

Equipe #	Round:	Juiz de arena:	Mesa:
----------	--------	----------------	-------



RUBRICA DA EQUIPE:

PONTUAÇÃO

<p>M00 BÔNUS DE INSPEÇÃO DE EQUIPAMENTOS</p> <p>Se todos os seus equipamentos couberem no espaço de inspeção pequeno: 25</p>	
<p>M01 PROJETO DE INOVAÇÃO</p> <p>Se o seu Projeto de Inovação tem pelo menos duas peças LEGO® brancas, tem um comprimento de, no mínimo, quatro pinos de um bloco LEGO em, pelo menos, uma das direções e uma de suas partes está em contato com a logo RePLAY SM ou a área cinza ao redor do banco: 20 max</p>	
<p>M02 CONTADOR DE PASSOS</p> <p>Se a ponta do indicador estiver sobre a cor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • magenta: 10 • amarelo: 15 • azul: 20 	
<p>M03 ESCORREGADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se apenas um bonequinho estiver fora do escorregador: 5 OU Se ambos os bonequinhos estiverem fora do escorregador: 20 • Se um dos bonequinhos estiver completamente na área do robô: 10 max • Se um dos bonequinhos estiver completamente fora de contato com o tapete, sobre o pneu pesado, sem estar tocando em mais nada: 20 max 	
<p>M04 BANCO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se o banco estiver completamente abaixado: 10 • Se o banco estiver completamente abaixado e houver cubos tocando o tapete nos espaços de amarelinha: 10 cada espaço • Se o encosto tiver sido completamente removido dos seus buracos de encaixe: 15 	
<p>M05 BASQUETEBOL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se houver um cubo dentro do caixote (pontos serão computados apenas para um cubo): 15 • Se o caixote estiver apoiado sobre a trava branca no meio do poste: 15 • OU Se o caixote estiver apoiado sobre a trava branca na parte de cima do poste: 25 	
<p>M06 BARRA FIXA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se o robô passar completamente sob a estrutura da barra fixa a qualquer momento: 15 max • Se a barra fixa estiver segurando 100% do robô fora do tapete no final do round: 30 	
<p>M07 DANÇA DO ROBÔ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se o controlador do robô estiver, pelo menos parcialmente, sobre a pista de dança, movendo-se como se estivesse fazendo um "dança" no final do round: 20 	

M08 BOCHA

- Se o modelo lançador de cada equipe enviou apenas um cubo para qualquer lugar da arena adversária e os cubos são da mesma cor: **25 para cada equipe**
- Se houver cubos completamente dentro da sua quadra ou alvo: **5 cada cubo**
- Se houver, pelo menos, um cubo amarelo completamente dentro do seu alvo: **10 adicionais**

M09 TOMBAMENTO DE PNEU

- Se o pneu leve (banda azul) estiver com a parte central branca virada para cima e apoiado sobre o tapete: **10**
- Se o pneu pesado (banda preta) estiver com a parte central branca virada para cima e apoiado sobre o tapete: **15**
- Se os pneus estiverem completamente dentro do círculo alvo grande, com as partes centrais brancas viradas para cima e apoiados sobre o tapete: **5 cada**

M10 TELEFONE CELULAR

- Se o telefone celular estiver com o lado branco virado para cima e apoiado somente sobre o tapete: **15**

M11 ESTEIRA

Se o robô girar os roletes de modo que o ponteiro aponte para o:

Cinza: **5** Laranja: **15** Verde Claro: **25**
 Vermelho: **10** Amarelo: **20** Verde Escuro: **30**

M12 MÁQUINA DE REMO

- Se a roda móvel estiver completamente fora do círculo grande: **15**
- Se a roda móvel estiver completamente dentro do círculo pequeno: **15 adicionais**

M13 APARELHO DE GINÁSTICA

Se a trava estiver sob a alavanca e o ajuste da alavanca estiver no:

Azul: **10** Magenta: **15** Amarelo: **20**

M14 UNIDADES DE SAÚDE

Se as unidades da saúde estiverem:

- Tocando a logo RePLAY ou a área cinza ao redor do banco: **5 cada**
- Com a argola pendurada em uma das barras verticais da barra fixa como ilustrado - máximo de quatro - e sem tocar em nenhum equipamento: **10 cada**

M15 PRECISÃO

Se o número de discos de precisão restantes na arena for:

6: **60** 5: **45** 4: **30** 3: **20** 2: **10** 1: **5**

PONTUAÇÃO FINAL

(PONTUAÇÃO FINAL = SOMA DE TODOS OS VALORES NA COLUNA "PONTUAÇÃO")