



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 مانع اندازی را انجام دهد.

پنالتی

- در این مرحله ربات شما باید توپ را به داخل دروازه هدایت کند و گل کند.
- ربات حداکثر می‌تواند تا پشت محوطه‌ی جریمه که در ۶۰cm دروازه شروع می‌شود حرکت کند.
- ورود به محوطه‌ی جریمه عدم پیشروی لحظه می‌شود.
- 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.
- 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)
- شانس برای ضربه زدن به توپ وجود دارد، هر بار توپ در جایگاه مشخص قرار می‌گیرد.

تیراندازی

- در این آیتم ربات باید با استفاده از تیرانداز خود تیری را به سمت سیبل پرتاپ کند.
- تیر ساخته شده توسط تیم باید با سری نرم و بی خطر باشد. استفاده از نوک تیز و خطرزا ممنوع می‌باشد. جهت بررسی تیر خود در حین ساخت از داوران اجازه لازمه را بگیرید. در صورت تشخیص خطرزا بودن تیر توسط داوران تیم نامبرده اجازه استفاده از آن تیر را ندارد.
- در صورت پرتاپ تیر به صورت اشتباه امکان جایگذاری دوباره وجود ندارد و تیر تا آخر راند در همان مکان قرار می‌گیرد.
- تیراندازی به سمت سیبل باید از خارج محوطه تیراندازی صورت بگیرد و در صورت ورود به محوطه‌ی تیراندازی عدم پیشروی لحظه می‌شود.
- ورود به محوطه‌ی پنالتی و تیراندازی به معنای ورود بخشی از ربات به داخل محوطه می‌باشد. (حتی سیم ربات (!!))
- امتیاز تیراندازی منوط به چسبیدن تیر به سیبل نمی‌باشد و در صورت برخورد به هر ناحیه امتیاز آن ناحیه به شما تعلق می‌گیرد.
- قطر سر تیر حداکثر ۴ سانتی‌متر است.
- اگر تیر پرتاپ شده در مرز ناحیه‌های سیبل 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.

قوانين 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 می‌شود.
3. در صورت بروز عدم پیشروی ربات به جایگاه شروع برگشته و شروع به حرکت می‌کند.
4. عرض و طول ربات نباید بیش از یک کاغذ A4 باشد. (۲۹۷ در ۲۱۰ میلیمتر)
5. در مسیر ممکن است ناهمواری‌هایی با ارتفاع ۳ میلی‌متر وجود داشته باشد.
6. حداکثر تعداد عدم پیشروی ۴ عدد می‌باشد و بعد از آن راند تمومن می‌شود.

عنوان	امتیاز	عنوان	امتیاز	عنوان
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 مانع‌های قرمز به بیرون	+۲۵	عدم پیشروی	-۵	
بر خورد با مانع دو میدانی	-۵	ربات بی‌سیم / باسیم	۲۰ / ۱۰	