



سناریو

در این مرحله باید یک ربات ورزشکار بسازید. این ربات به صورت چرخدار و هدایت آن به صورت کنترلی می‌باشد. ربات شما باید بتواند آیتم‌های پنالتی، تیراندازی و مانع‌اندازی را انجام دهد.

پنالتی

1. در این مرحله ربات شما باید توپ را به داخل دروازه هدایت کند و گل کند.
2. ربات حداکثر می‌تواند تا پشت محوطه‌ی جریمه که در ۶۰cm دروازه شروع می‌شود حرکت کند.
3. ورود به محوطه‌ی جریمه عدم پیشروی لحاظ می‌شود.
4. توپ باید به طور کامل از خط دروازه رد شود و در صورتی که پس از رد شدن، توپ از دروازه خارج شود، گل پذیرفته محسوب می‌شود.
5. اگر برای هدایت توپ از مکانیزمی (مانند بازو یا پره) به غیر از هل دادن و ضربه زدن با بدنه‌ی اصلی استفاده شود، امتیاز اضافه‌ای دریافت می‌شود. (تصمیم نهایی با داور است)
6. ۳ شانس برای ضربه زدن به توپ وجود دارد، هر بار توپ در جایگاه مشخص قرار می‌گیرد.

تیراندازی

1. در این آیتم ربات باید با استفاده از تیرانداز خود تیری را به سمت سیل پرتاب کند.
2. تیر ساخته شده توسط تیم باید با سری نرم و بی خطر باشد. استفاده از نوک تیز و خطرناک ممنوع می‌باشد. جهت بررسی تیر خود در حین ساخت از داوران اجازه لازم را بگیرید. در صورت تشخیص خطرناک بودن تیر توسط داوران تیم نامبرده اجازه استفاده از آن تیر را ندارد.
3. در صورت پرتاب تیر به صورت اشتباه امکان جایگذاری دوباره وجود ندارد و تیر تا آخر راند در همان مکان قرار می‌گیرد.
4. تیراندازی به سمت سیل باید از خارج محوطه تیراندازی صورت بگیرد و در صورت ورود به محوطه‌ی تیراندازی عدم پیشروی لحاظ می‌شود.
5. ورود به محوطه‌ی پنالتی و تیراندازی به معنای ورود بخشی از ربات به داخل محوطه می‌باشد. (حتی سیم ربات!!)
6. امتیاز تیراندازی منوط به چسبیدن تیر به سیل نمی‌باشد و در صورت برخورد به هر ناحیه امتیاز آن ناحیه به شما تعلق می‌گیرد.
7. قطر سر تیر حداکثر ۴ سانتی‌متر است.
8. اگر تیر پرتاب شده در مرز ناحیه‌های سیل فرود آید، امتیاز ناحیه‌ی بیشتر به آن تعلق خواهد گرفت.



مانع اندازی

1. در این آیتم ربات باید موانع قرمز را به خارج از پیست بیاندازد.
2. ربات نباید با موانع سبز برخورد کند.

قوانین کلی

1. ربات باید به صورت تمام کنترلی باشد. به این منظور که تمامی اجزا مانند شوتر، تیرانداز و حرکت کلی ربات باید با استفاده از کنترلر استفاده شوند.
2. در صورت تماس با ربات در حین راندگیری عدم پیشروی برای تیم در نظر گرفته می شود.
3. در صورت بروز عدم پیشروی ربات به جایگاه شروع برگشته و شروع به حرکت می کند.
4. عرض و طول ربات نباید بیش از یک کاغذ A4 باشد. (۲۱۰ در ۲۹۷ میلیمتر)
5. در مسیر ممکن است ناهمواری هایی با ارتفاع ۳ میلی متر وجود داشته باشد.
6. حداکثر تعداد عدم پیشروی ۴ عدد می باشد و بعد از آن راند تموم می شود.

عنوان	امتیاز	عنوان	امتیاز
روشن شدن و حرکت ربات	+۱۰	برخورد تیر با ناحیه آبی	+۲۵
گل کردن توپ در باکس وسط	+۳۰	برخورد تیر با ناحیه قرمز	+۳۵
گل کردن توپ در باکس چپ یا راست	+۴۵	برخورد تیر با ناحیه زرد	+۴۵
انداختن مانع های قرمز به بیرون	+۲۵	عدم پیشروی	-۵
بر خورد با مانع دو میدانی	-۵	ربات بی سیم / باسیم	۲۰/ ۱۰