Classificatória* será usada como PD1. Para *Equipes* competindo em um Torneio tradicional, a pontuação do *Período Autônomo da Aliança* em uma *Partida Classificatória* será o PD1 de cada *Equipe*. Os *PD1 totais* equivalem à soma dos *PD1s* em todas as *Partidas Classificatórias* não alternativas disputadas pela *Equipe* em um Torneio.

*PD2*: Para *Equipes* competindo remotamente, a pontuação da tarefa específica na *Reta final da Equipe* em uma *Partida Classificatória* será usada como PD2. Para *Equipes* competindo em um Torneio tradicional, a pontuação da tarefa específica na *Reta Final da Aliança* em uma *Partida Classificatória* será usada como o PD2 de cada *Equipe*. Os *PD2 totais* equivalem à soma dos *PD2s* em todas as *Partidas Classificatórias* não alternativas disputadas pela *Equipe* em um Torneio.

Consulte a seção 5.0 para informações adicionais sobre o processo para determinar a classificação de uma *Equipe*.

*Torneio* - *Torneios* são eventos a partir dos quais as *Equipes* avançam para o próximo nível de competição dentro de um estado/região, ou para o world championship. Para muitas *equipes*, os *Torneios* serão o nível mais alto de competição do qual vão participar.

### 3.5 Regras de Competição

**<C01>** Comportamentos ruins ou graves por parte de qualquer *Equipe*, membro da *Equipe*, ou outro representante da Equipe não serão tolerados em um torneio FIRST Tech Challenge. Violações dessa regra resultam em penalidades para a *Equipe* e / ou na emissão de um cartão amarelo ou vermelho. Comportamentos considerados ruins ou graves incluem, mas não se limitam a: violação repetida e / ou flagrante das regras do jogo, comportamentos ou ações perigosas, comportamentos grosseiros com os voluntários, *Equipes*, funcionários ou com os participantes do *Torneio*.

**<C02>** Os Juízes de Arena têm a palavra final com relação às partidas e à pontuação durante a competição. Suas decisões são definitivas.

- a. Os juízes de arena não vão rever quaisquer replays ou fotografias tiradas da *Partida*.
- b. Todas as perguntas sobre a *Partida* ou pontuação devem ser levadas aos Juízes de Arena através da área de perguntas ao Juiz de Arena localizada na *Área de Competição*. Somente um **aluno** da *Aliança* pode entrar na área de perguntas. Todas as perguntas devem ser levadas dentro do prazo definido:
  - i. *Partidas Classificatórias*: A *Equipe* deve entrar na área de perguntas para questionar uma *Partida* dentro do período de até três (3) *Partidas* após a *Partida* questionada. As *Equipes* que disputarem as duas últimas *Partidas Classificatórias* devem reportar-se à área de perguntas no prazo de 5 minutos após o anúncio da pontuação da *Partida*.
  - ii. *Partidas Eliminatórias*: A *Equipe* deve entrar na área de perguntas do Juiz de arena para questionar uma *Partida* antes do início da próxima *Partida* disputada pela *Aliança*, independentemente de a *Equipe* estar disputando a próxima *Partida* ou não. A próxima *Partida* disputada pode envolver *Alianças* diferentes. Questionamentos sobre a última *Partida* das finais devem ser levados à área de perguntas no máximo 5 minutos após o anúncio da pontuação da *Partida*.

Os alunos devem fundamentar suas perguntas em regras ou postagens específicas na seção de perguntas e respostas do Fórum oficial do [FIRST Tech Challenge](#). Os membros da *Equipe* devem fazer suas perguntas de maneira gentil e respeitosa.

**<C03>** Os cartões Amarelos e Vermelhos são usados no Challenge para gerenciar comportamentos de *Equipes robôs* que não estão alinhados com a [missão da FIRST](#). Os cartões amarelos e vermelhos não estão limitados apenas à *Área de Competição*.

Comportamentos graves ou ruins por parte do *Robô* ou de membros da *Equipe* em uma competição podem resultar em um cartão Amarelo e / ou Vermelho. Os cartões amarelos são cumulativos, ou seja, um segundo cartão amarelo é transformado automaticamente em um cartão vermelho. A *Equipe* receberá um cartão vermelho por qualquer incidente no qual receba um segundo cartão amarelo, por exemplo, se receber um segundo cartão amarelo durante uma única *Partida*.

#### **Cartões Amarelos e Vermelhos na Arena de jogo**

O Juiz Chefe de Arena pode dar um cartão amarelo como advertência ou um cartão vermelho para a *Desclassificação* em uma *Partida*. O cartão amarelo ou vermelho é sinalizado pelo juiz chefe de arena, que se posiciona em frente à *Estação da Aliança da Equipe* com um cartão amarelo e/ou o cartão vermelho levantado.

Para dar o segundo cartão amarelo, o juiz chefe de arena ficará em frente à *Estação da Aliança da Equipe* e segurará um cartão amarelo e um cartão vermelho. O Juiz Chefe de Arena sinalizará o segundo cartão amarelo após o término da *Partida*.

A *Equipe* que recebeu um cartão amarelo ou vermelho em uma partida, iniciará as seguintes *Partidas* com um cartão amarelo, exceto nas situações descritas abaixo. Um cartão vermelho resulta em desclassificação da *Partida*. Vários cartões vermelhos podem levar à *desclassificação* do Torneio. Quando uma *Equipe* recebe um cartão amarelo ou vermelho, seu número

vai aparecer na tela com destaque amarelo no início de todas as *Partidas* seguintes. Essa é uma forma de lembrete para a *Equipe*, os juizes de arena e o público de que a *Equipe* tem um cartão amarelo.

Os cartões amarelos não são transferidos das *Partidas Classificatórias* para as *Partidas Eliminatórias*. Para as regiões que possuem Encontros de Liga cujas pontuações das *Partidas Classificatórias* são transferidas de Evento para Evento, lembramos que os cartões Amarelos ou Vermelhos não são transferidos nem de um evento para o outro, nem para o *Torneio de Liga*. Durante as *Partidas Eliminatórias*, os cartões amarelos e vermelhos aplicam-se à *Aliança* como um todo, não a uma *Equipe* específica. Se uma *equipe* receber um cartão amarelo ou cartão vermelho, isso significa que toda a *Aliança* recebeu o cartão amarelo ou vermelho naquela *Partida*. Se duas *Equipes* diferentes na mesma *Aliança* receberem cartões amarelos, toda a *Aliança* recebe um cartão vermelho. Se a *Aliança* recebe um cartão vermelho, a quantidade de pontos marcados naquela *Partida* é zero (0), e a *Aliança* perde a *Partida*. Se ambas as *Alianças* receberem cartão vermelho, a *Aliança* que fez algo que resultou no cartão vermelho primeiro perde a *Partida*.

### **Cartões Amarelos e Vermelhos fora da Arena de Jogo**

As *equipes* podem receber cartões amarelos e vermelhos por suas ações fora da arena de competição. Comportamentos ruins ou graves fora da arena de competição devem ser reportados ao Operador do *Torneio*. O Operador do *Torneio* primeiro consultará o técnico da *Equipe* sobre o comportamento da *Equipe* ou de seus membros e explicará o porquê de o comportamento ser considerado ruim ou grave, então, dará uma advertência para que o comportamento não se repita. Se o comportamento persistir, o Operador do *Torneio* trabalhará juntamente com a sede da *FIRST* para avaliar se o comportamento exibido pela *Equipe* é considerado ruim ou grave e se um cartão amarelo e / ou vermelho deve ser empregado. Se ficar determinado que a *Equipe* deve receber um cartão amarelo e / ou vermelho, o Operador do *Torneio* reportar-se-á ao Juiz Chefe de Arena. O cartão amarelo / ou vermelho será registrado no software de pontuação para a próxima *Partida* disputada pela *Equipe* durante a rodada de *Partidas Classificatórias*. Se uma *Equipe* que irá competir nas *Partidas Eliminatórias* receber um cartão amarelo ou vermelho entre as *Partidas Classificatórias* e as *Partidas Eliminatórias*, o cartão será aplicado à primeira *Partida Eliminatória*. Se uma *Equipe* receber um cartão amarelo ou vermelho durante as *Partidas Eliminatórias* por seu comportamento fora da arena, o cartão amarelo ou vermelho será aplicado à *Partida Eliminatória* atual ou a que acabou de ser disputada.

**<C04>** Uma *Equipe* não pode incentivar outra a perder uma *Partida* de propósito ou a não jogar tão bem quanto consegue. Da mesma forma, uma *Equipe* não pode deixar outra *Equipe* coagi-la a perder uma *Partida* de propósito ou a não jogar tão bem quanto consegue. A *FIRST* considera o ato de influenciar outra *Equipe* a entregar uma *Partida*, a não atingir objetivos de pontuação deliberadamente, etc., incompatível com os valores da *FIRST* e não uma estratégia que deva ser empregada por qualquer *Equipe*. Violações dessa regra tendem a levar rapidamente ao recebimento de cartões amarelos ou vermelhos e à expulsão do evento. Os seguintes exemplos violam a regra **<C04>**.

- Exemplo 1: Uma *Partida* está sendo disputada pela *Aliança* composta pelas *Equipes* A e B. Nessa partida, a *Equipe* B é incentivada pela *Equipe* C a ter um desempenho ruim / não pontuar durante a *Partida*. A motivação por trás do comportamento da *Equipe* C é afetar negativamente a classificação da *Equipe* A.
- Exemplo 2: Uma *Partida* está sendo disputada pela *Aliança* composta pelas *Equipes* A e B. Nessa partida, a *Equipe* A está participando apenas para completar a quantidade de equipes em uma *Partida Alternativa*. A *Equipe* C incentiva a *Equipe* A a não dar seu melhor na *Partida*, de modo que a *Equipe* C fique melhor classificada que a *Equipe* B.
- Exemplo 3: Uma *Partida* está sendo disputada pela *Aliança* composta pelas *Equipes* A e B. Nessa partida, a *Equipe* A está participando apenas para completar a quantidade de equipes em uma *Partida Alternativa*. A *Equipe* A aceita o pedido da *Equipe* C de não dar o seu melhor na *Partida*, de modo que a *Equipe* C fique melhor classificada que a *Equipe* B.

NOTA: O objetivo dessa regra não é impedir que uma *Aliança* planeje e / ou execute sua estratégia de boa-fé em uma *Partida* específica, na qual todas as *Equipes* sejam membros da mesma *Aliança*.

**<C05>** Cada **Equipe** pode inscrever apenas um *Robô* (um *Robô* criado para disputar o jogo da temporada atual) na competição do *FIRST* Tech Challenge. É normal que as *Equipes* façam alterações em seu *Robô* durante toda a temporada e nas competições.

- a. É contra a regra competir com um *Robô* enquanto outro está sendo ajustado ou montado durante a competição.
- b. É contra a regra alternar entre vários *Robôs* em uma competição.
- c. É contra a regra inscrever-se e participar de competições simultâneas com um segundo *Robô*.
- d. É contra a regra usar um *Robô* criado por outra *Equipe* em uma competição.

Violações dessa regra serão imediatamente consideradas graves e propositais.

**<C06>** Somente quatro representantes da *Equipe* **podem** estar na *Área de Competição*: dois (2) alunos pilotos, um (1) técnico, e um (1) *Jogador Humano*. Todos estarão devidamente identificados por crachás com o título "piloto", "técnico" ou "*Jogador Humano*". Esses crachás podem ser trocados entre os membros da *Equipe* entre as *Partidas*. Somente os alunos membros da *Equipe* que estiverem usando o crachá com o título "piloto" podem pilotar o *Robô* durante a *Partida*. Representantes da *Equipe* que não sejam os dois alunos pilotos, o técnico ou o *Jogador Humano* serão convidados a se retirar da *Área de Competição* imediatamente.

Apenas um *Jogador Humano* representa toda a *Aliança*. Para as *Partidas Classificatórias*, a *Aliança* deve decidir qual *Equipe* irá nomear o *Jogador Humano*. Se a *Aliança* não conseguir decidir rapidamente, a *Equipe* designada na *Partida* como "Vermelho 1" ou "Azul 1" da *Aliança* será responsável por nomear o *Jogador Humano*. O *Jogador Humano* deve pertencer às *Equipes* que estão na *Partida*. Nas *Partidas Eliminatórias*, o *capitão da Aliança* será o responsável por essa escolha.

**<C07>** As *Equipes* participantes de um Encontro de Liga, *Torneio de Liga*, **Seletivas e Torneios** vão competir em não menos que 5 e não mais que 6 *Partidas Classificatórias*. As *Equipes* competindo remotamente terão um total de seis (6) *Partidas Classificatórias*.

**<C08>** As *Equipes* que disputarem *Partidas* consecutivas terão um mínimo de cinco minutos (5:00) entre o momento que o juiz sinalizar a *Arena* que será reorganizada e a colocação do *Robô* na *Arena* para a próxima *Partida*.

**<C09>** O estado da arena (jogo e elementos de pontuação) é registrado pelos **Juizes de Pontuação** enquanto *Partida* é disputada. As *Pontuações* podem não ser anunciadas às *Equipes* até pouco depois da conclusão da *Partida*. Algumas competições utilizam um software de pontuação em tempo real para mostrar os pontos da *Partida* enquanto ela é disputada, nesses casos, a pontuação oficial final é exibida após o término da *Partida*.

**<C10>** Pausas

- a. As *Equipes* não podem solicitar pausas durante as *Partidas Classificatórias*.
- b. Durante as *Partidas Eliminatórias*, cada *Aliança* terá direito a uma (1) pausa de no máximo três minutos (3:00). As pausas devem ser solicitadas pelo menos dois minutos (2') antes do horário de início da próxima *Partida* da aliança. A pausa começa no horário que a *Partida* iria começar.

**<C11>** Se nenhum membro da *Equipe de Pilotagem* estiver presente na *Estação do Piloto* no início da *Partida*, a *Equipe* **será** tratada como um "no show". Se um *Robô* não puder comparecer a uma *Partida*, pelo menos um membro da *Equipe de Pilotagem* deverá comparecer na *Arena de Jogo* para a *Partida*.

**<C12>** Nenhuma *Equipe*, membro da *Equipe*, ou espectador do *Torneio* tem permissão para configurar sua própria rede Wi-Fi 802.11 (2.4GHz ou 5GHz) no local do evento. As comunicações wireless que não são permitidas incluem, mas não se limitam a:

- a. Hotspots portáteis (por exemplo, celulares, tablets, MiFi)
- b. Redes provisórias.
- c. Nintendo DS peer-to-peer.



d. Comunicação Bluetooth, com *Robôs* na *Área de Competição*.

Nenhuma *Equipe*, membro da *Equipe*, ou espectador da competição deve interferir na comunicação Wi-Fi Direct® de uma *Equipe* com seu próprio *Robô*.

A penalidade por violar a regra <C12> é a desclassificação de toda a *Equipe* da competição e sua remoção do local do evento. As *Equipes* não podem recorrer da penalidade e nenhum reembolso será dado para taxas de inscrição, refeições pré-pagas etc. A *FIRST* possivelmente fará uma revisão pós-competição e decidirá se quaisquer penalidades adicionais serão impostas à *Equipe* infratora.

Pedimos às *Equipes* que relatem vulnerabilidades de segurança na rede sem fio ao Responsável Técnico de Arena (RTA) do *torneio*. As *Equipes* devem sempre lembrar-se do *Gracious Professionalism*® e, portanto, apenas reportar violações dessa regra que sejam válidas e que possam ser comprovadas. Depois que o Responsável Técnico de Arena for alertado sobre um potencial violação da regra, ele ou ela conversará com o Juiz Chefe de Arena. O Responsável Técnico de Arena e o Juiz Chefe de Arena vão, então, investigar a possível violação da regra mais a fundo. O Juiz Chefe de Arena trabalhará juntamente com a equipe da Sede da *FIRST* para determinar se a regra <C12> foi violada e para desclassificar a *Equipe* infratora.

<C13> A conectividade Wi-Fi entre os dispositivos Android usados como *Controladores do Robô* e a *Estação do Piloto* é permitida. Além disso, apenas nos pits, a conectividade Wi-Fi entre os mesmos dispositivos Android e um dispositivo informático (telefone, tablet ou computador) é permitida somente para fins de programação dos *Robôs*. Nenhuma outra comunicação wireless é permitida.

A penalidade por violar a regra <C13> é a desclassificação de toda a *Equipe* da competição e sua remoção do local do evento. O Juiz Chefe de Arena trabalhará juntamente com a equipe da Sede da *FIRST* para determinar se a regra <C13> foi violada e para desclassificar a *Equipe* infratora. As *Equipes* não podem recorrer da penalidade e nenhum reembolso será dado para taxas de inscrição, refeições pré-pagas etc. A *FIRST* possivelmente fará uma revisão pós-*torneio* e decidirá se quaisquer penalidades adicionais serão impostas à *Equipe* infratora.

<C14> O Operador de Torneio pode solicitar aos membros da *Equipe* que usem um canal de Wi-Fi específico no dia do *Torneio*. As *Equipes* que se recusarem a cumprir este pedido receberão um cartão amarelo.

<C15> Todos os membros da *Equipe*, técnicos e seus convidados devem usar óculos de proteção com certificação ANSI Z87.1 enquanto estiverem no *Pit* ou na *Área de Competição*. Óculos de proteção com grau, proteção lateral e certificação ANSI Z87.1 também podem ser usados.

NOTA: A *FIRST* exige que todas as *Equipes* tragam e forneçam óculos de segurança aprovados pela ANSI para os membros da *Equipe*, mentores e convidados em cada competição. Lentes fumê podem ser usadas contanto que os colaboradores da competição consigam ver os olhos do voluntário, do espectador ou do membro da *Equipe* enquanto estiver usando os óculos de proteção. Não aceitamos o uso de óculos de sol ou óculos de proteção com a lente muito escura dentro do ambiente da competição.

<C16> As baterias devem ser carregadas em uma área aberta e bem ventilada.

<C17> Sapatos abertos na frente ou atrás não são permitidos na *Área do Pit* nem na *Área de Competição*.

<C18> Skates, patins, hover boards e drones não são permitidos em nenhuma competição. Esses itens podem criar riscos de segurança para as *Equipes*, espectadores ou voluntários presentes na competição.

<C19> Bandas ao vivo não são permitidas na plateia ou no *Pit*. Música alta, sistemas de áudio, apitos, bate-bate inflável, buzinas etc. não são permitidos. Eles impedem que as *Equipes* consigam ouvir anúncios importantes. A energia poderá ser desligada e / ou os artigos barulhentos poderão ser confiscados.

<C20> Qualquer tipo de pintura ou aplicação de produtos nocivos, sprays ou aerossóis não são permitidos em nenhum lugar da competição.

Isso inclui as áreas do *Pit*, de *Competição* e dos espectadores.

Nota: As *Equipes* podem aplicar spray antiestático no *Robô* contanto que seja do lado de fora do local do evento.

<C21> As áreas do *Pit das Equipes* não podem exceder 3,05 m x 3,05 m x 3,05 m, ou o limite definido pelo organizador do evento, a menor dessas medidas prevalece. As *Equipes* não podem ampliar a área do *Pit* nem guardar materiais fora da área alocada para a *Equipe*.

<C22> As *Equipes* não estão autorizadas a usar rádios comunicadores nem walkie-talkies em nenhum lugar do evento.

<C23> As *Equipes* não podem guardar assentos para outras pessoas, pois geralmente não há assentos suficientes para acomodar todos.

Infrações cometidas mais de uma vez podem ser consideradas graves, e as *Equipes* podem sofrer consequências por violar esta regra.

<C24> Não é permitido soldar, colar, fazer brasagem ou utilizar grandes ferramentas elétricas nas áreas do *Pit* ou de Competições, a menos que o Operador de Torneio permita especificamente.

<C25> Devido às regras contratuais, a *FIRST* não pode permitir que *Equipes* ou indivíduos vendam produtos, como camisetas, broches etc., em nenhum *torneio*. É permitido arrecadar fundos para alguma causa com o consentimento do Operador de Torneio; porém, não é permitido arrecadar fundos para uma *Equipe*.

<C6> Verifique com o Operador de Torneio se pode levar comida para o *evento*, pois alguns locais não permitem a entrada de comida externa por causa de contratos e acordos.

## 4.0 Descrição do Dia da Competição

Os torneios FIRST Tech Challenge possuem muitas atividades no mesmo dia. Os principais momentos em um torneio (*Seletivas*, Torneio de Liga, Torneio estadual/regional, world championship) são os seguintes:

1. Check-in da Equipe
2. Inspeção do Robô e da Arena
3. Entrevistas dos Juizes de sala
4. Reunião dos Pilotos
5. Cerimônia de Abertura
6. Partidas Classificatórias:
7. Seleção de Alianças
8. Partidas Eliminatórias:
9. Cerimônia de encerramento e Premiação

As Equipes que competem em Ligas e em Encontros de Liga só vão participar das seguintes atividades durante o encontro:

1. Check-in da Equipe
2. Inspeção do Robô e da Arena
3. Reunião dos Pilotos
4. Partidas Classificatórias:

### 4.1 Cronograma da Competição

Os cronogramas das competições estarão disponíveis através do Operador de Torneio antes ou no dia da competição. O cronograma das Partidas Classificatórias é formulado no dia do torneio após o check-in de todas as Equipes e aprovação em todas as Inspeções.

### 4.2 Check-in da Equipe

#### 4.2.1 Termos de Consentimento e Lista de Membros da Equipe

Todos os alunos que vão competir no torneio FIRST Tech Challenge devem ter um termo de consentimento assinado e preenchido por um de seus pais ou por seu responsável legal. **Os alunos não podem competir sem o termo de consentimento assinado.** Os termos podem ser preenchidos eletronicamente ou através de cópia impressa.

- Eletronicamente - O pai, a mãe ou o responsável legal do aluno deve criar uma inscrição de membro da equipe através do site da [FIRST](#) e preencher o termo de consentimento online.
- Cópia impressa - Uma cópia do termo pode ser encontrada no sistema de inscrição de Equipes para ser impressa, preenchida e assinada por um dos pais ou responsáveis. O termo original impresso ou uma xerox do original deve ser entregue ao operador de torneio ou ao parceiro do programa.

A lista de membros da equipe, encontrada no Sistema de Inscrição de Equipes, deve ser impressa e entregue no check-in do evento. Na lista, uma marcação verde indicará se os responsáveis ou os pais do aluno preencheram o termo de consentimento online. Se a lista do Sistema de Inscrição de Equipes estiver em branco ou se o nome de algum membro estiver faltando, o técnico deve preencher a lista com os nomes dos alunos que vão competir. As cópias impressas dos termos de consentimento devem ser entregues juntamente com a lista de membros da equipe.

#### 4.2.2 Kit de Check-in das Equipes

Após ter feito o check-in, o técnico receberá o kit da Equipe. Os kits da Equipe geralmente incluem os crachás da Equipe de Pilotagem, a programação das sessões de avaliação, um mapa do local do evento e outras informações importantes para as Equipes. A Equipe deve se atentar ao cronograma de eventos do dia. As Equipes devem montar sua exibição no Pit e se familiarizar com o local do evento, descobrir onde é a área de treino e as Arenas de Jogo e o local da avaliação.



### 4.3 Inspeção do Robô e da Arena

Os Robôs do FIRST Tech Challenge são obrigados a passar pelas inspeções do Robô e da Arena antes de ter autorização para competir. Essas inspeções garantem o cumprimento de todas as regras do Robô. Cópias oficiais da "Folha de Inspeção do Robô" e da "Folha de Inspeção da Arena" do FIRST Tech Challenge podem ser encontradas nos Apêndices A e B deste manual. A FIRST recomenda que as Equipes usem a Folha de Inspeção do Robô como um guia para pré-inspecionar seu Robô antes de participar de um Torneio.

### 4.4 Entrevistas com os Juizes de sala

Nos Torneios do FIRST Tech Challenge, o processo de avaliação é dividido em três partes: 1) entrevista com os juizes de sala; 2) avaliação do desempenho durante o Torneio; e 3) avaliação do caderno de engenharia. Cada Equipe participará de uma entrevista de dez a quinze minutos com um painel de dois ou três juizes. No início da entrevista, os alunos terão, no máximo, 5 minutos para fazer a apresentação para os juizes de sala. Após a apresentação de cinco minutos da Equipe, os juizes de sala terão a oportunidade de fazer perguntas sobre a Equipe, o Robô, os esforços de divulgação etc.

As entrevistas com os juizes de sala são realizadas antes de qualquer *Partida Classificatória*, para que toda a Equipe possa ser entrevistada. Quando as Equipes chegarem ao Torneio, provavelmente encontrarão o cronograma de entrevistas incluído nos materiais recebidos durante o check-in. As Equipes devem estar cientes do horário que serão entrevistadas e chegar cedo à sala de entrevistas. Cada Equipe deve disponibilizar pelo menos dois alunos representantes da Equipe e o Robô; no entanto, incentiva-se a participação de toda a Equipe. Os mentores (não mais do que dois) estão convidados para assistir à entrevista com os juizes de sala na maioria dos Torneios, mas não podem participar da entrevista em si.

As Equipes **não** podem optar por não participar das entrevistas com os juizes de sala. As Equipes podem comparecer às entrevistas agendadas com os juizes de sala mesmo se seus Robôs não tiverem sido aprovados na Inspeção.

### 4.5 Reunião dos Pilotos

A reunião dos pilotos acontece antes do início das *Partidas Classificatórias* e, é nesse momento, que a Equipe de Pilotagem reúne-se com os juizes de arena. Nessa ocasião, o Juiz Chefe de Arena faz um breve resumo do que se espera das Equipes. Eles discutirão informações específicas do local do evento como, por exemplo, organização de filas, e falarão sobre os sinais e comandos que os juizes de arena vão usar durante as *Partidas*.

### 4.6 Hora do Treino

Em algumas competições, arenas de treino estão disponíveis para as Equipes treinarem durante toda a competição. A arena de treino é utilizada por ordem de chegada. As Equipes devem verificar com o Operador de Torneio se terão tempo para treino no dia da competição.

### 4.7 Cerimônia de Abertura

A cerimônia de abertura marca o início oficial da competição para as Equipes, voluntários e espectadores. Durante a cerimônia de abertura, um representante oficial da competição ou o mestre de cerimônia irá receber as Equipes, apresentar os dignitários e outros convidados especiais e apresentar os juizes de sala e de arena. Em seguida, haverá uma apresentação para descrever o jogo (geralmente com um vídeo) e, imediatamente depois, as *Partidas Classificatórias* serão realizadas.

Os voluntários vão solicitar às Equipes que vão disputar as quatro primeiras *Partidas Classificatórias* que façam uma fila antes das cerimônias de abertura. O cronograma das *Partidas Classificatórias* estará disponível antes do início da cerimônia de abertura. É de responsabilidade da Equipe verificar o cronograma e chegar no horário correto a suas *Partidas*.

### 4.8 Partidas Classificatórias

A escolha da ordem de participação das Equipes nas *Partidas Classificatórias* e das *Alianças* é feita de forma aleatória. O cronograma das *Partidas Classificatórias* estará disponível antes das cerimônias de abertura no dia da competição. O cronograma mostrará as parceiras de *Aliança*, os adversários da *Partida* e a cor da *Aliança* (vermelho ou azul). Essas *Partidas* começam imediatamente após as cerimônias de abertura e seguem o cronograma das *Partidas Classificatórias*. O time de voluntários organizadores de fila trabalha com as Equipes durante todo o dia para que o cronograma de *Partidas Classificatórias* seja cumprido. As Equipes devem prestar atenção ao cronograma de *Partidas*.

e estar atentas aos anúncios durante todo o dia. As *Equipes* precisam saber quando vão competir, descobrir o número da última *Partida* antes do almoço e descobrir qual será a última *Partida* do dia de competição.

#### 4.9 Seleção de Alianças

O número de *Equipes* nas *Partidas Eliminatórias* é baseado no número de *Equipes* no *Torneio*. Se houver 21 ou mais *Equipes* no *Torneio*, as *Partidas Eliminatórias* terão *Alianças* de 3 *Equipes* cada. Se houver 20 *Equipes* ou menos, as *Alianças* terão 2 *Equipes* cada. Quatro (4) *Alianças* vão competir nas *Partidas Eliminatórias*.

A *Seleção de Alianças* consiste em várias rodadas de seleções para que todos os *Capitães de Aliança* formem *Alianças* para as *Partidas Eliminatórias*. Essas *Alianças* participam de um *Torneio* progressivo para decidir a *Aliança* Vencedora do *Torneio*. A *Seleção de Alianças* acontece da seguinte forma:

- Cada *Equipe* escolhe um aluno para atuar como seu representante. Esses alunos vão para a *Área de Competição* na hora marcada para representar suas *Equipes* na *Seleção de Alianças*.
  - As *Equipes* pode trazer documentos de referência ou se comunicar por telefone com outros colegas de equipe no local do evento, para ajudá-los a escolher a *Aliança*. As *Equipes* devem lembrar-se de que, se estiverem se comunicando com os colegas de equipe por telefone, devem ser gentis e atenciosas e não atrasar a *Seleção de Alianças*.
- As quatro *Equipes* melhor classificadas são chamadas primeiro. O aluno representante da *Equipe* melhor classificada é chamado para se apresentar como *Capitão de Aliança* e convidar outra *Equipe* disponível para se juntar à sua *Aliança*.
- Uma *Equipe* é considerada disponível se ainda não fizer parte de uma *Aliança*, ou se ainda não houver recusado o convite de outra *Aliança*. Se a *Equipe* aceitar, passará a integrar a *Aliança* que a convidou. **Se a *Equipe* recusar, ela NÃO PODE ser convidada para outra *Aliança***, mas ainda estará disponível para selecionar sua própria *Aliança* se a oportunidade surgir. Se a *Equipe* recusar, o *Capitão de Aliança* da *Equipe* que fez o convite deve estender o convite para outra *Equipe*.
- A seleção continua até que todos os quatro *Capitães de Aliança* tenham sido chamados para escolher uma parceira de *Aliança*.
- Se houver mais de 20 *Equipes*, o mesmo método é usado para a segunda escolha de cada *Capitão de Aliança* (o terceiro membro de cada *Aliança*), começando da equipe melhor colocada (ou seja, 1 → 2 → 3 → 4). Qualquer *Equipe* remanescente depois da escolha do último *Capitão* não irá competir nas *Partidas Eliminatórias*.

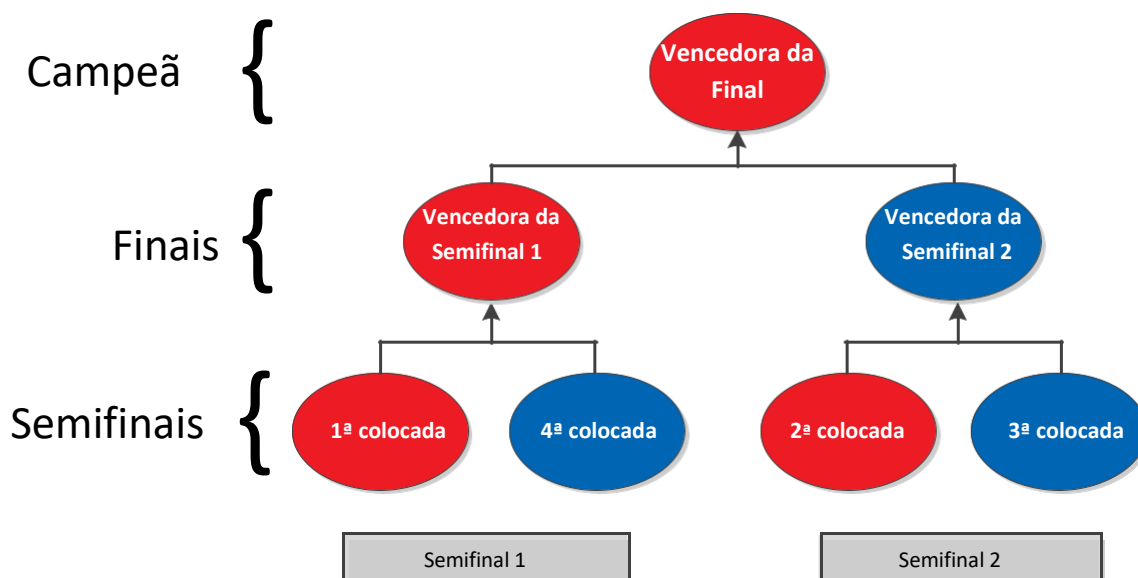
#### 4.10 Partidas Eliminatórias

As *Partidas Eliminatórias* são aquelas nas quais as *Alianças* competem para decidir quem é a *Aliança* vencedora. As *Partidas* são disputadas de acordo com a classificação. Neste caso, a equipe melhor colocada joga contra a 4ª colocada e a 2ª joga contra a 3ª colocada. As cores da *Aliança* são atribuídas da seguinte forma:

- Semifinais
  - A 1ª colocada e a 4ª colocada competem uma contra a outra na Semifinal 1; A 1ª colocada será chamada de *Aliança* vermelha e a 4ª colocada, de *Aliança* azul.
  - A 2ª colocada e a 3ª colocada competem uma contra a outra na Semifinal 2; A 2ª colocada será chamada de *Aliança* vermelha, e a 3ª colocada, de *Aliança* azul.
- Final
  - A vencedora da Semifinal 1 será chamado de *Aliança* vermelha.
  - A vencedora da Semifinal 2 será chamado de *Aliança* azul.

Nas *Partidas Eliminatórias*, as *Equipes* não recebem *Pontos de Classificação*; elas ganham, perdem ou empatam. Dentro de cada faixa de eliminação (semifinais ou finais), as *Partidas* são disputadas para decidir qual *Aliança* vai avançar.

A primeira *Equipe* a vencer duas Partidas será a *Aliança* a avançar. Qualquer Partida empatada será repetida até que uma *Aliança* ganhe duas partidas e avance. Um exemplo das faixas do Torneio é apresentado abaixo:



Durante as *Partidas Eliminatórias*, duas *Equipes* de uma *Aliança* competem na *Arena de Jogo*. Se a *Aliança* for composta por três *Equipes*, a *Equipe* que ficar de fora da primeira *Partida* deve disputar a segunda *Partida*, sem exceções. Se as *Alianças* disputarem mais de duas *Partidas* em qualquer faixa de eliminação, qualquer combinação de dois Robôs da Aliança pode ser usada. O *Capitão da Aliança* não é obrigado a competir em todas as *Partidas*. Nenhuma adaptação especial será feita para Robôs que apresentarem falhas durante a *Partida* semifinal ou final. As *Equipes* devem levar a resistência dos Robôs em consideração ao escolher suas parceiras de *Aliança*.

Se uma *Equipe* for desclassificada durante uma *Partida Eliminatória*, toda a *Aliança* será desclassificada. A *Partida* será registrada como uma partida perdida. Dois minutos antes de cada *Partida Eliminatória*, o *Capitão de Aliança* deve informar ao juiz de arena quais serão as duas *Equipes* que vão disputar a *Partida*.

Todas as perguntas sobre a *Partida* ou pontuação devem ser levadas aos Juízes de Arena através da área de perguntas ao Juiz de Arena localizada na *Área de Competição*. Somente um **aluno** da *Aliança* pode entrar na área de perguntas. A *Equipe* deve entrar na área de perguntas do Juiz de arena para questionar uma *Partida* antes do início da próxima *Partida* disputada pela *Aliança*, independentemente de a *Equipe* estar disputando a próxima *Partida* ou não. A próxima *Partida* disputada pode envolver *Alianças* diferentes. Perguntas sobre a última *Partida* da final devem ser levadas à área de perguntas no máximo 5 minutos após o anúncio da pontuação da *Partida*.

#### 4.11 Cerimônia de Encerramento e Premiação

A cerimônia de encerramento e premiação celebra as *Equipes* e suas conquistas durante todo o Torneio, bem como os voluntários que ajudaram a tornar o Torneio possível. Durante a cerimônia, os finalistas e vencedores de cada prêmio são anunciados. Na maioria das competições, os juízes fazem uma fila para cumprimentar toda a *Equipe* durante a premiação.

#### 4.12 Espírito e Identidade da Equipe

Competir em *Equipe* é emocionante e gratificante. Parte da diversão e recompensa de ser membro de uma *Equipe* é a forma como a *Equipe* expressa sua identidade através de camisetas, bottons para troca, bonés, gritos de guerra e fantasias.

Ao decidir o nome ou sigla da *Equipe*, pense em como pode conectá-lo a algum tema, para tornar a *Equipe* mais divertida e facilmente reconhecível. Consulte a seção Marketing e Divulgação do site para obter informações sobre os requisitos para uso do logotipo da FIRST e do FIRST Tech Challenge: <https://www.firstinspires.org/brand>

### 4.13 Banners e Bandeiras

Os patrocinadores fornecem banners para a *FIRST* exibir em áreas específicas, como forma de agradecer-lhes por sua generosidade. Incentivamos as *Equipes* a trazer suas próprias bandeiras ou banners de patrocinadores, mas pedimos que adotem as seguintes regras:

- Não use banners ou bandeiras para separar assentos. Não é permitido guardar assentos para grupos.
- Pendure banners apenas dentro das estações do pit, não nas paredes do pit.
- As *Equipes* podem trazer banners para a *Área de Competição*, mas não podem pendurá-los nessa área. Essa área é designada para banners oficiais dos patrocinadores da *FIRST*.

### 4.14 Espectadores e Etiqueta

As *Equipes* podem ter dois (2) pilotos, um (1) técnico e um (1) *Jogador Humano* (por *Aliança*) na *Arena de Jogo* durante suas *Partidas*. Não é permitida a presença de espectadores na *Área de Competição*. Alguns Torneios fornecem credenciais de mídia para que um membro adicional da *Equipe* obtenha acesso a uma “área de mídia” separada. O acesso a essa área só é permitido com uma credencial de mídia, válida somente enquanto a *Equipe* do representante com a credencial estiver na *Arena de Jogo*. Os espectadores que estiverem bloqueando as laterais ou acessando a área de mídia sem credencial serão convidados a se posicionar em outro lugar. Violações repetidas dessa regra são consideradas comportamentos graves.

### 4.15 Observação de Equipes Parceiras

Durante as *Partidas Classificatórias*, o sistema de pontuação é responsável pela seleção dos aliados e adversários de cada *Equipe* para cada *Partida*. Nas *Partidas Eliminatórias*, as *Equipes* com as melhores classificações podem escolher suas parceiras de *Aliança*. As *Equipes* devem selecionar parceiras de *Aliança* com habilidades complementares às suas. Observar as *Partidas Classificatórias* é uma boa maneira de saber quais são as habilidades e limitações das *Equipes* e dos *Robôs* que estão competindo no *Torneio*.

A seguinte estratégia de observação foi compartilhada pelos vencedores do Chairman's Award do *FIRST® Robotics Competition* de 2007, *Equipe* #365 do *FIRST Robotics Competition*, Miracle Workerz.

As *Equipes* usam diferentes métodos para registrar informações sobre outras *Equipes* - papel, computador, tablets, etc. Use o método que mais convém para sua *Equipe*. A observação é importante para descobrir como suas habilidades complementam a de outras *Equipes* em sua *Aliança* e qual é o seu *Nível* em relação aos seus adversários. Não importa sua forma de registro, concentre-se em informações que serão úteis para sua *Equipe* quando for se reunir com suas parceiras de *Aliança* para discutir estratégias.

Algumas possíveis áreas sobre as quais coletar informações incluem:

- CAPACIDADES - o que o *Robô* / *Equipe* consegue e o que não consegue fazer?
- ESTRATÉGIAS - o que o *Robô* / *Equipe* faz durante a *Partida*? Como a *Equipe* joga o jogo?
- DESEMPENHO - como é o desempenho do *Robô* / *Equipe* nas tarefas que tenta fazer? Quais são os pontos fortes e fracos do *Robô*?
- AUTÔNOMO - o que o *Robô* faz no modo autônomo? A *Equipe* tem várias opções de programa?

Quanto mais dados você conseguir coletar sobre estratégias e desempenho, melhor será sua compreensão sobre uma determinada *Equipe*. Informações sobre as capacidades de uma *Equipe* podem ser obtidas visitando a *Equipe* na *Área do Pit* ou assistindo a uma de suas *Partidas*.

## 5.0 Calculando a Classificação

---

### 5.1 Calculando a Classificação na Competição

Em uma *Competição*, as *Equipes* são classificadas da seguinte maneira:

1. *Pontos Totais de Classificação*; do maior para o menor, depois
2. *Pontos Totais de Desempate* (PD1); do maior para o menor, depois
3. *Pontos Totais de Desempate* (PD2): do maior para o menor, depois
4. Seleção eletrônica aleatória

Pode-se solicitar às *Equipes* que disputem uma *Partida Alternativa*, ou seja, uma *Partida* extra, identificada por um asterisco no cronograma de *Partidas* das *Equipes*. A *Partida Alternativa* não conta para a colocação durante o *Torneio*.

Ao final de cada *Partida*, *Pontos de Classificação* e *Pontos de Desempate* são concedidos:

### 5.2 Calculando a Classificação no Torneio de liga

As classificações nos *Torneios* de Liga baseiam-se nas dez (10) melhores *Partidas* de todos os encontros de liga anteriores mais as cinco (5) *Partidas* do *Torneio* de liga. As dez (10) *Partidas* dos encontros de liga são selecionadas usando a ordem descrita na Seção 5.1. As *Equipes* com menos de quinze (15) *Partidas* no total após as *Partidas Classificatórias* no *Torneio* de Liga só serão classificadas com base nas *Partidas* que disputaram.

## 6.0 Política de Avanço

### 6.1 Elegibilidade para Avançar na Competição

As *Equipes* são elegíveis a avançar em qualquer um dos três primeiros *Torneios* do qual participam, em qualquer um dos seguintes níveis, **independentemente da região**. Isso se aplica tanto para *Equipes* na América do Norte quanto para *Equipes* fora da América do Norte:

- *Torneio de Liga*
- *Seletivas*
- *Super Seletivas*
- *Torneio*

As *Equipes* só podem ganhar uma vaga para um world championship por temporada.

Tipo de Torneio	Avança para	Considerações Especiais
<i>Seletivas</i>	Torneio Estadual ou Regional	Uma <i>Equipe</i> é considerada elegível para avançar para o próximo nível de competição a partir de uma das três primeiras Seletivas, Ligas, ou Super Seletivas da qual participa.
<i>Torneio de Liga</i>		
<i>Super Seletiva Torneio.</i>		Uma <i>Equipe</i> pode participar de mais de três torneios do mesmo nível de competição, mas não será considerada elegível para avançar ou receber prêmios depois do terceiro torneio do qual participar.
Torneio Estadual ou Regional	World Championship FIRST Tech Challenge	As <i>Equipes</i> avançam de um Torneio Estadual ou Regional para um dos World Championships do FIRST Tech Challenge.

### 6.2 Ordem de Avanço

Se a *Equipe* listada já tiver avançado ou se não houver nenhuma *Equipe* que se encaixe na descrição (por exemplo, uma 2ª *Equipe* selecionada em torneios menores), a ordem de avanço continuará inalterada.

1. Opcional - *Equipe Anfitriã* da Seletiva (Nota: O Parceiro Afiliado de cada região decide se irá oferecer esta oportunidade de avanço. A *Equipe* DEVE competir em outro torneio dentro da região e deve atender aos critérios estabelecidos pelo Parceiro Afiliado no contrato. Aplica-se apenas às anfitriãs de Seletivas e NÃO se aplica às *Equipes* anfitriãs de Encontros ou Torneios de Liga, ou outros Torneios).

2. Vencedora do Prêmio Inspiração
3. Capitão de Aliança Vencedor
4. 2º lugar do Prêmio Inspiração
5. Aliança Vencedora, 1ª *Equipe* selecionada
6. 3º lugar do Prêmio Inspiração
7. Aliança Vencedora, 2ª *Equipe* selecionada
8. Vencedora do Prêmio Pensamento Criativo
9. Capitão de Aliança Finalista
10. Vencedora do Prêmio Conexão



11. *Aliança* Finalista, 1ª *Equipe* selecionada
12. Vencedora Prêmio Inovação Collins Aerospace
13. *Aliança* Finalista, 2ª *Equipe* selecionada
14. Vencedora do Prêmio de Controle, patrocinado pela Arm, Inc.
15. Vencedora do Prêmio Motivação
16. Vencedora do Prêmio Design
17. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
18. 2º lugar do Prêmio Pensamento Criativo
19. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.
20. 2º lugar do Prêmio Conexão
21. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
22. 2º lugar do Prêmio Inovação Collins Aerospace
23. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.
24. 2º lugar do Prêmio Controle, patrocinado pela Arm, Inc.
25. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
26. 2º lugar do Prêmio Motivação
27. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.
28. 2º lugar do Prêmio Design
29. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
30. 3º lugar do Prêmio Pensamento Criativo
31. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.
32. 3º lugar do Prêmio Conexão
33. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
34. 3º lugar do Prêmio Inovação Collins Aerospace
35. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.
36. 3º lugar do Prêmio Controle, patrocinado pela Arm, Inc.
37. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
38. 3º lugar do Prêmio Motivação
39. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.
40. 3º lugar do Prêmio Design
41. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
42. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.
43. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
44. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.
45. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
46. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.
47. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
48. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.
49. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
50. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.
51. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Vencedora e que ainda não havia avançado.
52. *Equipe* Melhor Classificada \* da Divisão Finalista e que ainda não havia avançado.

\*Refere-se à classificação nas *Partidas Classificatórias*. Os avanços estão em ordem. Não há normalização de classificações entre as divisões.

## 7.0 O Robô

### <7.1 Visão geral

O Robô do FIRST Tech Challenge é um veículo operado remotamente, construído por uma *Equipe* inscrita no FIRST Tech Challenge e projetado para realizar tarefas específicas ao competir no desafio do jogo anual. Esta seção fornece regras e requisitos para o design e a construção do Robô. As *Equipes* devem estar familiarizadas com as regras do Robô e do jogo antes de começar a fazer o design do Robô.

### 7.2 Sistema de Controle do Robô

O Robô do FIRST Tech Challenge é controlado por uma plataforma baseada em Android. As *Equipes* usarão dois (2) *dispositivos Android* para controlar seu Robô e competir em um modelo de competição “esportivo”. Um dos *dispositivos Android* é colocado diretamente no Robô e atua como *Controlador do Robô*. O outro *Dispositivo Android* é conectado a um par de controles (gamepads) e atua como *Estação do Piloto*.

Para mais informações, tutoriais e para acessar nosso fórum sobre a tecnologia Android, acesse:

<https://www.firstinspires.org/resource-library/ftc/robot-building-resources>

#### 7.2.1 Definições da Tecnologia do Robô

*Dispositivo Android* - Smartphone que roda o sistema operacional Android. Consulte as regras <RE06> e <RS03> para encontrar uma lista dos smartphones e das versões de sistema operacional permitidas.

*Estação do Piloto*- Hardware e software usados pela Equipe de *Pilotagem* para controlar o Robô durante uma *Partida*.

*Java* - Linguagem de programação recomendada para o *Controlador do Robô*.

*Conversor de Nível Lógico* - Dispositivo eletrônico que permite que um encoder ou sensor que opera usando níveis de 5V funcione com o *REV Expansion Hub* e/ou o *REV Control Hub*, que opera usando níveis de 3,3V. Esse dispositivo pode conter um conversor de tensão capaz de fazer um step-up de sinais (de 3,3V para 5V) e um conversor de nível lógico bidirecional de dois canais. O dispositivo pode ser usado diretamente com um sensor digital de 5V ou com um cabo adaptador para Sensor I2C se um sensor I2C 5V for usado.

*Cabo adaptador para Sensor I<sup>2</sup>C* - Um adaptador para alterar a orientação do pino do *Conversor de Nível Lógico* da REV Robotics (REV Robotics Logic Level Converter) para que se encaixe em um sensor I<sup>2</sup>C compatível da Modern Robotics.

*Cabo Mini USB para Micro USB OTG (On-The-Go)* - Conexão entre o *Dispositivo Android Controlador do Robô* e o *REV Expansion Hub*.

*Op Mode* - O *Op Mode* (abreviação de "modo operacional") é o software usado para personalizar o comportamento do Robô na competição. O *Controlador do Robô* executa o *Op Mode* selecionado para realizar determinadas tarefas durante uma *Partida*.

*Adaptador Micro USB OTG* - Conecta um hub USB à porta Micro USB no dispositivo Android da *Estação do Piloto*

*REV Control Hub* - Dispositivo eletrônico integrado com quatro (4) canais de motor CC, seis (6) canais de servo, oito (8) canais de E / S digitais, quatro (4) canais de entrada analógica e quatro (4) barramentos I2C independentes. O *REV Control Hub* também serve de *Controlador do Robô* quando utilizado no lugar de um *Dispositivo Android* conectado a um *REV Control Hub*.

*REV Expansion Hub* - Dispositivo eletrônico integrado com quatro (4) canais de motor CC, seis (6) canais de servo, oito (8) canais de E / S digitais, quatro (4) canais de entrada analógica e quatro (4) barramentos I<sup>2</sup>C independentes.

*REV SPARK Mini Motor Controller* - Dispositivo eletrônico que aceita um sinal de controle PWM (de um controlador de servo motor) e fornece potência de 12V para um motor CC.



**Sensores REV Robotics** - Sensores projetados pela REV Robotics que se conectam ao *REV Control* ou *Expansion Hub*.

**REV Servo Power Module** - Dispositivo eletrônico que aumenta a potência fornecida aos servos de 3 fios. Um *REV Servo Power Module* possui 6 portas de entrada para servos e 6 portas de saída correspondentes. É alimentado por uma fonte de 12V e fornece potência de 6V para cada porta de saída dos servos. Um *REV Servo Power Module* pode fornecer até 15 A de corrente em cada porta de saída dos servos, totalizando 90 Watts de potência por módulo.

**Controlador do Robô - Dispositivo Android** (permitido), conectado a um *REV Expansion Hub* ou *REV Control Hub* localizado no Robô, que processa o software escrito pela *Equipe*, lê os sensores a bordo e recebe comandos da *Equipe de Pilotagem* por meio da *Estação do Piloto*. O *Controlador do Robô* envia instruções para os controladores dos motores e dos servos para que o Robô se mova.

**Câmera Compatível com UVC** - Uma *Câmera Compatível com USB Video Class (UVC)* é uma câmera digital que atende às [especificações da tecnologia USB Video Class](#).

### 7.3 Regras do Robô

Qualquer um que já tenha participado de um *Torneio FIRST Tech Challenge* sabe que as *Equipes* não se atêm somente ao kit de peças para criar Robôs exclusivos e criativos. A intenção das regras de construção do Robô é criar condições iguais para todos e prover uma estrutura para as *Equipes* construírem Robôs que disputem com segurança o desafio do jogo anual. As *Equipes* devem ler todas as regras do Robô antes de começar a construí-lo. As *Equipes* também podem consultar nossa [Lista de Peças Legais e Ilegais](#) em nosso site, para obter mais informações sobre as peças comumente permitidas ou proibidas. Alguns sites de fornecedores podem afirmar que uma peça é aprovada pelo *FIRST Tech Challenge*, mas as únicas referências oficiais para saber a legalidade de peças e materiais são a Parte 1 do Manual do Jogo, a [Lista de Peças Legais e Ilegais](#) e o [Fórum Oficial de Perguntas e Respostas do Jogo](#).

#### 7.3.1 Regras Gerais do Robô

A *FIRST* busca incentivar a criatividade no design, desde que não apresente nenhum risco de segurança nem prejudique as oportunidades de competição de qualquer *Equipe*. Embora as regras de design do Robô permitam significativa liberdade criativa, as *Equipes* devem considerar os efeitos adversos de qualquer decisão de design que tomem. Quando estiver pensando no design do Robô e na sua estratégia de jogo, faça as seguintes perguntas. Se a resposta a alguma destas perguntas for afirmativa, isso quer dizer que a peça não é permitida:

- Esta peça poderia danificar ou tornar outro Robô inoperante?
- Poderia danificar a *Arena de Jogo*?
- Poderia ferir algum participante ou voluntário?
- Já existe alguma regra que restringe o uso dessa peça?
- Se todos fizessem isso, o jogo se tornaria impossível?

**<RG01> Peças Ilegais** - Os seguintes tipos de mecanismos e peças não são permitidos:

- a. Aqueles usados no sistema de pilotagem do Robô que poderiam, potencialmente, danificar a *Arena de Jogo* e / ou os Elementos de Pontuação, como rodas de alta tração (por exemplo, AM-2256) e fita de alta aderência (por exemplo, Rough top).
- b. Aqueles que poderiam danificar ou derrubar outros Robôs que estão participando da competição.
- c. Aqueles que contêm materiais perigosos, como interruptores de mercúrio, chumbo ou compostos contendo chumbo, ou baterias de polímero de lítio (exceto as baterias internas dos *dispositivos Android*).
- d. Aqueles que têm um risco desnecessário de embaraçar.
- e. Aqueles que contêm bordas ou cantos afiados.
- f. Aqueles que contêm materiais de origem animal (por questões de saúde e segurança).
- g. Aqueles que contêm materiais líquidos ou gel.

- h. Aqueles que contêm materiais que atrasariam o jogo caso se soltassem (por exemplo, esferas de rolamento soltas, grãos de café etc.).
- i. Aqueles que são projetados para aterrar eletricamente a estrutura do *Robô à Arena de Jogo*.
- j. Sistemas a gás (por exemplo, recipiente de armazenamento de gás, amortecedor a gás, compressores etc.).
- k. Dispositivos hidráulicos.
- l. Mecanismos a vácuo.

**<RG02> Tamanho Inicial Máximo-** O tamanho máximo do *Robô* para iniciar uma *Partida* é de 45,72 cm de largura por 45,72 cm de comprimento por 45,72 cm de altura. Uma *Ferramenta de Medição do Robô* será usada como medidor oficial para garantir que os *Robôs* cumpram essa regra. Para aprovação na inspeção, o *Robô* deve caber dentro da ferramenta de medição em sua configuração inicial de *Partida*, sem forçar as laterais ou a parte de cima da ferramenta. Os *Robôs* podem se expandir e ultrapassar a restrição de tamanho inicial após o início da *Partida*. Elementos de jogo pré-carregados podem estender-se e ultrapassar a restrição de volume inicial.

O *Robô* deve ser capaz de se sustentar sozinho enquanto estiver dentro da Ferramenta de Medição do *Robô* através de:

- a. Alguma forma mecânica com o *Robô* desligado. Nesse caso, os meios usados para manter o tamanho inicial (por exemplo, braçadeiras, elásticos, cordas etc.) devem permanecer presos ao *Robô* durante toda a *Partida*.
- b. Uma rotina de inicialização do *Robô* no *Op Mode* Autônomo que seja capaz de pré-posicionar os servos motores, com o *Robô* ligado, na posição fixa desejada.

Se a Rotina de Inicialização do *Robô* mover os servos quando o programa é executado, deve haver uma etiqueta indicativa no *Robô*, isto é, uma etiqueta de aviso colocada perto da chave geral de alimentação do *Robô*. Prenda a imagem ("AVISO! - O *Robô* se move na Inicialização") no *Robô*, próximo à sua chave geral de alimentação, se os servos estiverem programados para se mover durante a rotina de inicialização. Para que seja vista facilmente pelos colaboradores da arena, a etiqueta deve ter pelo menos 2,54 cm x 6,68 cm, como as da marca Avery # 5160, e deve ser afixada a uma superfície plana (não enrolada nos cantos ou cilindros).



**<RG03> Suporte do Controlador do Robô** - Recomenda-se que o *Controlador do Robô* esteja acessível e visível para os colaboradores da arena. Se o *Controlador do Robô* de uma *Equipe* não estiver acessível ou visível para os colaboradores da arena, a *Equipe* pode não receber o apoio adequado dos colaboradores.

O *Dispositivo Android Controlador do Robô* deve estar em um suporte que proteja a tela do monitor contra os elementos da *Arena de Jogo* e outros *Robôs*. Essa e outras partes elétricas (por exemplo, baterias, controladores de motor e de servo, interruptores, sensores, fios) não são muito resistentes a colisões e provavelmente não sobreviveriam ao contato com outros *Robôs* durante o jogo.

**Nota importante:** O *Controlador do Robô* contém um rádio sem fio embutido que se comunica com o *dispositivo Android* na *Estação do Piloto*. O *Controlador do Robô* não deve ser coberto com metais ou outros materiais que podem bloquear ou absorver seus sinais de rádio.

**<RG04>Exibição do número da Equipe** - Os *Robôs* devem exibir em destaque o número da *Equipe* (somente numerais, por exemplo, "12345") em duas marcações separadas.

- Os juízes de sala, os juízes de arena e os animadores devem conseguir identificar facilmente os *Robôs* através do número da *Equipe*.
- O número da *Equipe* deve estar visível em pelo menos **dois** lados opostos do *Robô* (180 graus de separação).
- Os números devem ter pelo menos 6,35 cm de altura e ser de uma cor contrastante.
- Os números das *Equipes* devem ser resistentes o suficiente para suportar os embates da *Partida*. Exemplos de materiais resistentes incluem: 1) números autoadesivos (como os de caixa de correio ou adesivo vinil), colocados sobre folha de policarbonato, painel de madeira, placa de metal, etc. ou 2) números impressos em papel utilizando impressão inkjet ou a laser e, depois, plastificados.

**<RG05> Identificação da Aliança** - Os *Robôs* devem estar com uma identificação específica da *Aliança*, criada pela *Equipe* e afixada em dois lados opostos do *Robô*, para identificar facilmente a qual *Aliança* o *Robô* pertence. A Identificação da *Aliança* deve ser exibida no *Robô* dos mesmos lados que o número da *Equipe*, separados por uma distância de 7,6 cm. A Identificação da *Aliança* deve estar visível para os Juízes de arena durante uma *Partida*.

- A identificação da *Aliança* vermelha deve ser um quadrado completamente vermelho de aproximadamente 6,35 cm x 6,35 cm (até 0,64cm para mais ou para menos)
- A identificação da *Aliança* azul deve ser um círculo completamente azul, com aproximadamente 6,35 cm de diâmetro (até 0,64cm para mais ou para menos).
- A identificação da *Aliança* deve ser removível para que possa ser trocada entre as *Partidas*.
- A identificação da *Aliança* deve ser resistente o suficiente para suportar os embates da *Partida*. Exemplos de materiais resistentes incluem: 1) Template de *Identificação da Aliança* impresso e plastificado; afixado a folha de policarbonato, painel de madeira, placa de metal, etc.

O objetivo dessa regra é permitir a fácil identificação do *Robô* e de sua *Aliança* pelos colaboradores da arena. As bandeiras de *Aliança* não serão mais fornecidas pelos Operadores de *Torneio*. Um template para as *Equipes* pode ser encontrado em nosso [site](#).

**<RG06> Fontes de Energia Permitidas** - A energia usada pelos *Robôs* do FIRST Tech Challenge (isto é, armazenada no início de uma *Partida*) deve vir apenas das seguintes fontes:

- Energia elétrica de baterias autorizadas.
- Uma mudança na posição do centro de gravidade do *Robô*.
- Armazenamento obtido pela deformação de peças do *Robô*. As *Equipes* devem ter cuidado ao incorporar mecanismos semelhantes a molas ou outros itens para armazenar energia em seu *Robô* através da deformação de peças ou de materiais.

**<RG07> Lançamento de Peças do Robô** - Partes do *Robô* em si não podem ser lançadas (isto é, capazes de se mover independentemente do *Robô*), mesmo se a peça *lançada* ainda estiver ligada ao *Robô* por um conector (por exemplo, fio, cordão ou cabo).

**<RG08> Lançamento de Elementos de Pontuação do Jogo** - Os *Robôs* podem lançar elementos de pontuação pelo ar (ou seja, o elemento é capaz de se mover independentemente do *Robô*), a menos que haja alguma restrição de alguma regra específica do jogo. As *Equipes* só devem *lançar* os elementos com velocidade vetorial suficiente para marcar pontos. *Lançar* elementos com velocidade excessiva pode criar um risco de segurança para outras *Equipes* e para os colaboradores da arena. Se o Juiz de arena sentir que um *Robô* está *lançando* elementos de pontuação com velocidade excessiva, o *Robô* deve ser inspecionado novamente. Os *Robôs* devem provar que um elemento de pontuação *lançado* não irá viajar no ar por uma distância maior que 4,89 m ou a uma altura acima de 1,83 m.

### 7.3.2 Regras para Peças Mecânicas e Materiais do Robô

**<RM01> Materiais permitidos** - As *Equipes* podem usar matérias-primas ou materiais processados para construir seus *Robôs*, contanto que sejam facilmente acessíveis para a maioria das *Equipes* através dos distribuidores padrão (por exemplo, McMaster-Carr, Home Depot, Grainger, AndyMark, TETRIX / PITSCO, MATRIX / Modern Robotics, REV Robótica, etc.).

Exemplos de matérias-primas permitidas são:

- Chapas de madeira
- Produtos extrudados
- Metais, plásticos, madeira, borracha, etc.
- Ímãs

Exemplos de materiais processados permitidos são:

- Chapa perfurada e placa de diamante
- Peças injetadas
- Peças impressas em 3D
- Cabo, cordão, corda, filamento, etc.
- Molas de todos os tipos: compressão, extensão, torção, tubulação cirúrgica, etc.

**<RM02> Peças Comerciais Prontas para Uso** - as *Equipes* podem usar peças mecânicas comerciais prontas para uso que tenham apenas um grau de liberdade. Para o *FIRST* Tech Challenge, peças com um grau de liberdade são aquelas que usam uma entrada (single input) para criar uma saída (single output). Exemplos de sistemas com um grau de liberdade incluem:

- Atuador Linear: capazes de converter movimento rotacional (input) em movimento linear (output).
- Polia: gira em torno de um único eixo
- Transmissão de velocidade única: um movimento rotacional de entrada produz um movimento rotacional de saída.

A intenção da *FIRST* é incentivar as *Equipes* a projetar seus próprios mecanismos em vez de comprar soluções pré-projetadas e pré-fabricadas para participar do desafio do jogo. Os kits de mecanismos comprados (por exemplo, garras), montados ou não, que violam a regra dos sistemas com um grau de liberdade, não são permitidos. Chassis Comerciais Prontos para Uso (por exemplo, AndyMark TileRunner, REV Robotics Build Kit) são permitidos, contanto que nenhuma das peças individuais viole quaisquer outras regras. Rodas Holonômicas (omni ou mecanum) são permitidas.

Exemplos das peças comerciais permitidas:

- Guia linear com rolamento
- Kit de Atuadores lineares
- Transmissão de velocidade única (sem deslocamento)
- Polia
- Bandeja Giratória
- Parafusos de avanço

Exemplos de peças ilegais com diferentes graus de liberdade:

- Conjuntos ou kits de garras
- Chaves Catraca

**<RM03> Modificando Materiais e Peças Comerciais Prontas para Uso** - Os materiais e peças comerciais prontas para uso podem ser modificados (perfurados, cortados, pintados, etc.), desde que nenhuma outra regra seja violada.

**<RM04> Métodos de Montagem Permitidos** - Solda, brasagem e fixadores de qualquer tipo são métodos permitidos para a montagem do *Robô*.

**<RM05> Lubrificante** - Qualquer lubrificante comercial é permitido, contanto que não contamine a *Arena de Jogo*, os elementos de pontuação ou outros *Robôs*.

### 7.3.3 Regras para Peças Elétricas e Materiais do Robô

Existem muitas maneiras possíveis de se construir e se conectar um *Robô*. Estas regras fornecem requisitos específicos sobre o que é e o que não é permitido. As *Equipes* devem certificar-se de que os dispositivos elétricos e eletrônicos estão sendo usados em conformidade com os requisitos e especificações do fabricante. Recomenda-se que as *Equipes* revisem o [Guia de Conexões do Robô](#) do FIRST Tech Challenge para encontrar sugestões sobre como construir um *Robô* com conexões seguras e confiáveis.

**<RE01> Chave Geral de Alimentação** - A chave geral de alimentação do *Robô* deve controlar toda a energia fornecida pela bateria principal do *Robô*. A *FIRST* exige que as *Equipes* usem a chave TETRIX (part # W39129), MATRIX (part # 50-0030) ou REV (REV-31-1387). Esse é o método mais seguro para as *Equipes* e os colaboradores da arena desligarem um *Robô*.

A chave geral de alimentação do *Robô* deve ser colocada ou posicionada de maneira a estar prontamente acessível e visível aos colaboradores da arena. Uma etiqueta indicativa deve ser colocada perto da chave geral de alimentação do *Robô*. Prenda a figura ("POWER") ao seu *Robô* perto da Chave Geral de Alimentação. Para ser vista facilmente pelos colaboradores da arena, a etiqueta deve ter pelo menos 2,54 cm x 6,68 cm, como as da marca Avery # 5160, e deve ser afixada a uma superfície plana (não enrolada nos cantos ou cilindros).



A Chave Geral do *Robô* deve estar posicionada de modo a estar protegida do contato com outros *Robôs*, para evitar o acionamento não intencional ou danos.

**<RE02> Suporte da Bateria** - As baterias devem estar presas de maneira firme (por exemplo, com VELCRO, braçadeiras, elásticos) ao *Robô* em um local onde elas não entrem em contato direto com outros *Robôs* ou com a *Arena de Jogo*. As baterias devem estar protegidas do contato com bordas afiadas ou saliências (cabeças de parafusos, extremidades de parafusos, etc.)

**<RE03> Bateria principal do Robô** - Toda a energia do *Robô* é fornecida por uma única bateria principal de 12V. Somente uma (1) das baterias aprovadas pode ser utilizada no *Robô*.

As únicas baterias permitidas para o *Robô* são:

- a. Bateria 12V DC TETRIX (W39057, antiga 739023)
- b. Bateria 12V DC Modern Robotics/MATRIX (14-0014)
- c. Bateria Slim 12V DC REV Robotics (REV-31-1302)

Nota: Existem baterias de aparência similar de outros fabricantes, mas as baterias permitidas são APENAS as listadas acima.

**<RE04> Fusíveis** - não devem ser substituídos por fusíveis de classe superior ao originalmente instalado ou ser diferente das especificações do fabricante; os fusíveis não podem estar queimados. Os fusíveis não devem ser de classe superior daqueles mais próximos da bateria. Se necessário, um fusível pode ser substituído por um de classe menor. Fusíveis substituíveis devem ser usados uma única vez; fusíveis de autorrestauração (disjuntores) não são permitidos.

**<RE05> Potência do Robô** - A potência do Robô é limitada pelos seguintes fatores:

- a. Os dispositivos eletrônicos permitidos só podem ser alimentados por portas de alimentação no *REV Expansion Hub* ou no *REV Control Hub*, com as seguintes exceções:
  - i. O *REV Expansion Hub* ou *REV Control Hub* é alimentado pela bateria principal do Robô.
  - ii. Os Controladores de Motor *REV SPARKMini* são alimentados pela bateria principal do Robô.
  - iii. Sensores permitidos conectados ao *REV Expansion Hub* ou *REV Control Hub*.
  - iv. Fontes de luz de acordo com a <RE12>.
  - v. Câmeras de vídeo de acordo com a <RE13>.
- b. O *Dispositivo Android Controlador do Robô* deve ser alimentado por sua própria bateria interna ou pela funcionalidade de carregamento do *REV Expansion Hub*; fonte de alimentação externa não é permitida.

**<RE06> Controlador do Robô** - É obrigatório ter exatamente um (1) *Controlador do Robô*. Um *REV Expansion Hub* opcional também pode ser adicionado.

**<RE07> Dispositivos Android** - Os seguintes *Dispositivos Android* são permitidos:

- a. Motorola Moto G 2ª Geração
- b. Motorola Moto G 3ª Geração
- c. Motorola Moto G4 Play (4ª geração) / Motorola Moto G4 Play\*
- d. Motorola Moto G5
- e. Motorola Moto G5 Plus
- f. Motorola Moto E4 (somente versões dos EUA, incluem SKUs XT1765, XT1765PP, XT1766 e XT1767)
- g. Motorola Moto E5 (XT1920)
- h. Motorola Moto E5 Play (XT1921)

Nenhum outro *Dispositivo Android* pode ser usado como *Controlador do Robô* ou *Estação do Piloto*. Consulte a regra <RS03> para obter a lista aprovada de versões do Sistema Operacional Android.

A interface USB do *Dispositivo Android Controlador do Robô* pode conectar-se apenas ao *REV Expansion Hub* ou a um hub USB.

\*O Motorola Moto G4 Play às vezes é vendido como Motorola Moto G Play (4ª geração), ou "Motorola Moto G4 Play". Para o FIRST Tech Challenge, recomendamos que as *Equipes* comprem o modelo número XT1607 ou XT1609, pois essas são as versões americanas, foram testadas e são totalmente compatíveis com o software do FIRST Tech Challenge. As *Equipes* que adquiriram telefones com os números de modelo XT1601, XT1602, XT1603, ou XT1604 podem continuar usando esses telefones, entretanto, existe a possibilidade desses telefones não serem totalmente compatíveis com o software.

**<RE08> Quantidades de Módulos de Controle** - O Módulo de Controle do Robô consiste em um dos elementos a seguir:

- a. Um *REV Control Hub*; ou
- b. Um *Dispositivo Android* permitido conectado a um *REV Expansion Hub*

Além das opções “a” e “b” acima, a equipe pode adicionar:

- c. Um (1) REV Expansion Hub adicional (no máximo)
- d. Qualquer quantidade de *REV SPARKMini Motor Controllers*
- e. Qualquer quantidade de *REV Servo Power Modules*.

**<RE09> Controladores de Motor e de Servo** - Os únicos controladores de motor e de servo motores permitidos são: *REV Expansion Hub*, *REV Control Hub*, *REV Servo Power Module*, *REV SPARK Mini Motor Controller* e *VEX Motor Controller 29*.

**<RE10> Motores CC** - São permitidos no máximo oito (8) motores CC em qualquer combinação. Os únicos motores permitidos são:

- a. Motor CC 12V TETRIX
- b. Motores CC 12V da série AndyMark NeveRest
- c. Motores CC 12 V Modern Robotics/MATRIX
- d. Motor CC 12V REV Robotics HD Hex
- e. Motor CC 12V REV Robotics Core Hex.

Nenhum outro motor CC é permitido.

**<RE11> Servos** - São permitidos, no máximo, doze (12) servos. Qualquer servo compatível com o controlador de servo conectado é permitido. Os servos só podem ser controlados e alimentados por um *REV Expansion Hub*, *REV Control Hub*, ou *REV Servo Power Module*. Servos podem ser rotativos ou lineares, mas são limitados a 6V ou menos e devem ter o conector de três fios.

O motor VEX EDR 393 é considerado um servo motor e deve ser usado conjuntamente com um VEX Motor Controller 29 e um *REV Servo Power Module*. São permitidos, no máximo, dois (2) Motores VEX EDR 393 por *REV Servo Power Module*.

**<RE12> Sensores** - Os sensores estão sujeitos às seguintes restrições:

- a. Sensores compatíveis de qualquer fabricante podem ser conectados ao *REV Expansion Hub* ou *REV Control Hub*.
- b. Sensores compatíveis de qualquer fabricante podem ser conectados ao *Conversor de Nível Lógico* e / ou ao *Cabo Adaptador para Sensor I<sup>2</sup>C*. Consulte a regra <RE14.k> para encontrar mais detalhes sobre o uso do *Conversor de Nível Lógico* e o cabo adaptador para sensor *I<sup>2</sup>C*.
- c. Componentes eletrônicos passivos podem ser utilizados como recomendado pelos fabricantes nas interfaces dos sensores.
- d. Sensores de tensão são permitidos; exceto na porta de saída de um controlador de motor ou de servo.
- e. Sensores de Corrente são permitidos; exceto na porta de saída de um controlador de motor ou de servo.
- f. Multiplexadores *I<sup>2</sup>C* simples são permitidos e podem ser conectados e alimentados somente pelas conexões *I<sup>2</sup>C* disponíveis no *REV Expansion Hub* ou no *REV Control Hub*.



- g. Os sensores de tensão e / ou corrente também podem ser utilizados para fazer a conexão entre a bateria e o *REV Expansion Hub* ou o *REV Control Hub*.

**<RE13> Fontes de luz** - Fontes de luz funcionais e / ou decorativas (incluindo LEDs) são permitidas com as seguintes restrições:

- a. Não é permitido o uso de fontes de luz direcionadas ou focadas (por exemplo: lasers e espelhos), exceto o sensor de distância de 2m da REV Robotics (REV-31-1505).
- b. É permitido controlar a fonte de luz através de portas compatíveis no *REV Expansion Hub* ou *REV Control Hub*.
- c. É permitido utilizar módulos de Interface comerciais (sem microprocessadores programáveis pelo usuário) entre a fonte de luz e os componentes listados em <RE12> b.
- d. As únicas fontes de energia permitidas para luzes são as seguintes:
  - i. Bateria interna (conforme fornecida pelo fabricante do produto) ou suporte para pilhas.
  - ii. Portas de controle de motor no *REV Expansion Hub* ou *REV Control Hub*, portas XT30 extras, portas de alimentação 5V auxiliares e portas para sensores I2C.

As frequências que desencadeiam convulsões geralmente estão entre 3 e 30 hertz (flashes por segundo), mas isso varia de pessoa para pessoa. Apesar de algumas pessoas serem sensíveis a frequências de até 60 hertz, não é comum haver sensibilidade abaixo de 3 hertz. Leve em consideração que alguns espectadores do evento podem ter sensibilidade a luzes piscando.<sup>1</sup>

As *Equipes* que escolherem instalar luzes que piscam devem certificar-se de que essas luzes podem ser completamente desligadas ou completamente ligadas (sem piscar). Os operadores de torneio têm a liberdade de pedir que as *Equipes* acendam ou apaguem suas luzes se um participante ou espectador do evento tiver sensibilidade a luzes piscando.

As *Equipes* podem usar luzes de LED para sinalizar algum acontecimento, desde que a taxa de flash seja de aproximadamente 1 hertz ou menos (por exemplo, não pode mudar com uma frequência maior do que aproximadamente uma vez por segundo). Por exemplo:

- As *Equipes* podem sinalizar através da luz de LED que um elemento de pontuação está pronto.

#### **<RE14> Câmeras de Vídeo**

- a. Dispositivos independentes de gravação de vídeo (GoPro ou similar) são permitidos, desde que sejam usados sem propósito específico, apenas para exibição pós-*Partida* e com o wireless desativado. As câmeras de vídeo permitidas devem ser alimentadas por uma bateria interna (conforme fornecida pelo fabricante).
- b. *Câmeras Compatíveis com UVC* são permitidas para tarefas relacionadas à visão computacional. Recomenda-se que as *Câmeras Compatíveis com UVC* sejam conectadas diretamente ao *REV Control Hub* ou através de um hub USB com alimentação externa, que estará conectado, por sua vez, a um *Dispositivo Android Controlador do Robô* através de um adaptador OTG.

<sup>1</sup> Consultem <https://www.epilepsysociety.org.uk/photosensitive-epilepsy#.XuJbwy2ZPsE> acessado em 10/07/2020



**<RE15> Conexões do Robô** - As conexões do Robô têm as seguintes restrições:

- a. É permitido utilizar Protetor contra Surtos com USB conectado a cabos USB.
- b. Núcleos de ferrite em fios e cabos são permitidos.
- c. Um *cabo OTG (On-The-Go) mini USB para Micro* ou qualquer combinação de um *cabo Mini USB*, um *hub USB* e um *Adaptador OTG Micro* pode ser usada para conectar o *Dispositivo Android* do Controlador do Robô aos componentes eletrônicos do Robô. Lembre-se que o *Adaptador OTG Micro* pode ser integrado ao hub USB. Esses dispositivos podem se conectar aos componentes eletrônicos do Robô das seguintes maneiras:
  - i. Porta de entrada USB do *REV Expansion Hub* ou *REV Control Hub*, ou
  - ii. Um hub USB que se conecta à porta de entrada USB do *REV Expansion Hub* ou *REV Control Hub*. Se um hub de alimentação externa for usado, deve ser alimentado por:
    - i. Um carregador portátil comercial, ou
    - ii. Uma porta de alimentação auxiliar de 5v em um *REV Expansion Hub* ou *REV Control Hub*.
- d. Conectores Anderson Powerpole e outros similares de conexão rápida ou crimpagem são recomendados para conectar os fios elétricos com o Robô. Quando apropriado, recomenda-se o uso de distribuidores de energia para reduzir o congestionamento de fios. Todos os conectores e distribuidores devem estar adequadamente isolados.
- e. Os conectores instalados (como conectores de bateria, conectores de carregador de bateria) podem ser substituídos pelo Anderson Powerpole ou por qualquer conector compatível.
- f. Os fios de alimentação e de controle do motor devem usar codificação de cores, que devem ser diferentes para os fios positivos (vermelho, branco, marrom ou preto com uma listra) e para os negativos / neutros (preto ou azul).
- g. É permitido utilizar qualquer produto que ajude na organização dos cabos e fios (por exemplo, braçadeiras, prendedores de cabo, etc.).
- h. Materiais de isolamento de fios, de qualquer tipo, podem ser empregados para isolar fios elétricos ou para prender fios de controle de motor aos motores (por exemplo, fita isolante, tubo termo retrátil, etc.).
- i. Os fios de alimentação, de controle do motor, dos servos, encoders e sensores e seus conectores podem ser prolongados, modificados, personalizados. Os cabos comerciais estão sujeitos às seguintes restrições:
  - i. Fios de alimentação com diâmetro de 18 AWG ou mais.
  - ii. Fios de controle do motor da seguinte forma:
    - i. Fios de 22 AWG ou mais para motores cc 12V TETRIX Max e motores cc 12V REV Robotics Core Hex (REV-41-1300)
    - ii. Fios de 18 AWG ou mais para todos os outros motores cc 12V
  - iii. Fios PWM (servo) de 22 AWG ou mais.

- iv. Fios de sensor devem ter o mesmo tamanho ou ser mais grossos que a fiação original.

As *Equipes* devem estar preparadas durante a inspeção do *Robô* para mostrar documentos que confirmem a bitola dos fios usados; particularmente para cabos multicondutores.

- j. *Conversores de Nível Lógico* - É permitido o uso de *Conversores de Nível Lógico* para conectar um *REV Expansion Hub* ou *REV Control Hub* a um sensor I<sup>2</sup>C compatível com 5V ou a um sensor digital compatível com 5V. São permitidos exatamente um (1) *Conversor de Nível Lógico* por dispositivo I<sup>2</sup>C e um *Conversor de Nível Lógico* por sensor digital. O *Conversor de Nível Lógico* deve ser alimentado apenas pelo *REV Expansion Hub* ou *REV Control Hub*.
- k. Recomenda-se que o aterramento elétrico dos componentes eletrônicos do Sistema de Controle seja feito na estrutura do *Robô*. Isso é permitido apenas com o cabo de aterramento aprovado pela *FIRST*. O único Cabo de aterramento aprovado para uso é o REV Robotics Resistive Grounding Strap (REV-31-1269). As *Equipes* que possuem componentes eletrônicos com conectores estilo Powerpole também podem usar o adaptador Anderson Powerpole para XT30 da REV Robotics (REV-31-1385) juntamente com o cabo REV Robotics Resistive Grounding Strap. Outros cabos de aterramento ou adaptadores não são permitidos. Para obter mais detalhes sobre a instalação do cabo de aterramento ou do adaptador, consulte o [Guia de Conexões do Robô](#).

**<RE16> Modificação de Componentes Eletrônicos** - Dispositivos elétricos e eletrônicos aprovados podem ser modificados para aumentar sua utilidade; no entanto, não podem ser modificados internamente ou de alguma forma que afete sua segurança.

Exemplos de modificações permitidas:

- Encurtamento ou extensão de fios
- Substituição ou adição de conectores em fios
- Encurtamento dos eixos do motor
- Substituição de transmissões e / ou troca de engrenagens

Exemplos de modificações **não** permitidas:

- Substituição de ponte H em controlador de motor
- Rebobinamento de motor
- Substituição de fusível por um de classe superior ao especificado pelo fabricante
- Queima de fusível
- Modificar componentes internos do servo para converter um servo com ângulo limitado de rotação em um servo de rotação contínua, ou vice-versa.

**<RE17> Restrições da Estação do Piloto** - As *Equipes* fornecem sua própria *Estação do Piloto* e devem obedecer às seguintes restrições:

- a. A *Estação do Piloto* deve consistir apenas em:
- i. Um (1) *Dispositivo Android*
  - ii. Um (1) cabo OTG
  - iii. No máximo um (1) hub USB
  - iv. No máximo um (1) carregador portátil
  - v. No máximo dois (2) controles (gamepads)
  - vi. Qualquer componente usado para segurar os dispositivos listados acima.

- b. A interface USB do *Dispositivo Android da Estação do Piloto* pode se conectar somente a:
  - i. Um cabo Mini USB OTG (On-The-Go) ou combinação de cabos conectados a um hub USB ou
  - ii. Um (1) controle (gamepad), cabo USB e um *Adaptador OTG Micro*.
- c. Um carregador portátil USB conectado ao Hub USB para carregar o *Dispositivo Android* pode ser utilizado.
- d. Os únicos controles (gamepads) permitidos estão listados abaixo. Eles podem ser usados em qualquer combinação.
  - i. Logitech F310 gamepad (Part# 940-00010)
  - ii. Controle Xbox 360 para Windows (Part# 52A-00004)
  - iii. Controle Wireless Sony DualShock 4 para PS4 (ASIN #B01LWVX2RG), apenas se usado em modo com fio (isto é, conectado através de cabo USB 2.0 tipo A para micro tipo B com o bluetooth desligado).
  - iv. Controle Com Fio Etpark para PS4 (ASIN #B07NYVK9BT).
- e. A tela touch screen da *Estação do Piloto* deve estar acessível e visível para os colaboradores da arena.

**Nota importante:** A *Estação do Piloto* é um dispositivo sem fio com um rádio sem fio integrado. Durante uma *Partida*, a *Estação do Piloto* não deve ser obstruída por metal ou outro material que possa bloquear ou absorver seus sinais de rádio.

**<RE18> Dispositivos Eletrônicos Adicionais** - Dispositivos eletrônicos não mencionados especificamente nas regras anteriores não são permitidos. Uma lista parcial de dispositivos eletrônicos que não são permitidos inclui: Placas de Arduino, Raspberry Pi, relés, e circuitos feitos sob encomenda.

#### **7.3.4 Regras do Software do Robô**

**<RS01> Nomes dos Dispositivos** - É OBRIGATÓRIO que todas as *Equipes* “nomeiem” o Controlador do Robô com o número oficial da Equipe no Challenge seguido pelas letras –RC (por exemplo, “12345-RC”). As *Equipes* também TÊM QUE “nomear” a *Estação do Piloto* com o número oficial da Equipe seguido pelas letras –DS (por exemplo, 12345-DS). As *Equipes* com mais de uma *Estação do Piloto* ou *Dispositivo Android Controlador do Robô* devem nomear esses dispositivos com o número da Equipe seguido por um hífen e uma letra, começando com a letra “A” (por exemplo, “12345-A-RC”, “12345-B-RC”).

**<RS02> Ferramentas de Programação Recomendadas** - As seguintes ferramentas são recomendadas para uso no FIRST Tech Challenge:

- a. FTC Blocks Development tool - ferramenta de programação visual, baseada em blocos, hospedada pelo *Controlador do Robô*.
- b. Ferramenta de Programação FTC OnBot Java - ambiente de desenvolvimento integrado baseado em texto, hospedado pelo *Controlador do Robô*.
- c. Android Studio - ambiente de desenvolvimento integrado baseado em texto.
- d. Java Native Interface (JNI) e Kit de Desenvolvimento Nativo (NDK) do Android - As *Equipes* podem incorporar bibliotecas de códigos nativos em seus aplicativos usando a estrutura JNI e o Android NDK.

**<RS03> Versões de Sistemas de Software Permitidas** - A tabela a seguir lista os *Dispositivos Android*, as versões mínimas dos dispositivos *Android*, os requisitos mínimos de sistemas operacionais, as versões de firmware e as versões mínimas do software do FTC permitidas por dispositivo.

Telefones Android		
Dispositivo	Versão Android Mínima	Versão Mínima Software FTC
Motorola Moto G 2a Geração	6.0 (Marshmallow)	UltimateGoal 6.0
Motorola Moto G 3a Geração	6.0 (Marshmallow)	
Motorola Moto G4 Play (4a geração) /Motorola Moto G4 Play (consulte <RE06> para mais detalhes)	7.0 (Nougat)	
Motorola Moto G5	7.0 (Nougat)	
Motorola Moto G5 Plus	7.0 (Nougat)	
Motorola Moto E4 (somente versões dos EUA, incluem SKUs XT1765, XT1765PPP, XT1766 e XT1767)	7.0 (Nougat)	
Motorola Moto E5 (XT1920)	7.0 (Nougat)	
Motorola Moto E5 Play (XT1921)	7.0 (Nougat)	

REV Hubs		
Dispositivo	Software Mínimo	Versão Mínima Software FTC
REV Control Hub	O/S Versão 1.1.1	UltimateGoal 6.0
REV Expansion Hub	Versão de Firmware 1.8.2	
Nota: O REV PC Hub Interface Software é usado para instalar Firmware e Sistemas Operacionais no REV Hubs. O número da versão mínima é 1.2.0.		

**IMPORTANTE:** As regras <RS02> ou <RS03> não exigem que as *Equipes* atualizem para a versão mais recente do software. Uma atualização obrigatória (anunciada pela *FIRST*) só seria necessária se a *FIRST* verificasse a existência de uma correção de software crítica a ser adotada pelas *Equipes*. As *Equipes* devem instalar a atualização antes do momento da competição. Além disso, versões beta do software são permitidas em torneios oficiais. Atualizações obrigatórias serão comunicadas das seguintes maneiras:

- Através [de e-mails para as Equipes](#) - As atualizações obrigatórias e o número da versão serão comunicados às *Equipes* por e-mail, o qual também mostrará a data em que a atualização necessária deve ser feita.
- Online - o software mínimo necessário estará listado em nossa página [Recursos de Tecnologia](#), com a data na qual exige-se que as *Equipes* façam a atualização de software obrigatória.
- Fórum - O software mínimo necessário estará listado na página [Fórum de Tecnologia](#), com a data na qual exige-se que as *Equipes* façam a atualização de software obrigatória.

Templates de todas as opções de programação estão disponíveis através dos links encontrados em <http://www.firstinspires.org/node/5181>.

**<RS04> Transição do Período Autônomo para o período Controlado pelo Piloto** - As *Equipes* que desejam operar seu *Robô* durante o período Autônomo devem demonstrar, durante a Inspeção da Arena, que a *Estação do Piloto* alterna o *Controlador do Robô* entre o modo Autônomo e o modo Controlado pelo Piloto.

**<RS05> Aplicativo Robot Controller** - O *Dispositivo Android* Controlador do Robô (se utilizado) deve ter o aplicativo "FTC Robot Controller", que é o aplicativo padrão para o *REV Expansion Hub*. O aplicativo *Robot Controller*

não deve ser instalado no *Dispositivo Android da Estação do Piloto*.

**<RS06> Aplicativo *Driver Station* - As Equipes** devem instalar o aplicativo oficial “*FTC Driver Station*” em seu dispositivo *Android* da *Estação do Piloto* e usar esse aplicativo para controlar o *Robô* durante uma *Partida*. O número da versão do software do *Driver Station* deve corresponder ao número da versão do aplicativo *Robot Controller*. O aplicativo *Driver Station* não deve ser instalado no dispositivo *Android Controlador do Robô*.

**<RS07> Configurações do Sistema Operacional do *Dispositivo Android* e do *REV Control Hub* - O Controlador do Robô e**

a *Estação do Piloto* devem estar com as seguintes configurações:

- a) O modo avião deve estar ligado (não se aplica a *Equipes* usando o *REV Control Hub*);
- b) O bluetooth deve estar desligado;
- c) O Wi-Fi deve estar ligado;
- d) A senha do *REV Control Hub* deve ser alterada para uma senha diferente da que vem de fábrica.

**<RS08> Modificação de Software -**

- a) As *Equipes* não podem modificar o aplicativo *Driver Station* do FIRST Tech Challenge de forma alguma.
- b) As *Equipes* deverão utilizar o SDK do *FIRST Robot Controller* e não podem remover, substituir ou modificar as partes do SDK que são distribuídas como arquivos. AAR binários.

O objetivo desta regra é que as *Equipes* baixem a versão oficial do SDK da *FIRST* e façam modificações para adicionar códigos criados pela *Equipe*.

Não são permitidas versões reestruturadas, cópias ou versões modificadas do SDK oficial da *FIRST*.

**<RS09> Comunicação da *Estação do Piloto* -** A comunicação entre o *Robô* e a *Estação do Piloto* só é permitida através dos aplicativos *Robot Controller* e *Driver Station*.

A comunicação entre o *Controlador do Robô* e a *Estação do Piloto* é limitada aos mecanismos não modificados fornecidos pelo software oficial do *FIRST Tech Challenge* (FTC), que consiste no *FTC Software Development Kit* (SDK) e nos aplicativos *FTC Robot Controller* e *FTC Driver Station*. As *Equipes* não podem fazer streaming de áudio, vídeo ou de outros dados usando software de terceiros ou versões modificadas do software do FTC. As *Equipes* só podem usar o recurso de telemetria incluído no software do FTC (não modificado) para transferir dados adicionais entre o *Controlador do Robô* e a *Estação do Piloto*. Os softwares pré-instalados de marcas de telefone aprovadas e que não podem ser desativados estão isentos dessa restrição.

Durante uma *Partida*, o *Controlador do Robô* de uma *Equipe* e sua *Estação do Piloto* só podem estar conectados de forma sem fio entre si e não a qualquer outro dispositivo.

## 8.0 Inspeção do Robô

### 8.1 Visão geral

Esta seção descreve a Inspeção de Robôs para a competição FIRST Tech Challenge e lista as definições e as regras de inspeção.

### 8.2 Descrição

Os Robôs do FIRST Tech Challenge são obrigados a passar pelas inspeções do Robô e da Arena antes de ter autorização para competir. Essas inspeções garantem o cumprimento de todas as regras e regulamentos do Robô. As inspeções iniciais serão realizadas durante o check-in/ horário de treino da Equipe. As "Checklists oficiais da Inspeção do Robô" estão localizadas nos Apêndices B e C.

#### 8.2.1 Autoinspeção da Equipe

É altamente recomendável que as Equipes realizem uma autoinspeção de seu Robô. As Equipes devem passar por cada checklist pelo menos uma semana antes da competição, para ter certeza de que o Robô não tem nenhuma peça que não é permitida na competição.

### 8.3 Definições

*Rotina de Inicialização do Robô* - Conjunto de instruções de programação que são executadas ao se pressionar Init no Driver Station, antes do Start do período Controlado pelo Piloto e do período Autônomo.

*Ferramenta de Medição do Robô* - Ferramenta resistente com as seguintes dimensões internas: 45,72 cm de largura por 45,72 cm de comprimento por 45,72 cm de altura. A Ferramenta de Medição é usada para a Inspeção de Robôs, conforme descrito na seção 7.3.1.

### 8.4 Regras de Inspeção

**<I01> Inspeção** - Todos os Robôs devem passar por uma inspeção completa antes de serem liberados para competir. Essa inspeção garante o cumprimento de todas as regras do Robô do desafio FIRST Tech Challenge.

Todas as configurações do Robô devem ser inspecionadas antes dele ser usado na competição.

- a. Se alterações significativas forem feitas em um Robô após a inspeção inicial, ele deverá ser inspecionado novamente antes de poder competir.
- b. Juízes de Arena ou fiscais podem solicitar a reinspeção de um Robô. O Robô não pode participar de uma Partida até passar pela reinspeção. Se a Equipe recusar-se a passar por nova inspeção, será desqualificada do torneio.
- c. O Robô pode ser rejeitado na inspeção se o Inspetor Chefe considerá-lo perigoso de alguma forma.

**<I02> Partidas de Treino** - As Equipes do FIRST Tech Challenge devem levar seu Robô para a Inspeção antes de participar das Partidas de Treino. Um Robô pode ter permissão para participar das Partidas de Treino antes de passar na inspeção se autorizado pelo inspetor chefe.

**<I03> Partidas Classificatórias** - O Robô da Equipe deve ser aprovado em todas as inspeções antes de participar das Partidas Classificatórias. Se a Equipe recusar-se a seguir qualquer regra de design do Robô, de construção ou de programação, pode terminar sendo desqualificada do torneio Challenge.

**<I04> Reinspeção** - Alterações físicas em um Robô para melhorar seu desempenho ou aumentar sua capacidade devem passar por uma nova inspeção antes de o Robô poder participar de uma próxima Partida. **<I5> Segurança** - É responsabilidade do inspetor avaliar os Robôs para garantir que todos foram projetados para operar com segurança. A Seção 7 deste manual e o Manual do Jogo Parte 2, seção 4.6.1, descrevem as regras e limites de segurança que se aplicam ao design e construção de todos os Robôs.

**<I05> Aprovação na Inspeção** - A inspeção do *Robô* é um processo no qual ele é Aprovado ou Reprovado. O *Robô* será aprovado na inspeção quando todos os requisitos listados na "Inspeção Oficial do Robô e da Arena" do FIRST Tech Challenge forem cumpridos com sucesso e registrados como "aprovados" por um dos fiscais.

**<I06> Todos os Mecanismos são Inspeccionados** - Para a Inspeção, o *Robô* deve ser apresentado com todos os mecanismos (incluindo todas as peças, configurações e decorações que serão usadas no *Robô* durante a competição). Os *Robôs* podem disputar as *Partidas* com subconjuntos dos mecanismos presentes durante a inspeção. Somente os mecanismos que estavam presentes durante a inspeção podem ser adicionados, removidos ou reconfigurados entre as *Partidas*. O *Robô* deve estar montado na configuração usada para as *Partidas* do Jogo ao passar pela inspeção.

- a. O *Robô* e todos os mecanismos devem ser inspeccionados em todas as configurações iniciais.
- b. Se os mecanismos forem trocados entre as *Partidas*, ainda assim, o *Robô* reconfigurado deve atender a todas as regras de Inspeção e do *Robô*.
- c. Todos os componentes eletrônicos (motores, servos, módulos, dispositivos Android, etc.) usados para construir todos os mecanismos e base do *Robô*, sejam eles usados no *Robô* ao mesmo tempo ou não, não podem exceder as restrições especificadas nas Regras do *Robô*.

**<I07> Teste de Danos de Rodas ou Esteiras na Arena de Jogo** - Os Inspetores de Robô têm autoridade para pedir que a *Equipe* teste suas rodas ou esteira na *Arena de Jogo* para verificar se essas estruturas podem causar danos. Não é possível avaliar todos os tipos de esteiras e rodas e listá-las como peça legal ou ilegal. Portanto, esse teste é uma maneira rápida de descobrir se as rodas ou esteiras de uma *Equipe* podem ser usadas na competição.

O Inspetor de Robô deve colocar o *Robô* sobre um dos tatames EVA da arena, de frente para uma superfície imóvel (parede), e fazer as rodas girarem em potência máxima por 15 segundos. Se houver algum dano ao tatame, as rodas não serão permitidas. Apenas descoloração ou marcas pretas não são consideradas danos à arena. O teste deve ser feito com o *Robô* com o peso que ele terá durante a competição, pois isso afetará o nível de danos.



## 9.0 Critérios de Avaliação e Premiação

### 9.1 Visão geral

Esta seção fornece descrições dos seguintes pontos:

- Requisitos e Recomendações para o Caderno de Engenharia
- Requisitos e Recomendações para o Portfólio de Engenharia
- Como Funciona o Processo de Avaliação
- Critérios de Premiação do FIRST Tech Challenge

As *Equipes* dedicaram muitas horas à criação do projeto, construção e programação de seu *Robô*, aprendendo tudo o que é preciso para se fazer parte de uma *Equipe* e, para muitas delas, o evento é a recompensa por todo o trabalho que tiveram ao longo da temporada. Existem vários tipos de eventos, cada um deles com uma maneira divertida e emocionante de as *Equipes* mostrarem os resultados de seus esforços.

Os prêmios avaliados nos dão a oportunidade de reconhecer o trabalho das *Equipes* que incorporam valores importantes, como o *Gracious Professionalism*®, o trabalho em equipe, a criatividade, a inovação, e que entendem o valor do processo de projetos de engenharia. Essas são diretrizes de avaliação que fazem parte do roteiro para o sucesso.

Para receber feedback no FIRST Tech Challenge, as equipes precisam apresentar o formulário de Solicitação de Feedback da Avaliação. Ao receber o feedback, as equipes devem lembrar que a avaliação é um processo subjetivo. Além disso, incentivamos os alunos a aprender a se autoavaliar, uma habilidade muito importante para a vida e que vai ajudá-los a se preparar para a Entrevista de Avaliação e também para futuras entrevistas de emprego. Para obter uma cópia do Formulário de Autorreflexão da Equipe para a sessão de Avaliação no FIRST Tech Challenge, visite o site: <http://www.firstinspires.org/node/5226>

### 9.2 Caderno de Engenharia

#### 9.2.1 Visão geral

Esta seção descreve o caderno de engenharia.

#### 9.2.2 O que é um Caderno de Engenharia?

Um dos objetivos da FIRST e do FIRST Tech Challenge é valorizar o Processo de Projetos de Engenharia e a jornada da equipe durante as diferentes fases de criação do robô, incluindo, por exemplo:

- Definição do Problema
- Levantamento de Informações
- Brainstorming de Soluções
- Projeto Conceitual
- Projeto do Sistema
- Teste
- Aperfeiçoamento do Projeto
- Produção
- Promoção
- Orçamento
- Planejamento
- Divulgação

Durante o processo de desenvolvimento do projeto e construção do *Robô*, as *Equipes* desenham ideias no papel, deparam-se com obstáculos e aprendem lições valiosas e é para isso que serve o caderno de engenharia, que acompanha as *Equipes* desde o início das competições.



O Caderno de Engenharia é um item opcional, mas é uma fonte fundamental de informação para a equipe usar na criação do Portfólio de Engenharia.

Os juízes podem pedir o caderno de engenharia à equipe para entender melhor a jornada, o projeto e a *Equipe* em si e, também, para obter mais detalhes do que aqueles apresentados no Portfólio de Engenharia.

O caderno de engenharia é uma forma de documentar a *Equipe*, seus esforços de divulgação e captação de recursos, seus planos e projeto do Robô. Essa documentação pode incluir esboços, discussões e reuniões da equipe, evolução do projeto, processos, obstáculos e reflexões de cada membro da *Equipe* ao longo de toda a temporada.

No FIRST Tech Challenge, os cadernos de engenharia podem também incluir o planejamento de negócios, os objetivos e as conquistas da *Equipe* ao compartilhar com a comunidade, além de seus insights com relação à experiência de participar no FIRST Tech Challenge.

**As equipes devem criar um novo caderno para cada nova temporada e** devem considerar que a nova temporada começa quando o evento final da temporada anterior termina.

### **Formatos do Caderno de Engenharia**

As *Equipes* podem registrar os acontecimentos da temporada através de documentos escritos à mão ou documentos eletrônicos. Durante a avaliação, não há distinção entre cadernos de engenharia escritos à mão ou produzidos eletronicamente; os dois formatos são igualmente aceitáveis.

- **Eletrônicos:** As *Equipes* podem usar programas eletrônicos para criar seu caderno de engenharia.
- **Escritos à Mão:** As *Equipes* podem optar por adicionar textos manuscritos, desenhos ou desenhos cad, mas devem estar cientes de que pode haver a necessidade de digitalização de cada página (scanear ou tirar foto).

Para a avaliação em eventos remotos, as Equipes devem criar um arquivo único de seu caderno de engenharia, em versão compartilhável e não editável (como PDF). Pode-se solicitar que as equipes façam o upload de seus Cadernos de Engenharia na Plataforma para Eventos Remotos após a realização da entrevista inicial da equipe.

Para fins de avaliação em Eventos Tradicionais, as equipes devem ter uma cópia física do Caderno de Engenharia disponível em seus pits, para que os juízes possam examiná-lo conforme necessário.

### **9.2.4 Requisitos para o Caderno de Engenharia**

- O número da *Equipe* deve aparecer na capa externa do caderno da engenharia. Os **cadernos de engenharia** que não contiverem essas informações **não serão consideradas**.

### **9.2.5 Recomendações para o Caderno de Engenharia**

- Recomendamos a inclusão, logo na frente do caderno, de uma folha resumo conectando as informações do Portfólio de Engenharia com as seções ou páginas relevantes no Caderno de Engenharia. Isso ajudará os juízes a encontrar rapidamente informações adicionais relevantes para prêmios específicos.
- O caderno de engenharia pode incluir, por exemplo:
  - a. Conteúdo de engenharia que inclua os processos de projeto do Robô.

**O número da *Equipe* deve estar na capa da frente do caderno, pois assim é mais fácil para os juízes identificarem os responsáveis pelo Caderno de Engenharia que estão revisando. Esse é um componente obrigatório do Caderno de Engenharia.**

- b. Informações que incluam dados sobre a *Equipe* e as atividades desenvolvidas junto à comunidade.
- c. Um plano de *Equipe*. Por exemplo, plano de negócios, plano de arrecadação de fundos, plano estratégico, plano de sustentabilidade, ou plano de desenvolvimento de habilidades.

Os Juízes de Sala talvez não precisem consultar o Caderno de Engenharia da equipe. Espera-se que quanto maior a qualidade das informações no Portfólio de Engenharia, menor será a necessidade de os juízes consultarem o Caderno de Engenharia da Equipe.

### 9.2.6 Exemplos de Caderno de Engenharia

Cópias digitalizadas de exemplos de cadernos de engenharia podem ser encontradas no site da FIRST. Recomendamos que as *Equipes* estudem esses exemplos, pois são uma demonstração do que os juízes buscam ao ler os cadernos de engenharia.

## 9.3 Portfólio de Engenharia

### 9.3.1 Visão geral

Esta seção descreve os requisitos para a criação do portfólio de engenharia, incluindo diretrizes de formatação.

### 9.3.2 O que é um Portfólio de Engenharia?

Um Portfólio de Engenharia é um resumo breve e conciso do Caderno de Engenharia da equipe.

Enquanto o caderno de engenharia é uma forma de documentar a *Equipe*, seus esforços de divulgação e captação de recursos, seus planos e projeto do robô, o Portfólio de Engenharia deve incluir esboços, discussões e reuniões da equipe, além da evolução do projeto, processos, obstáculos, metas e planos para aprender novas habilidades e pequenas reflexões de cada membro da *Equipe* durante toda a temporada. O Portfólio de Engenharia, portanto, é como se fosse o Currículo da Equipe.

### 9.3.3 Formatos de Portfólios de Engenharia

As *Equipes* podem escolher escrever o portfólio à mão ou eletronicamente. Durante a avaliação, não há distinção entre cadernos de engenharia escritos à mão ou produzidos eletronicamente; os dois formatos são igualmente aceitáveis.

- **Eletrônicos:** As *Equipes* podem usar qualquer programa eletrônico para criar seu portfólio de engenharia. Para a avaliação em Eventos Remotos, as *Equipes* devem criar um arquivo único de seu portfólio de engenharia, em versão compartilhável, online e não editável (como PDF). Para Eventos Tradicionais, as equipes devem imprimir seu Portfólio de Engenharia.
- **Escritos à Mão:** As *Equipes* podem optar por criar uma versão manuscrita, mas para Eventos com Avaliação Remota, essa prática não é recomendada devido às dificuldades de digitalização para uma versão online legível e compartilhável.

### 9.3.4 Requisitos para Portfólios de Engenharia

- Para ser considerada para os Prêmios concedidos pelos Juízes de Sala, a equipe deve apresentar um Portfólio de Engenharia.
- O Portfólio de Engenharia não deve exceder o número total de 15 páginas. O Formulário do Prêmio Controle não faz parte do Portfólio de Engenharia e, portanto, não entra na contagem de páginas.
- O número da *Equipe* deve aparecer na parte superior da capa do portfólio de engenharia. Os **portfólios de engenharia** que não contiverem essa informação **não serão considerados**.

Quando a *Equipe* coloca seu número na parte de cima de todas as páginas, isso faz com que os juízes consigam facilmente identificar quem criou o Portfólio de Engenharia que estão revisando. A presença do número da *Equipe* na capa é um componente **obrigatório** do Portfólio de Engenharia.

### 9.3.5 Recomendações para os Portfólios de Engenharia

- Recomendamos fortemente que o número da Equipe esteja presente na parte superior de todas as páginas.
- O Portfólio de Engenharia pode incluir, por exemplo:
  - a. Resumo de conteúdos de engenharia que incluam os processos de projeto do *Robô*.
  - b. Resumo de informações sobre a *Equipe* e as atividades de divulgação realizadas.
  - c. Resumo do plano de *Equipe* e informações sobre a equipe como um todo. O plano de equipe pode ser, por exemplo, um plano de negócios, de arrecadação de fundos, estratégico, de sustentabilidade ou um plano de desenvolvimento de novas habilidades.

**Conectar os critérios dos Prêmios com conteúdos específicos no Portfólio de Engenharia é uma boa ideia!**

As *Equipes* podem usar a folha de [Autoavaliação](#) (disponível em breve!) para garantir que seu Portfólio de Engenharia forneça respostas para cada um dos requisitos dos prêmios específicos.

### 9.3.6 Requisitos para os Portfólios de Engenharia por Prêmio

A tabela abaixo fornece uma visão geral dos requisitos para os portfólios de engenharia por prêmio:

Requisitos para os Portfólios de Engenharia por Prêmio	
<b>Prêmio Inspiração</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A <i>Equipe</i> deve apresentar um Portfólio de Engenharia, que deve incluir um resumo de informações sobre o projeto do <i>Robô</i>, a <i>Equipe</i> e um plano de <i>Equipe</i>. O portfólio de engenharia como um todo deve ser de alta qualidade, minucioso, detalhado, conciso e bem-organizado. A equipe deve ter um caderno de engenharia disponível para revisão dos juízes, com informações detalhadas para fundamentar o conteúdo do Portfólio.</li> </ul>
<b>Prêmio Pensamento Criativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O Portfólio de Engenharia deve ter conteúdo de engenharia, que pode incluir, por exemplo, anotações descrevendo exemplos da ciência, da matemática e das estratégias de jogo por trás das escolhas de uma forma resumida.</li> <li>• O Portfólio de engenharia deve fornecer exemplos que mostrem que a Equipe tem uma compreensão clara do processo de projetos de engenharia, incluindo exemplos de lições aprendidas.</li> <li>• O portfólio deve inspirar os juízes a querer ver o conteúdo detalhado de engenharia no Caderno de Engenharia.</li> <li>• O formato do Portfólio não é tão importante, mas permite que os juízes compreendam a maturidade do projeto da equipe, as capacidades organizacionais e a estrutura geral da equipe.</li> <li>• O Portfólio pode, por exemplo, fazer referência a experiências específicas e lições aprendidas, e deve conter um resumo da situação atual da Equipe e do projeto do robô.</li> <li>• O Portfólio pode resumir, através de pequenas tabelas de resultados, as experiências e lições aprendidas com as atividades de divulgação.</li> <li>• O Portfólio pode também resumir como os alunos adquiriram novos mentores e/ou novos conhecimentos e expertise através de seus mentores.</li> <li>• O Portfólio pode conter um resumo do plano geral da Equipe.</li> <li>• O Portfólio pode conter também informações sobre os planos para que os membros da equipe desenvolvessem certas habilidades.</li> <li>• Sugere-se que o portfólio seja organizado de forma lógica.</li> </ul>

<b>Prêmio Conexão</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A <i>Equipe</i> deve apresentar um Portfólio de Engenharia.</li> <li>• O portfólio deve incluir um plano que compreenda os objetivos da Equipe com relação ao desenvolvimento das habilidades de seus membros e as etapas que a equipe já cumpriu ou irá cumprir para alcançar esses objetivos. Exemplos do que o plano poderia incluir são: cronogramas, trabalho junto às comunidades científica, de engenharia e de matemática e cursos de treinamento.</li> <li>• O portfólio deve incluir um resumo de como mentores. Trabalhar com Mentores do site Mentor Matching da FIRST é uma os alunos adquiriram novos mentores ou novos conhecimentos e expertise através de seus é uma maneira aceitável de aprender com Mentores</li> </ul>
<b>Prêmio Inovação Collins Aerospace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A <i>Equipe</i> deve apresentar um Portfólio de Engenharia.</li> <li>• O portfólio de engenharia deve incluir exemplos de conteúdos de engenharia que ilustrem como a Equipe chegou a sua solução de projeto.</li> <li>• O portfólio deve inspirar os juízes a querer ver o conteúdo detalhado de engenharia no Caderno de Engenharia.</li> </ul>
<b>Prêmio Controle patrocinado pela Arm, Inc.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A Equipe deve apresentar um Portfólio de Engenharia. O portfólio de engenharia deve incluir conteúdos de engenharia que documentem os componentes de controle.</li> <li>• A equipe deve entregar o Formulário do Prêmio Controle separadamente. As equipes devem identificar os aspectos de controle do robô do qual mais se orgulham e não devem ultrapassar o limite de 2 páginas.</li> </ul>
<b>Prêmio Motivação</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A Equipe deve apresentar um Portfólio de Engenharia.</li> <li>• O portfólio de engenharia deve incluir um plano de organização da equipe, que deve descrever seus objetivos futuros e os passos que serão dados para que esses objetivos sejam alcançados. Exemplos do que o plano pode incluir são: identidade da equipe, meta de arrecadação de fundos, objetivos de sustentabilidade, cronogramas, divulgação, finanças e objetivos dos serviços junto à comunidade.</li> <li>• A equipe deve ser embaixadora dos programas da FIRST.</li> <li>• A equipe deve ser capaz de explicar as contribuições individuais de cada membro da equipe e como elas influenciam o sucesso geral da equipe</li> </ul>
<b>Prêmio Design</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A equipe deve apresentar um portfólio de engenharia que inclua exemplos de imagens CAD do robô ou desenhos detalhados do projeto do Robô.</li> <li>• O portfólio deve inspirar os juízes a querer ver os detalhes do projeto e a jornada de criação do projeto no Caderno de Engenharia.</li> </ul>

#### **9.4 Processo de Avaliação, Programação e Preparação da Equipe**

As programações dos Torneios FIRST Tech Challenge podem variar dependendo da localização. Em eventos tradicionais, as entrevistas de avaliação estão programadas para antes do início do jogo. Para eventos remotos, a avaliação ocorrerá em um período pré-determinado. Os horários exatos das partidas e da reunião com os juízes de sala não podem ser definidos neste manual. Todas as *Equipes* recebem a programação antes ou durante o check-in na competição, ou antes de sua entrevista remota agendada.

##### **9.4.1 Como Funciona o Processo de Avaliação**

Nos torneios do FIRST Tech Challenge, haverá quatro partes no processo de avaliação:

1. Entrevista com os Juízes de sala.
  - a. As *Equipes* participam de entrevistas agendadas particulares com um painel de dois ou mais juízes.

- b. Solicita-se às *Equipes* que tragam seu *Robô* para a entrevista com os juízes de sala. Esta é a melhor oportunidade para as equipes explicarem e mostrarem o projeto de seu robô aos juízes em um ambiente tranquilo e descontraído. Em eventos remotos, as equipes devem mostrar seu robô aos juízes durante sua entrevista remota.
  - c. A entrevista durará pelo menos 10 minutos.
  - d. Durante os primeiros 5 minutos da entrevista, as *equipes* têm a oportunidade de fazer uma apresentação para os juízes, sem interrupção. As *Equipes* não são obrigadas a preparar uma apresentação e não serão penalizadas se não o tiverem feito. As *Equipes* terão até 5 minutos ininterruptos para fazer sua apresentação.
  - e. Depois de cinco minutos, os juízes começarão a fazer perguntas à *Equipe*.
2. Avaliação do desempenho do *Robô* em eventos tradicionais.
  3. Os juízes também fazem entrevistas adicionais nos pits durante a competição. Em eventos remotos, essa segunda entrevista será pré-agendada.
  4. Avaliação do portfólio de engenharia.

**As *Equipes* devem treinar sua apresentação, que deve ser concisa e focar em áreas do *Robô* e da jornada da *Equipe* que os alunos gostariam de destacar.**

Nenhum prêmio será decidido com base apenas na entrevista dos juízes de sala. Os juízes usam as diretrizes fornecidas nesta seção para avaliar cada *Equipe*.

As *Equipes* devem apresentar os portfólios de engenharia, o Formulário do Prêmio Controle e o formulário de solicitação de feedback da avaliação aos juízes no início da entrevista, a menos que recebam instruções diferentes dos dirigentes do torneio. Em eventos remotos, o técnico da *Equipe* fará o upload desses materiais usando um link fornecido pelo operador do torneio ou pelo parceiro local do programa.

Depois que os juízes revisam os portfólios de engenharia, concluem as entrevistas agendadas das *Equipes* e avaliam o desempenho do *Robô*, eles se reúnem para revisar suas avaliações e criam uma lista das principais candidatas aos diferentes prêmios. Os juízes podem solicitar reuniões adicionais com as *Equipes*.

#### **9.4.1.1 Feedback para as Equipes**

As *Equipes* que desejam receber feedback dos juízes devem preencher o formulário de solicitação de feedback da avaliação. Os juízes realizarão a entrevista da *Equipe* e revisarão a documentação apresentada por ela. Após o evento, o técnico/mentor chefe da *Equipe* receberá via e-mail o formulário de feedback da avaliação preenchido pelos juízes do evento.

#### **9.4.2 Programação da Avaliação**

As entrevistas de avaliação ocorrem em uma área separada, longe das outras equipes e do ruído da competição e do pit. As *Equipes* devem seguir a programação, que contém o horário e local da entrevista. Às vezes, as *Equipes* podem receber essa informação previamente, mas o mais comum é que recebam a programação ao fazer o check-in na manhã do evento. Em eventos remotos, os técnicos da equipe receberão a programação para a avaliação da equipe antes do evento.

Na medida do possível, as *Equipes* devem familiarizar-se com o local e o processo de avaliação e reservar tempo suficiente para chegar até lá. Exigimos que todas as *Equipes* cheguem à área de filas para a avaliação cinco minutos antes da entrevista agendada, pois isso nos ajuda a manter o evento dentro do horário programado.

#### **9.4.3 Preparação da Equipe**

Recomendamos que as *Equipes* leiam e entendam os requisitos de cada prêmio, para que avaliem seu nível dentro das diferentes categorias e consigam estabelecer metas mais ambiciosas. Essas diretrizes são as mesmas usadas pelos juízes durante todos os torneios e nos World Championship Tournaments do FIRST Tech Challenge.

Consulte a seção [Categorias de Prêmio](#) deste manual para conhecer os requisitos de cada prêmio. Consulte também os [Requisitos para os Portfólios de Engenharia por Prêmio](#), para ter certeza que o portfólio da *Equipe* satisfaz os critérios desejados. As *Equipes* devem participar de workshops e de ensaios para a avaliação caso estejam disponíveis em sua região. O treino prévio contribui para uma melhor apresentação. Além disso, praticar na frente de outras pessoas pode ajudar a *Equipe* a identificar pontos a melhorar em sua apresentação. Os formulários de autoavaliação são outra ferramenta que pode ser utilizada pelas *Equipes* para se preparar para a entrevista.

Durante a entrevista da *Equipe*, os juízes querem saber os pontos principais sobre a *Equipe*; o que a *Equipe* aprendeu durante a temporada de competição; e as experiências que foram adquiridas. A habilidade dos representantes da *Equipe* de responder as perguntas e descrever as funções e qualidades do projeto do *Robô* é avaliada durante a entrevista da *Equipe*. Verifique com o operador do torneio se os mentores e técnicos podem assistir à entrevista da *Equipe*. Os mentores e técnicos não podem contribuir durante as entrevistas de avaliação e devem sempre ter em mente que o FIRST Tech Challenge é uma competição centrada no aluno. O objetivo é proporcionar aos alunos uma experiência única e instigante em todas as diferentes áreas do programa.

#### **9.4.4 Orientações para Envio de Vídeo para os Prêmios Divulgação e Bússola**

O processo de envio de vídeos para concorrer a esses prêmios pode variar de acordo com o torneio. Os Prêmios Bússola e Divulgação não são entregues em todos os eventos. Para mais detalhes, converse com o operador do torneio. Os vídeos vencedores serão enviados à FIRST e usados para promover os valores do FIRST Tech Challenge. As *Equipes* também podem enviar seus vídeos de divulgação diretamente para a FIRST, no entanto, esses vídeos não serão avaliados formalmente. Se a equipe desejar enviar seu vídeo de divulgação direto para a FIRST, deve enviar um e-mail para [ftcteams@firstinspires.org](mailto:ftcteams@firstinspires.org) com o assunto "Promote Award Video".

- O vídeo deve ser enviado pelo menos uma semana antes do dia do torneio. As instruções para o envio de vídeos podem variar de torneio para torneio. Para mais detalhes, converse com o operador do torneio.
- Os vídeos devem ser enviados em formato AVI, WMV, MOV ou em formato melhor. Vídeos enviados através de serviços de streaming, como o YouTube, não serão aceitos. Lembrem-se de que o vídeo vencedor pode ser exibido em um telão durante a cerimônia de premiação. As *Equipes* devem usar a melhor resolução disponível para a versão final.
- Somente um vídeo por *Equipe* será considerado. As *Equipes* podem enviar vídeos novos ou atualizados em cada torneio.
- As *Equipes* devem ter permissão dos proprietários dos direitos autorais para a utilização de música e devem comunicar isso em seus vídeos.



## 9.5 Categorias de Prêmios

Cada prêmio listado abaixo compreende uma lista de requisitos não negociáveis. Observe que cada prêmio possui um conjunto de critérios exigidos. O *Gracious Professionalism*® é listado como o primeiro critério para todos os prêmios e é um requisito obrigatório para todos os prêmios do FIRST Tech Challenge. As *Equipes* que se comportam de maneira indelicada não são elegíveis para nenhum prêmio do evento.

### 9.5.1 Prêmio Inspiração

Este prêmio é concedido à equipe que melhor representa o "desafio" do programa FIRST Tech Challenge. Para receber esse prêmio, a *Equipe* deve ser uma equipe modelo e uma excelente embaixadora dos programas da FIRST. A *Equipe* que recebe esse prêmio é uma forte candidata a muitos outros prêmios e sabe demonstrar o *gracious professionalism* durante a competição. A vencedora desse Prêmio é uma inspiração para outras *Equipes*, pois age com *Gracious Professionalism*® dentro e fora da Arena de Jogo. A *Equipe* vencedora é aquela que compartilha suas experiências, entusiasmo e conhecimento com outras *Equipes*, patrocinadores, com a comunidade e os juízes. A *Equipe* vencedora deste prêmio é aquela que trabalha em conjunto e que teve um excelente desempenho na tarefa de projetar e construir o *Robô*.

O Prêmio Inspiração celebra a *Equipe* que, na opinião dos juízes, é uma forte concorrente em muitas categorias de prêmios. O desempenho do *Robô* durante a competição é um dos aspectos que influencia a escolha desse prêmio, apesar de ter o mesmo peso que qualquer outro requisito.

Critérios exigidos para o Prêmio Inspiração:

- A *Equipe* mostra respeito e *Gracious Professionalism*® a todos que encontra no evento do FIRST Tech Challenge.
- A *Equipe* também é forte candidata a vários outros prêmios. De todos os Prêmios, o Prêmio Inspiração é o que celebra as principais qualidades da equipe.
- A *Equipe* é embaixadora dos programas da FIRST, demonstra e documenta seu trabalho na comunidade.
- A *Equipe* trabalha de forma positiva e inclusiva, e cada membro contribui para seu sucesso.
- A *Equipe* deve apresentar um [Portfólio de Engenharia](#), que deve incluir conteúdo de engenharia, informações sobre a equipe e um plano de equipe. O portfólio de engenharia como um todo deve ser de alta qualidade e bem organizado.
- O design do *Robô* deve ser criativo e inovador, e o *Robô* deve ter um desempenho consistente na arena. A *Equipe* deve falar sobre o design e a estratégia de seu *Robô* de forma clara para os Juízes de sala.
- A sessão de entrevista da *Equipe* é profissional e interessante.

### 9.5.2 Prêmio Pensamento Criativo

Removendo obstáculos de engenharia através do pensamento criativo.

Esse prêmio é entregue aos alunos que melhor refletem a jornada vivenciada pela *Equipe* ao passar pelo processo de projetos de engenharia durante a fase de construção da temporada. O conteúdo de engenharia do portfólio é a principal referência para ajudar os juízes a identificar a *Equipe* que mais merece esse prêmio. O conteúdo de engenharia da *Equipe* deve se concentrar na fase de desenvolvimento do projeto e construção do *Robô*.

O Caderno de Engenharia da equipe vencedora deve conter informações detalhadas, úteis para os juízes e incluir descrições da ciência e matemática por trás das decisões do projeto do *Robô*, além das estratégias de jogo, ajustes ao projeto, êxitos e oportunidades de melhoria encontradas. A *Equipe* cujo portfólio não contiver conteúdo de engenharia não é candidata a receber esse prêmio.

Critérios exigidos para o Prêmio Pensamento Criativo:



- **A Equipe mostra respeito e *Gracious Professionalism*® a todos que encontra no evento do FIRST Tech Challenge.**
- O Portfólio de Engenharia deve ter conteúdo de engenharia, que pode incluir, por exemplo, pequenos exemplos da ciência, matemática e estratégias de jogo por trás das decisões.
- O portfólio de engenharia deve fornecer exemplos que mostrem que a *Equipe* tem uma compreensão clara do processo de projeto de engenharia, incluindo exemplos de lições aprendidas.
- O portfólio deve inspirar os juízes a querer ver o conteúdo detalhado de engenharia no caderno de engenharia.
- O formato do portfólio é menos importante, mas permite que os juízes compreendam a maturidade do projeto, as capacidades organizacionais e a estrutura geral da equipe.
- O portfólio pode fazer referência a experiências específicas e lições aprendidas, mas deve representar a situação atual da equipe e do projeto do robô.
- O portfólio também pode resumir experiências e lições aprendidas com as atividades de divulgação através de pequenas tabelas de resultados

Critérios recomendados para o Prêmio Pensamento Criativo:

- As *Equipes* devem marcar ou fazer referência a 6-8 páginas do(s) caderno(s) de engenharia para fundamentar o conteúdo de engenharia incluído no portfólio.

### **9.5.3 Prêmio Conexão**

Conectando os pontos entre a comunidade, a *FIRST* e a diversidade do mundo da engenharia.

Este prêmio é entregue à *Equipe* que mais se conecta à comunidade local de ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEM). Uma verdadeira equipe da *FIRST* é mais do que a soma de suas partes e reconhece que o envolvimento da comunidade STEM local desempenha um papel essencial para seu sucesso. A ganhadora desse prêmio é reconhecida por ajudar a comunidade a entender a *FIRST*, o *FIRST* Tech Challenge e a *Equipe* em si. A *Equipe* que ganha o Prêmio Conexão busca e recruta ativamente engenheiros e explora as oportunidades disponíveis no mundo da engenharia, ciência e tecnologia. Essa *Equipe* possui um plano de *Equipe* claro e identifica etapas para atingir seus objetivos.

Critérios exigidos para o Prêmio Conexão:

- **A Equipe mostra respeito e *Gracious Professionalism*® a todos que encontra no evento do FIRST Tech Challenge.**
- A *Equipe* deve apresentar um Portfólio de Engenharia.
- O portfólio deve incluir um plano de *Equipe* que compreenda as metas da *Equipe* para o desenvolvimento das habilidades de seus membros e os passos que a *Equipe* tomou ou tomará para alcançar essas metas. Exemplos do que o plano poderia incluir são: cronogramas, envolvimento com as comunidades de ciência, engenharia e matemática e cursos de treinamento.

O portfólio deve incluir um resumo de como a *Equipe* adquiriu novos mentores ou novos conhecimentos e expertise através de um mentor. Trabalhar com mentores do site Mentor Matching da *FIRST* também é uma maneira aceitável de aprender com mentores.

Critérios recomendados para o Prêmio Pensamento Criativo:

- A *Equipe* fornece exemplos claros de desenvolvimento de conexões pessoais ou virtuais com indivíduos da comunidade de engenharia, ciência ou tecnologia.

- A *Equipe* se envolve ativamente com a comunidade de engenharia para ajudá-la a entender a *FIRST*, o *FIRST Tech Challenge* e a equipe em si.

#### **9.5.4 Prêmio Inovação Collins Aerospace**

Transformando grandes ideias em realidade.

O Collins Aerospace Innovate Award celebra a *Equipe* que pensa fora da caixa e tem talento, criatividade e inventividade para dar vida a seus projetos. Esse prêmio é entregue à *Equipe* cuja solução de design de qualquer componente específico do *Robô* é a mais inovadora e criativa no jogo *FIRST Tech Challenge*. Os elementos desse prêmio incluem design elegante, resistência e pensamento "fora da caixinha" com relação ao projeto. Esse prêmio pode ser pelo projeto do *Robô* como um todo ou por algum acessório colocado no *Robô*. Para ser premiado, o componente criativo deve funcionar de forma consistente, mas o *Robô* não precisa estar em operação o tempo todo durante as *Partidas* para ser considerado para esse prêmio. O portfólio de engenharia deve incluir um resumo do projeto do componente ou componentes e do *Robô* da *Equipe* para ser elegível ao prêmio. As anotações devem descrever como a *Equipe* chegou a sua solução.

Critérios necessários para o Prêmio Inovação Collins Aerospace:

- A *Equipe* mostra respeito e *Gracious Professionalism*® a todos que encontra no evento do *FIRST Tech Challenge*.
- A *Equipe* deve apresentar um Portfólio de Engenharia.
- O portfólio de engenharia deve incluir exemplos do conteúdo de engenharia da *Equipe* que ilustrem como ela chegou a sua solução de projeto.
- O robô ou seu acessório deve ser *criativo*, elegante e ter um design original.
- O componente criativo deve ser estável, resistente e funcionar de forma confiável.

#### **9.5.5 Prêmio Controle, patrocinado pela Arm, Inc.**

Alcançando excelência em robótica.

O Prêmio Controle celebra a *Equipe* que usa sensores e software para aumentar a funcionalidade do *Robô* na arena. Esse prêmio é entregue à *Equipe* que demonstra ter um pensamento inovador na hora de resolver desafios do jogo, como a operação autônoma, aprimorando sistemas mecânicos com controle inteligente ou usando sensores para obter melhores resultados. O componente de controle deve funcionar de forma consistente na arena. O portfólio de engenharia da *Equipe* deve conter um resumo do software, sensores e controle mecânico, mas não precisa incluir cópias do código em si.

Critérios exigidos para o Prêmio Controle, patrocinado pela Arm, Inc.:

- A *Equipe* mostra respeito e *Gracious Professionalism*® a todos que encontra no evento do *FIRST Tech Challenge*.
- A *Equipe* deve se candidatar para o Prêmio Controle preenchendo o Formulário do Prêmio Controle, localizado no Apêndice E. O Formulário do Prêmio Controle deve ter no máximo 2 páginas.
- A equipe deve apresentar um [Portfólio de Engenharia](#). O portfólio de engenharia deve incluir conteúdo de engenharia que documente os componentes de controle.
- Os componentes de controle devem aprimorar a funcionalidade do *Robô* no arena de jogo.

Critérios recomendados para o Prêmio Controle, patrocinado pela Arm, Inc.:

- Recomendamos técnicas e algoritmos avançados de software.
- Os componentes de controle devem funcionar de forma confiável.

- Informações adicionais detalhadas podem ser incluídas no caderno de engenharia da *Equipe*
- Aprendizados sobre o que os alunos tentaram e o que não funcionou com relação a sensores, hardware, algoritmos e código

O Prêmio Controle é diferente de outros prêmios porque as *Equipes* devem se inscrever para concorrer a ele. A *Equipe* que se candidata a esse prêmio deve entregar o Formulário do Prêmio Controle aos Juízes de sala no evento. Esse prêmio foca na habilidade da *Equipe* de programar um robô capaz de executar tarefas de maneira consistente e eficiente durante o jogo, de modo a melhorar sua capacidade de marcar pontos durante uma *Partida*.

Os juízes devem buscar:

- Quais sensores e hardware a *Equipe* está usando no *Robô*; o que funcionou, o que não funcionou e o porquê.
- Com que algoritmo ou código a equipe programou seu *Robô*; o que funcionou, o que não funcionou e o porquê.
- Os juízes devem prestar atenção ao programa e processo de design. O processo de design é mais crítico que o código em si.

**Estamos avaliando a capacidade da equipe de documentar as lições aprendidas com o fracasso - o que não funcionou - e de entender como melhorar o processo de projeto.**

As equipes devem preencher e entregar o Formulário do Prêmio Controle para serem consideradas

para esse Prêmio. Fichários ou cadernos de anotações relacionadas ao Prêmio Controle não são uma forma aceitável de se candidatar a esse prêmio.

Informações adicionais relacionadas ao Prêmio controle devem ser consultadas no caderno da engenharia.

### **9.5.6 Prêmio Motivação**

Estimulando outros a abraçar a cultura da *FIRST*!

A *Equipe* vencedora deste prêmio abraça a cultura da *FIRST* e mostra claramente o que significa ser uma equipe. Este prêmio celebra a *Equipe* que representa a essência da competição *FIRST* Tech Challenge através do Gracious Professionalism e entusiasmo geral pela filosofia da *FIRST* e do que significa ser uma equipe *FIRST* Tech Challenge. Essa é uma *Equipe* que faz um esforço coletivo para tornar a *FIRST* conhecida em toda a escola e comunidade e estimula outras pessoas a adotarem a cultura da *FIRST*.

Critérios exigidos para o Prêmio Motivação:

- **A *Equipe* mostra respeito e *Gracious Professionalism*® a todos que encontra no evento do *FIRST* Tech Challenge.**
- **A *Equipe* deve apresentar um [Portfólio de Engenharia](#), que deve incluir um plano de organização da *Equipe*, com a descrição de seus objetivos e metas para o futuro e os passos que os alunos irão dar para atingi-los. Exemplos do que o plano poderia incluir são: identidade da equipe, metas de arrecadação de fundos, metas de sustentabilidade, cronogramas, divulgação e objetivos do trabalho junto à comunidade.**
- **A *Equipe* é embaixadora dos programas da *FIRST*.**
- **A *Equipe* é capaz de explicar as contribuições individuais de cada membro da equipe e como elas se aplicam ao sucesso geral da equipe.**

Critérios recomendados para o Prêmio Motivação:

- Todos os membros da *Equipe* participam da apresentação e interagem ativamente com os Juízes de sala.
- A *Equipe* tem uma abordagem criativa com relação aos materiais que usa para se promover e promover a *FIRST*.

- A *Equipe* consegue mostrar claramente o sucesso obtido no recrutamento de pessoas que ainda não eram membros ativos na comunidade STEM.
- A *Equipe* também pode fazer um resumo das experiências e lições aprendidas com as atividades de divulgação

### **9.5.7 Prêmio Design**

O melhor do desenho industrial.

Esse prêmio reconhece elementos do projeto do *Robô* que aliam funcionalidade e estética. O Prêmio Design é entregue a *Equipes* que incorporam elementos do desenho industrial em sua solução. Esses elementos podem simplificar a aparência do *Robô*, dando-lhe uma aparência leve, servir de decoração ou expressar a criatividade da *Equipe*. O *Robô* deve ser durável, ter um design eficiente, e ser capaz de lidar com o desafio do jogo.

Critérios exigidos para o Prêmio Design:

- A *Equipe* mostra respeito e *Gracious Professionalism*® a todos que encontra no evento do **FIRST Tech Challenge**.
- A *Equipe* deve apresentar um [portfólio de engenharia](#) com conteúdo de engenharia como, por exemplo, imagens CAD, esboços do projeto e/ou componentes gerais do robô da *Equipe*.
- A *Equipe* também documenta e implementa princípios do desenho industrial, encontrando um equilíbrio *entre* forma, função e estética.

Critérios recomendados para o Prêmio Pensamento Criativo:

- O *Robô* se diferencia dos outros por seu design estético e funcional.
- A base para o projeto foi bem pensada (isto é, inspiração, função, etc.).
- O projeto do *Robô* é eficiente e consistente com o plano e a estratégia da *Equipe*.

### **9.5.8 Prêmio Divulgação (Opcional)**

Esse prêmio é opcional e pode não ser entregue em todos os torneios. O Juiz chefe geral terá informações sobre a avaliação desse prêmio.

O Prêmio Divulgação é entregue à *Equipe* que teve o melhor desempenho na criação de uma mensagem de vídeo atraente para o público e desenvolvida para mudar nossa cultura e celebrar a ciência, tecnologia, engenharia e matemática. As *Equipes* devem apresentar um vídeo de utilidade pública baseado em um Assunto de Utilidade Pública para a temporada.

As *Equipes* podem ganhar o Prêmio Divulgação apenas uma vez em Torneios e apenas uma vez em Seletivas.

Assunto de Utilidade Pública para a temporada 2020-2021:

**"Por que o FIRST Tech Challenge funciona?"**

Critérios exigidos para o Prêmio Divulgação:

- O vídeo deve atender aos seguintes critérios:
  - O vídeo deve seguir os padrões de marca e design da **FIRST**.
  - O vídeo não pode ter mais de 60 segundos.
  - O vídeo deve ser de alta qualidade, pois pode ser utilizado mais tarde para promover a **FIRST**.
  - A *Equipe* deve ter permissão para utilizar as músicas apresentadas no vídeo.

- o As músicas e permissões devem estar listadas nos créditos do vídeo.
  - o O vídeo deve ser bem produzido.
  - o O vídeo deve ser enviado dentro do prazo estabelecido pelo Operador do Torneio.
- A **Equipe** deve apresentar um vídeo bem pensado e impactante, que conquiste o público.
- É necessário ter criatividade na interpretação do tema da temporada.
- Siga [as diretrizes de envio de vídeos para prêmios](#).

#### **9.5.9 Prêmio Bússola (Opcional)**

Uma equipe líder e referência na jornada do *FIRST* Tech Challenge.

Esse prêmio é opcional e pode não ser entregue em todos os torneios. O Juiz chefe geral terá informações sobre a avaliação desse prêmio.

O Prêmio Bússola reconhece o trabalho do técnico ou mentor adulto que orientou e apoiou sua *Equipe* com excelência ao longo do ano, demonstrando o que significa ser um profissional com Gracious Professionalism. O vencedor do Prêmio Bússola será escolhido entre os candidatos indicados pelos membros da equipe do *FIRST* Tech Challenge, através do envio de um vídeo de 40 a 60 segundos. O vídeo deve destacar como o mentor ajudou a *Equipe* a se inspirar. Nós queremos ouvir qual é o diferencial do mentor.

Critérios exigidos para o Prêmio Bússola:

- O vídeo deve atender aos seguintes critérios:
  - o O vídeo deve seguir os padrões de marca e design da *FIRST*.
  - o O vídeo não pode ter mais de 60 segundos.
  - o O vídeo deve ser de alta qualidade, pois pode ser utilizado para promover a *FIRST*.
  - o A *Equipe* deve ter permissão do proprietário dos direitos autorais.
  - o Músicas e permissões devem ser listadas nos créditos do vídeo.
  - o O vídeo deve ser enviado dentro do prazo estabelecido pelo Operador do Torneio
- O vídeo deve destacar a contribuição do mentor para a *Equipe* e demonstrar seu diferencial.
- Siga [as diretrizes de envio de vídeos para prêmios](#).

#### **9.5.10 Prêmio dos Juízes de sala**

Esse prêmio é opcional e pode não ser entregue em todos os torneios. O Juiz chefe geral terá informações sobre a avaliação desse prêmio.

Durante a competição, o painel de avaliação pode encontrar uma *Equipe* cujos esforços, desempenho ou dinâmica merecem reconhecimento, mas que não se enquadra em nenhuma das categorias de prêmios existentes. Em reconhecimento a essas *Equipes*, a *FIRST* oferece um Prêmio dos Juízes de sala que pode ser customizado. O painel de juízes pode selecionar uma *Equipe* para ser homenageada, assim como escolher o nome do Prêmio. O Prêmio dos Juízes de Sala reconhece os grandiosos esforços da *Equipe*, mas não leva em consideração os Critérios de Avanço.

#### **9.5.11 Prêmio Aliança Vencedora**

Esse prêmio será concedido à Aliança vencedora representada na *Partida* final.

#### **9.5.12 Prêmio Aliança Finalista**

Esse prêmio será concedido à Aliança finalista representada na *Partida* final.

## 10.0 Dean's List Award

Como forma de reconhecer a liderança e dedicação dos alunos de maior destaque da *FIRST*, a família Kamen patrocina um prêmio para os melhores alunos selecionados do 1º e 2º ano do ensino médio, conhecido como *FIRST Robotics Competition* e *FIRST Tech Challenge Dean's List*.

Semelhante aos conceituados vencedores do National Merit Scholarship Award, há três (3) “categorias” de alunos no *FIRST Dean's List Award*:

1. **Semifinalistas do *FIRST Dean's List Award* - dois (2) alunos do 1º ou 2º ano do ensino médio indicados por cada *Equipe*.**
2. **Finalistas do *FIRST Dean's List Award*- alunos (2, 3 ou 4, dependendo da região) selecionados em cada Torneio Estadual / Regional.**
3. **Vencedores do *FIRST Dean's List Award*- dez (10) alunos do *FIRST Robotics Competition* e dez (10) alunos do *FIRST Tech Challenge* selecionados entre os Finalistas da *FIRST Dean's List* no Torneio da *FIRST*.**

Os alunos que ganham o status de semifinalista, finalista ou Vencedor do *FIRST Dean's List Award* são ótimos exemplos de líderes estudantis que sensibilizaram suas *Equipes* e comunidades à *FIRST* e sua missão. Esses alunos também alcançaram grande especialidade técnica e realização pessoal. A intenção da *FIRST* é que esses indivíduos continuem, após a premiação, sendo grandes líderes, ex-alunos colaboradores e promotores da *FIRST*.

Faculdades de prestígio manifestaram grande interesse em conhecer os vencedores do *FIRST Dean's List Award* e a *FIRST* espera que cada *Equipe* aproveite a oportunidade para indicar os alunos mais qualificados para a *FIRST Dean's List*!

Para mais informações sobre o Dean's List Award, e para ver antigos vencedores do *FIRST Tech Challenge*, visite nosso site! <http://www.firstinspires.org/Robotics/ftc/deans-list>

### 10.1 Elegibilidade

Cada *Equipe* inscrita no *FIRST Tech Challenge* pode indicar até dois (2) alunos como Semifinalistas do *FIRST Dean's List Award*.

- Os alunos devem ser do 10º ou 11º ano (sistema americano - explicação abaixo) para poder concorrer a esse prêmio.
  - Nota: Para as regiões do mundo que usam nomenclatura diferente para os níveis escolares: Esse prêmio destina-se a alunos para os quais ainda falta de dois (2) a três (3) anos para ingresso na faculdade ou universidade. Os alunos que vão ingressar na faculdade ou universidade no próximo ano acadêmico não são elegíveis. Os mentores serão indagados sobre o ano de graduação do aluno durante o processo de indicação.
- O técnico ou mentor responsável pela indicação do(s) aluno (s) deve enviar uma redação explicando por que o aluno deve receber esse prêmio. A redação deve ter 4.000 caracteres ou menos.

### 10.2 Critérios

Os critérios para a seleção para o *FIRST Dean's List Award* devem incluir, mas não se limitar aos apresentados a seguir:

- Liderança comprovada e compromisso claro com os *FIRST Core Values*
- Capacidade de aumentar efetivamente o reconhecimento da *FIRST* em sua escola e comunidade
- Interesse e entusiasmo em ter um compromisso de longo prazo com a *FIRST*
- Contribuição plena com sua *Equipe*
- Conhecimento técnico e entusiasmo

- Empreendedorismo e criatividade
- Capacidade de motivar e liderar outros membros da *Equipe*

### **10.3 Indicações à Dean's List**

Existem instruções específicas sobre como enviar as indicações à Dean's List. Existem dois materiais disponíveis, o Guia de Indicações à Dean's List - EUA e o Guia de Indicações à Dean's List - Internacional. Visite o nosso [site](#) para acessar uma cópia dos guias, com informações detalhadas sobre a Dean's List e um passo a passo para preencher as indicações.



## Apêndice A - Recursos

### **Perguntas e Respostas do Fórum do Jogo**

<https://ftcforum.firstinspires.org/>

Qualquer um pode ver as perguntas e respostas dentro do fórum do *FIRST*® Tech Challenge sem precisar de senha. Para fazer uma nova pergunta, você precisa de um Nome de Usuário e senha para a sua equipe.

Voluntários que se inscrevem para exercer funções específicas vão receber um e-mail do endereço

[FTCTrainingSupport@firstinspires.org](mailto:FTCTrainingSupport@firstinspires.org) com nome de usuário e senha para o fórum. Você receberá acesso ao tópico do fórum específico para sua função.

### **Manuais do Desafio FIRST Tech Challenge**

Partes 1 e 2 - <https://www.firstinspires.org/resource-library/ftc/game-and-season-info>

### **Apoio Pré-evento da Sede FIRST**

Telefone: 603-666-3906

De segunda a sexta-feira

8:30 - 17:00

E-mail: [Firsttechchallenge@firstinspires.org](mailto:Firsttechchallenge@firstinspires.org)

### **Websites da FIRST**

Homepage da *FIRST* - [www.firstinspires.org](http://www.firstinspires.org)

[Página do FIRST Tech Challenge](#) - Para tudo *relacionado ao FIRST* Tech Challenge.

[Recursos para os voluntários do FIRST Tech Challenge](#)- Para acessar os manuais públicos para voluntários.

[Programação dos Eventos FIRST Tech Challenge](#)- Encontre *eventos do FIRST* Tech Challenge na sua área.

### **Redes sociais do FIRST Tech Challenge**

[Feed do Twitter do FIRST Tech Challenge](#) - Se você tem Twitter, siga o feed do *FIRST* Tech Challenge para encontrar novas atualizações.

[Página do Facebook do FIRST Tech Challenge](#) - Se você tem Facebook, siga a página do *FIRST* Tech Challenge e encontre novas atualizações.

[Canal do Youtube do FIRST Tech Challenge](#) - Contém vídeos de treinamento, animações, notícias, e muito mais.

[Blog do FIRST Tech Challenge](#) - Artigos semanais para a comunidade do *FIRST* Tech Challenge, incluindo um grande reconhecimento aos voluntários!

[E-mails para as Equipes do FIRST Tech Challenge](#) - contêm as notícias mais recentes do *FIRST* Tech Challenge.

### **Feedback**

Fazemos de tudo para criar os melhores materiais de apoio. Se você tiver algum feedback sobre este manual, envie um e-mail para [firsttechchallenge@firstinspires.org](mailto:firsttechchallenge@firstinspires.org). Obrigado!

## Apêndice B - Checklist da Inspeção do Robô

Número da Equipe:

Status da Inspeção do Robô (circule): **Aprovado / Reprovado**

Equipe	Insp.	Inspeção do Tamanho do Robô	Regra Nº
		O Robô é apresentado na inspeção com todos os mecanismos (incluindo todos os componentes de cada mecanismo), configurações e decorações que serão usadas no Robô durante a competição.	<I7>
		Teste o Robô separadamente em todas as suas configurações iniciais específicas (configuração pré-partida). O Robô cabe dentro da Ferramenta de Medição sem forçar as laterais e a parte superior da ferramenta.	<I7>a RG02>
		Há uma etiqueta de Advertência de Movimento do Robô anexada indicando se os servos motores se movem durante a inicialização do Robô.	<RG02>
✓	✓	<b>Regras Gerais do Robô</b>	<b>Regra Nº</b>
		O Robô não contém componentes que podem danificar a Arena de Jogo ou outros Robôs.	<RG01>a&b
		O Robô não contém materiais perigosos.	<RG01>c
		O Robô não apresenta nenhum risco desnecessário de embarçar.	<RG01>c
		O Robô não contém arestas ou cantos afiados.	<RG01>c
		O Robô não contém materiais à base de animal, líquidos ou gel.	<RG01>f&g
		O Robô não contém materiais que atrasariam o jogo caso se soltassem.	<RG01>c
		O Robô não contém elementos que aterram eletricamente a estrutura do Robô à Arena de Jogo.	<RG01>c
		O Robô não contém sistemas a gás.	<RG01>c
		O Robô não contém dispositivos hidráulicos.	<RG01>k
		O Robô não contém mecanismos a vácuo.	<RG01>l
		O número da equipe está visível em, pelo menos, dois lados e satisfaz os requisitos.	<RG04>
		Os identificadores da aliança estão presentes e satisfazem os requisitos.	<RG05>
		A energia usada pelo Robô, (isto é, armazenada no início de uma Partida), virá somente de fontes aprovadas.	<RG06>
		O Robô não tem capacidade para lançar seus próprios componentes.	<RG07>
✓	✓	<b>Regras das Peças Mecânicas do Robô e dos Materiais</b>	<b>Regra Nº</b>
		Todos os componentes do Robô são de matérias-primas ou produtos comerciais permitidos na competição	<RM01> <RM02>
✓	✓	<b>Regras das Peças Elétricas do Robô e dos Materiais</b>	<b>Regra Nº</b>
		A chave geral de alimentação está instalada corretamente, com etiqueta identificadora, facilmente acessível e visível para os colaboradores da competição. As chaves da TETRIX, REV e MATRIX são as únicas Chaves de Alimentação permitidas	<RE01>
		Todas as baterias estão presas ao Robô de maneira firme, em um local onde não terão contato direto com outros Robôs ou com a Arena de Jogo.	<RE02>
		O Robô conta com somente uma (1) Bateria Principal, de um dos tipos aprovados, que está corretamente conectada à chave geral de alimentação e ao REV Expansion Hub ou REV Control Hub.	<RE03> <RE05>a (i)
		Quando houver fusíveis, eles não devem ser substituídos por fusíveis de classe superior ao originalmente instalado ou devem seguir as especificações do fabricante. Os fusíveis substituíveis devem ser usados somente uma vez.	<RE04>
		Os dispositivos eletrônicos permitidos só podem ser alimentados por portas de alimentação no REV Expansion Hub ou no REV Control Hub, exceto conforme indicado nas <RE05> a & b, <RE12> e <RE13>.	<RE05>a
		O REV Expansion Hub ou REV Control Hub é alimentado pela bateria principal do Robô.	<RE05>a (i)
		Os Controladores de Motor REV SPARKMini são alimentados pela bateria principal do Robô.	<RE05>a (ii)
		Os sensores permitidos somente podem ser alimentados pelo REV Expansion Hub ou REV Control Hub	<RE05>a (iii)
		As fontes de luz (incluindo LEDs) não são focadas ou direcionadas de nenhuma forma, exceto para o sensor de distância de 2m da REV Robotics. As fontes de luz são alimentadas pelos métodos permitidos.	<RE05>a (ii) <RE13>

		Os dispositivos de gravação de vídeo, se usados, são alimentados por uma bateria interna e com o wifi desligado.	<RE05>a (i) <RE14>
		O dispositivo Android Controlador do Robô (se usado) é alimentado por sua bateria interna ou através da função de carregamento do REV Expansion Hub.	<RE05>b
		É necessário exatamente um Controlador do Robô (a) Dispositivo Android + REV Expansion Hub ou b) REV Control Hub).	<RE06>
		É permitido utilizar um REV Expansion Hub adicional.	<RE08>
		Os únicos Controladores de Motor e Servo permitidos são: REV Expansion Hub, REV Control Hub, REV Servo Power Module, REV SPARK Mini Motor Controller E VEX Motor Controller 29.	<RE09>
		O Robô não contém mais de oito (8) motores CC dos modelos permitidos.	<RE10>
		O Robô contém no máximo doze (12) servos. Eles devem ser compatíveis com o REV Expansion Hub, REV Control Hub, REV Servo Power Module ou VEX Motor Controller 29 utilizados e não exceder as especificações do fabricante com relação ao controlador.	<RE11>
		O Robô contém apenas sensores permitidos e eles estão conectados apenas ao REV Expansion Hub ou ao REV Control Hub.	<RE12>
		Os fios de alimentação e de controle do motor devem usar codificação de cores de forma consistente, com cores diferentes usadas para os fios positivos (vermelho, branco, marrom ou preto com uma faixa) e negativos / neutros (preto ou azul).	<RE15>f
		Os fios de alimentação, controle de motor, servos e sensores são do tamanho correto.	<RE15>i
		Se os componentes eletrônicos forem aterrados à estrutura do Robô, o único método aprovado é o cabo de aterramento Resistive Grounding Strap da REV Robotics. Se necessário, o adaptador REV Robotics Anderson Power Pole para X30 pode se conectar ao cabo de aterramento Resistive Grounding Strap. Nenhum outro fio ou cabo de aterramento é permitido.	<RE15>k
		Os dispositivos elétricos e eletrônicos aprovados podem ser modificados para que se tornem mais funcionais; eles não podem ser modificados internamente ou de qualquer forma que afete sua segurança.	<RE16>
✓	✓	<b>Teste de Danos de Rodas/ Esteira na Arena de Jogo - Opcional</b>	<b>Regra Nº</b>
		O Robô não danificou o Tatame EVA da Arena de Jogo. [Esse é um teste opcional que é realizado somente quando um inspetor acredita que a esteira do Robô pode danificar a Arena de Jogo.]	<I7>

Comentários Gerais ou Razão (ões) para Reprovação (se houver):


---

Inspetores de Robô

## Apêndice C - Checklist da Inspeção da Arena

Número da Equipe:		Status da Inspeção do Robô (circule): <b>Aprovado / Reprovado</b>	
✓	Membros da Equipe de Pilotagem Presentes		Regra Nº
	Técnico (obrigatório); piloto 1 (obrigatório); piloto 2 (opcional); <i>Jogador Humano</i> (opcional)		<C06>
✓	Estação do Piloto e Regras de Hardware do Controlador do Robô		Regra Nº
	A Estação do Piloto consiste em apenas um dispositivo Android (Circule): Motorola Moto G 2ª Geração, Motorola Moto G 3ª Geração, Motorola Moto G4 Play, Motorola Moto G5, Motorola G5 Plus, Motorola Moto E4, de Motorola Moto E5, ou Motorola Moto E5 Play.		<RE07> <RE17>a
	O Dispositivo Android Controlador do Robô (se usado) é de um dos seguintes modelos (circule): Motorola Moto G2a Geração, Motorola Moto G 3ª Geração, Motorola Moto G4 Play, Motorola Moto G5, Motorola G5 Plus, Motorola Moto E4, Motorola Moto E5, ou Motorola Moto E5 Play. A interface USB do dispositivo Android está conectada apenas ao REV Expansion Hub ou Hub USB.		<RE07>
	A interface USB do dispositivo Android da Estação do Piloto somente está conectada a um cabo OTG Mini USB ou combinação de cabos conectados a um hub USB ou a um controle gamepad.		<RE17>b
	É permitido no máximo um (1) carregador portátil opcional conectado ao Hub USB da Estação do Piloto.		<RE17>a
	A Estação do Piloto consiste em no máximo dois controles permitidos (Logitech F310 ou Xbox 360, Sony DualShock 4 com fio para PS4, ou Controlador Etpark com fio para PS4) em qualquer combinação.		<RE17>a&b
	A tela touch screen da Estação do Piloto deve estar acessível e visível para os colaboradores da arena.		<RE17>a
DS	RC	Regras do Software Driver Station (DS) e Robot Controller (RC)	Regra Nº
		O sistema operacional Android satisfaz os requisitos: Motorola Moto G 2ª Geração e Motorola Moto G 3a Geração - versão 6.0 ou superior. Todos os outros dispositivos Android permitidos - versão 7.0 ou superior.	<RS03>
		A versão do sistema operacional do REV Control Hub (se usado) é 1.1.1 ou superior.	<RS03>
		A versão do firmware do REV Expansion Hub (se usado) é 1.8.2 ou superior.	<RS03>
		Os telefones Android estão em modo avião, o Wi-Fi está ativado e o Bluetooth está desativado.	<RS07>
NA		O REV Control Hub (se usado) está com o Wi-Fi ligado, o Bluetooth desligado e a senha é diferente da senha que veio de fábrica.	<RS07>
		Os dispositivos Android não estão conectados a nenhuma rede local.	<RS09>
		Os telefones Android e os REV Control Hub (se usado) foram nomeados com o número oficial da equipe seguido de -DS ou -RC conforme apropriado.	<RS01>
		Todos os Grupos Wi-Fi Direct e conexões Wi-Fi pré-definidos nos dispositivos Android foram removidos.	
		A versão dos apps DS e RC é 6.0 ou superior e é a mesma nos dois dispositivos.	<RS03>
		A comunicação entre o Robô e a Estação do Piloto é feita somente através dos aplicativos RC e DS. Não é permitido comunicação fora da banda.	<RS09>
	NA	A Estação do Piloto usa o aplicativo oficial Driver Station do FTC para controlar o Robô.	<RS06>
NA		O app Robot Controller do FTC instalado no telefone Android (se usado) é o aplicativo padrão. Quando o aplicativo abre e não aparece nenhum pop up.	<RS05>
NA		O Controlador do Robô está no canal de Wi-Fi correto (se solicitado pela competição).	<C14>
✓	Verificação da Operação do Robô na Arena de Jogo		Regra Nº
		O Controlador do Robô se conecta com a Estação do Piloto.	
		O Robô alterna corretamente entre o período autônomo e o período controlado pelo piloto.	<RS04>
		O Robô movimenta-se e para de acordo com os comandos da Estação do Piloto.	
		O botão Stop, quando pressionado na Estação do Piloto, funciona corretamente e faz o robô parar.	
		A equipe sabe desabilitar seu robô se solicitado pelo Juiz de Arena.	

✓	Informações sobre o Processo de Formação de Filas na Arena de Jogo	Regra Nº
	A equipe entende que alterações de software não são permitidas na Área da Fila.	
	A equipe entende que o horário da partida é apenas uma estimativa. As partidas podem começar antes ou depois do horário programado. É de responsabilidade da equipe monitorar mudanças na programação e se apresentar para a partida no horário exigido.	
	A equipe sabe que é responsável por colocar o Identificador da Aliança fornecido pela Equipe em dois lados do robô antes de chegar na Arena de Jogo.	<RG05>

Comentários Gerais ou Razão (ões) para Reprovação (se houver):


---

Inspetores de Arena

## Apêndice D - Instruções do Prêmio Controle, patrocinado pela Arm, Inc.

Para serem consideradas para o Prêmio Controle patrocinado pela Arm, Inc, as *Equipes* devem preencher o Formulário do Prêmio Controle. Nesse formulário, as *Equipes* identificam e resumem os principais elementos de controle que tornam seu *Robô* único e original. O formulário inclui uma descrição das principais ações que os juízes devem observar e também descreve o uso de sensores e algoritmos que tornam essas ações possíveis. Os juízes usarão esse formulário para avaliar os controles desenvolvidos e observar os *Robôs* na Arena.

As informações do formulário geralmente cabem em uma página, podendo chegar ao máximo de 3 páginas.

### **Objetivos do Período Autônomo**

Faça uma lista das ações gerais que o *Robô* é capaz de realizar. Deve-se incluir ações de pontuação, bem como outras operações defensivas e de posicionamento. O *Robô* não precisa conseguir realizar tudo em todos os programas, mas pelo menos em um dos programas autônomos.

### **Sensores Utilizados**

Faça uma lista dos sensores utilizados para controlar o *Robô* e escreva uma breve descrição de como são usados.

### **Principais Algoritmos**

Faça uma lista dos principais algoritmos que tornam seu *Robô* único e original ou que são essenciais para um bom desempenho do robô na arena. Algoritmos particularmente complexos ou originais, ou que integram múltiplos sensores são excelentes candidatos para destaque nesta seção.

### **Otimização Controlada pelo Piloto**

Faça uma lista de todos os elementos de controle avançado usados para melhorar o desempenho durante o *Período Controlado pelo Piloto*. Pode-se incluir operações que sinalizam quando uma determinada condição é detectada na arena, funções de preenchimento automático, algoritmos à prova de falhas ou apenas qualquer otimização que torne o controle do *Robô* mais fácil ou mais eficiente para o piloto.

### **Diagramas de Programas Autônomos**

Para operações *Autônomas*, as *Equipes* devem desenhar e descrever o caminho que o *Robô* percorre normalmente. Os pontos descritos servem para identificar as principais ações realizadas pelo *Robô*. Para cada um dos pontos, deve-se descrever em poucas palavras o que está ocorrendo (veja o exemplo abaixo). Descreva especialmente as principais operações que requerem ajustes para garantir um desempenho preciso e que pode ser facilmente repetido.

Para *Equipes* com vários programas *Autônomos*, não é necessário documentar cada programa em uma folha separada. Basta documentar os programas mais usados ou complexos e registrar as variações que ocorrem nos outros.

### **Resumo com Informações Adicionais (opcional)**

As *Equipes* que desenvolveram vários recursos de controle diferentes podem fornecer informações adicionais para ajudar os juízes a entender seu trabalho. Nesse resumo, as *Equipes* podem fornecer informações mais detalhadas sobre seus projetos. Deve ser organizado de forma que tópicos separados sejam facilmente identificados e encontrados rapidamente.

**Apêndice E - Formulário do Prêmio Controle, patrocinado pela Arm, Inc.****\*\*Entregue esta folha durante a Entrevista de Avaliação junto com seu Caderno de Engenharia\*\***

Equipe #	Nome da Equipe:
----------	-----------------

Objetivos do Período Autônomo:

Sensores Utilizados:

Principais Algoritmos:

Otimização Controlada pelo Piloto:

Referências no Caderno de Engenharia:

Diagramas de Programas Autônomos:

