

Atualizações do Desafio RePLAYSM

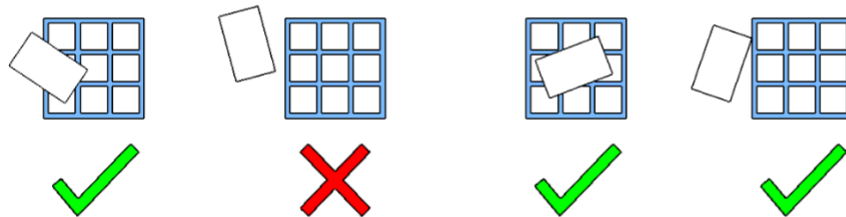
Atualizado 4 de agosto de 2020

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

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

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

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



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