



## CITY SHAPER SM

### Atualizações do Desafio

Semana de 25 Novembro 2019

Atualizações do Projeto de Inovação - 0  
Atualizações do Desafio do Robô - 2

#### Atualizações do Desafio do Robô

(O RG22 possui imagens adicionadas. A adição não muda nada.)

#### RG26 - APOIO EFICIENTE E EFICAZ DO JOGO

O Suporte ao Desafio do Robô só pode fornecer respostas rápidas e confiáveis para perguntas diretas focadas em textos ou imagens específicos da Configuração da Arena, Missões, Regras ou Atualizações.

Quanto mais o e-mail de uma equipe se concentrar em descrições, fotos ou vídeos da arena ou torneio de alguém, ou algo que eles viram ou ouviram, mais lenta e menos confiável é possível que nossa resposta seja. De fato, é geralmente inadequado ou até impossível para nós tentar:

- estudar ou interpretar histórias, fotos, anexos ou links em e-mails de equipes
- pontuar situações que não vimos ou não podemos ver pessoalmente
- explicar ou adivinhar as decisões que outras pessoas tomaram após o fato, quando não estávamos lá

Respondemos a todos os e-mails, mas sua compreensão e cooperação aqui ajudarão a todos.

#### RG25 - ESTABILIZADORES da M12

Certifique-se de que todas as formas de equipamento não estejam mais tocando em nenhuma das suas pilhas M12 no final da partida...

- M12 diz que as pilhas precisam estar independentes para que sua ALTURA / Níveis sejam pontuados.
- A regra 33 define "Independente" como não tocar em nenhum equipamento.
- A regra 2 deixa claro que as estruturas para estabilizar suas pilhas M12 são equipamentos.

Se isso for uma surpresa para você, dê uma nova olhada nas outras Missões para ver onde mais a palavra "Independente" é importante

---

### Semana de 18 Novembro 2019

Atualizações do Projeto de Inovação - 0  
Atualizações do Desafio do Robô - 2

#### Atualizações do Desafio do Robô

#### RG24 - AVISO DE EQUIPAMENTO DE ARQUITETURA

Certifique-se de que sua Estrutura M11 não toque em nenhuma das suas Pilhas M12 no final da partida...

- M12 diz que as Pilhas precisam ser independentes para que sua ALTURA / Níveis sejam pontuados.
- A regra 33 define "Independente" como não tocar em nenhum equipamento.
- A Regra 2 e a Atualização 18 deixam claro que sua Estrutura M11 é Equipamento.

## RG23 - ANOTAÇÕES PARA LEMBRETE

Você pode trazer anotações para o Round, em uma folha de papel, para lembrá-lo da posição do Robô e dos detalhes do programa. O tamanho máximo do papel é 229 mm por 305 mm - "Carta" e "A4" são autorizados. O papel não poderá ter outra finalidade e não será considerado Equipamento.

## Semana de 11 Novembro 2019

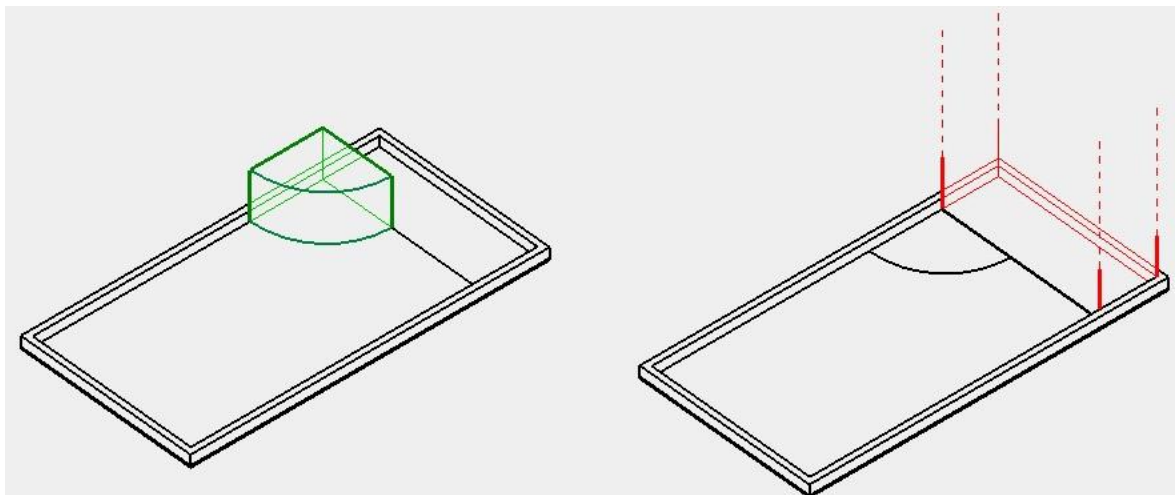
Atualizações do Projeto de Inovação - 0  
Atualizações do Desafio do Robô - 1

### Atualizações do Desafio do Robô

## RG22 - SEGURANÇA DA ÁREA DO ROBÔ ou ÁREA DO ROBÔ SEGURA

Certifique-se de conhecer a Regra 27. Interromper o Robô, mesmo que parcialmente na Área de Lançamento, pode causar a perda de um Disco de Precisão. Para evitar a perda de um Disco de Precisão, interrompa o Robô completamente apenas na Área do Robô.

(As equipes experientes não têm experiência com as regras deste ano. A Área de Lançamento não é o mesmo que "BASE" dos últimos anos.)



Toda menção à "Área de Lançamento" significa aqui e somente aqui, especialmente a Regra 21

**"Robô e Equipamentos saem daqui"**

Toda menção a "Área do Robô" significa aqui e somente aqui, especialmente a Regra 27

**"Robô e Equipamentos voltam aqui"**

## Semana de 21 outubro de 2019

Atualizações do Projeto de Inovação - 0  
Atualizações do Desafio do Robô - 1

### Atualizações do Desafio do Robô

#### RG21 - USO PERMITIDO DE GABARITOS

As Regras, quando lidas com atenção, deixam claro os seguintes fatos com relação ao uso de gabaritos para o alinhamento do Robô no Lançamento.

--- **Você** não pode estar tocando em nenhum gabarito no momento do Lançamento.

--- O **Robô** não pode estar em contato com nenhum gabarito no momento do Lançamento, **a menos que** o gabarito esteja completamente dentro da Área de Lançamento.

Isso significa que existem duas maneiras permitidas para o uso de um gabarito:

--- Para todos os gabaritos >> Alinhe o Robô com o gabarito, retire o gabarito e coloque-o completamente na Área do Robô.

(Se você quiser apenas usar o gabarito para MIRAR o Robô, essa é a forma recomendada)

--- Apenas para gabaritos que cabem e ficam completamente na Área de Lançamento >> Alinhe o Robô com o gabarito, solte o gabarito, depois faça o Lançamento, **deixando o gabarito como está, sem tocá-lo**, até à próxima Interrupção do Robô.

(Se você quiser usar o gabarito para mirar E GUIAR o Robô, essa é a forma obrigatória)

---

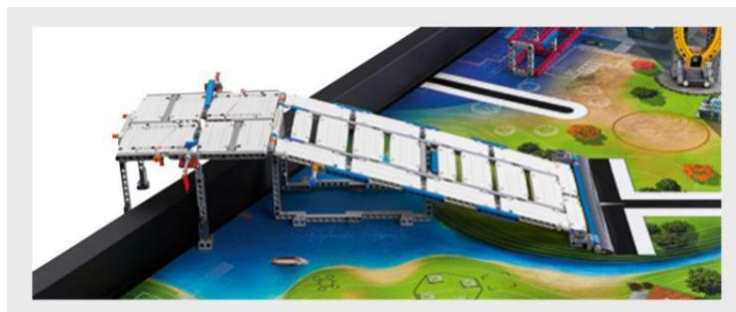
## Semana de 7 outubro de 2019

Atualizações do Projeto de Inovação - 0  
Atualizações do Desafio do Robô - 7

### Atualizações do Desafio do Robô

#### RG20 - PONTE COMPLETA

O Modelo de Missão completo / correto da Ponte inclui duas plataformas superiores com bandeiras, mas apenas UMA rampa, como mostrado abaixo. Isso é tudo o que você precisa para praticar, já que não há motivo para o Robô ultrapassar as Bandeiras. Uma segunda rampa somente será colocada do outro lado para a outra equipe, em uma competição.





### RG19 - DEIXANDO A BANDEIRA

Na Missão 1, não há nenhuma exceção à Regra 35, portanto, as condições de pontuação pela Ponte e pela Bandeira precisam estar visíveis para o juiz de arena no final do Round.

### RG18 - M11 - CATEGORIA DA ESTRUTURA

A estrutura da M11 é classificada como Equipamento. Pode parecer um Modelo de Missão e, em algumas páginas fora do texto do Desafio do robô, dá-se a entender que é um Modelo, mas com base nas regras 2 e 5, e nesta atualização, essa estrutura é considerada um Equipamento.

### RG17 - PARCIALMENTE DENTRO/COMPLETAMENTE DENTRO

Para a M12 e a M13, observe a Pilha como um todo, e não apenas o nível 1, para decidir se está "dentro". Uma pilha está

---Parcialmente dentro do círculo se QUALQUER parte da Pilha estiver no espaço acima da parte interior ou da linha que delimita o Círculo.

---Completamente dentro do Círculo se TODAS as partes da Pilha estiverem no espaço acima da parte interior ou da linha que delimita o Círculo



Parcialmente Dentro  
10 pontos ilustrados



Parcialmente Dentro  
10 pontos ilustrados



Parcialmente Dentro  
10 pontos ilustrados



Parcialmente Dentro  
10 pontos ilustrados



Parcialmente Dentro (Benefício da Dúvida)  
10 pontos ilustrados



Completamente Dentro  
20 pontos ilustrados  
(Inclui Módulo da Mesma cor do Círculo)



Completamente Dentro (Benefício da Dúvida)  
20 pontos ilustrados  
(Inclui Módulo da Mesma cor do Círculo)





## RG16 - PILHA INTERLIGADA, EXEMPLOS

Observe como a interligação com o Círculo pode afetar a pontuação pela altura.



**Duas Pilhas**

**10 pontos ilustrados  
(Não Interligadas)**



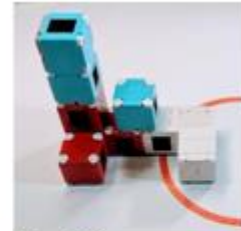
**Uma Pilha**

**25 pontos ilustrados  
(Interligada)**



**Duas Pilhas**

**5 pontos ilustrados  
(Não Interligadas)**

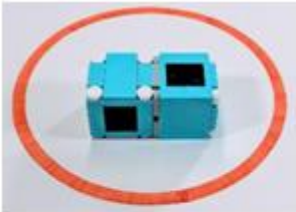


**Uma Pilha**

**20 pontos  
ilustrados  
(Interligada)**

## RG15 - COMBINAÇÕES DE PILHAS "INTERLIGADAS"

Pilhas encostadas umas nas outras apenas pelos lados são consideradas pilhas separadas. Porém, se um Bloco estiver apoiado horizontalmente sobre várias Pilhas, elas serão consideradas "interligadas", e essa unidade como um todo será considerada apenas uma Pilha. Observe como a interligação Completamente Dentro de um Círculo pode afetar a pontuação pela Altura.



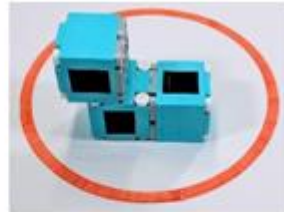
**Duas Pilhas**

**10 pontos ilustrados**



**Uma Pilha**

**10 pontos ilustrados**



**Duas Pilhas**

**15 pontos ilustrado.  
(Não "Interligadas")**



**Uma Pilha.**

**10 pontos  
ilustrados.  
("Interligada")**

## RG14 - MÓDULOS DE CONSTRUÇÃO, GERAL

---Um Módulo de Construção corresponde ao Modelo inteiro, não aos blocos individuais (figura à esquerda).

---Não é necessário que as "janelas" dos blocos estejam voltadas para os lados ou que a bases cinzas estejam voltadas para o Tapete (foto central).

---As superfícies dos Módulos de Construção empilhados devem estar em contato umas com as outras, como pisos e tetos (figura à direita).



**Esse é 1 Módulo de Construção,  
não 4.  
10 pontos ilustrados**



**Esse bloco conta como  
uma Pilha.  
5 pontos ilustrados**



**O Módulo na parte superior não conta.  
5 pontos ilustrados**

(A RG11 foi removida porque os Juizes de Arena não a consideraram útil. A remoção dessa atualização não muda nada.)







## Semana de 16 setembro de 2019

Atualizações do Projeto de Inovação - 0  
Atualizações do Desafio do Robô - 1

### Atualizações do Desafio do Robô

#### RG13 - ÁREA DO ROBÔ, ARMAZENAMENTO ESTRATÉGICO E ADAPTÁVEL

Com a permissão subentendida da Regra 22, e esclarecimento adicional aqui, os objetos completamente dentro da Área do Robô podem ser armazenados, manuseados e movimentados da maneira que você quiser, a qualquer momento após a inspeção.

---Se, por um acaso, o robô interagir com algo que está parado na Área do Robô, isso não será considerado uma interação com você, portanto, não será uma Interrupção. Em outras palavras: após qualquer Lançamento e antes da próxima Interrupção, o Robô fica livre para entrar e sair da Área do Robô e interagir com os objetos, mesmo que você os tenha posicionado de maneira estratégica.

---Se o Robô estiver a caminho da Área do Robô e você achar que sua entrada será bloqueada por algo que está lá, você pode movimentar esse objeto, contanto que ele esteja e permaneça completamente dentro da Área do Robô o tempo todo. Lembrete: O Área de Lançamento não faz parte da Área do Robô. Entre um Lançamento e a Interrupção seguinte, você não pode tocar em nada que esteja na Área de Lançamento, exceto para remover objetos que tenham caído nessa área acidentalmente, como permitido na RG09.

---

## Semana de 26 agosto de 2019

Atualizações do Projeto de Inovação - 0  
Atualizações do Desafio do Robô - 3

### Atualizações do Desafio do Robô

#### RG12 - NÃO É PERMITIDO CRIAR BARREIRAS PARA A PONTE

A única maneira de o Robô X impedir o Robô Y de marcar pontos pela bandeira é sendo mais rápido ou mais forte na hora de pontuar. O texto da Missão 1 se encaixa nas exceções descritas na primeira frase da Regra 30 e deixa claro que é permitido haver colisão entre os Robôs, mas todas as outras ações da competição são regidas pela segunda frase da Regra 30.


(A RG11 foi removida porque os Juizes não a consideraram útil. A remoção dessa atualização não muda nada.)

#### RG10 - CAIXAS E BANDEJAS

---Você pode carregar seus equipamentos para a Arena em qualquer caixa ou bandeja.

---Ao chegar à Arena, coloque todos seus equipamentos em uma das Áreas de Inspeção e guarde a caixa / bandeja conforme instruções do Juiz de Arena.

---Após a inspeção, todos seus equipamentos devem ser armazenados na Área do Robô, conforme indicado pela regra 19.



## Semana de 19 agosto de 2019

**Atualizações do Projeto de Inovação - 0**  
**Atualizações do Desafio do Robô - 1**

### Atualizações do Desafio do Robô

(A atualização RG02 foi esclarecida)

---

## Semana de 12 agosto de 2019

**Atualizações do Projeto de Inovação - 0**  
**Atualizações do Desafio do Robô - 6**

### Atualizações do Desafio do Robô

#### **RG09 - OBJETOS DERRUBADOS NA ÁREA DE LANÇAMENTO**

Objetos derrubados parcialmente ou completamente na Área de Lançamento \* podem ser levados para a Área do Robô se você quiser. Se ao fazer isso, uma situação o de pontuação for claramente / diretamente criada, esses pontos não serão contabilizados.

\* Essa exceção às Regras 22 e 29 não se aplica se o objeto cair fora da área branca / logomarca.

#### **RG08 - USO DA MÃO PARA A INSPEÇÃO**

Você pode usar suas mãos para fazer com que o Equipamento fique dentro da Área de Inspeção.

#### **RG07 - ERRO DE LANÇAMENTO**

Se você interromper o Robô logo após o lançamento, antes dele atingir a linha que delimita a Área de Lançamento, precisará reiniciar o lançamento, mas não perderá nenhum Disco de Precisão. Essa é uma exceção à Regra 27.

#### **RG06 - PARADA ESTRATÉGICA / DE PRECISÃO**

Se uma nova situação de pontuação for criada devido a uma Interrupção em tempo estratégico (seus olhos fizeram o trabalho de um cronômetro ou sensor), e isso ficar claro para o juiz de arena, as Missões beneficiadas com isso não contarão pontos.

#### **RG05 - ESCLARECIMENTO DA REGRA 28**

Abaixo apresentamos as três possibilidades e seus resultados:

- 1 - Se a Carga veio com o Robô do último Lançamento: Você recebe a Carga de volta.
- 2 - Se a Carga estava Completamente na Área do Robô quando ele foi Interrompido: Você recebe a Carga de volta.
- 3 - Caso contrário: O Juiz de arena fica com a carga.



## Semana de 4 agosto de 2019

Atualizações do Projeto de Inovação - 0  
Atualizações do Desafio do Robô - 1

### Atualizações do Desafio do Robô

(Atualização RG01 foi revisada)

---

## Semana de 28 julho de 2019

Atualizações do Projeto de Inovação - 2  
Atualizações do Desafio do Robô - 4

### Atualizações do Projeto de Inovação

#### IP02 - MISSÃO 11 E OS BLOCOS (NA MAIORIA) BRANCOS

No kit do desafio CITY SHAPER<sup>SM</sup>, você encontrará peças LEGO nos sacos rotulados com o número “10” e, com elas, você e sua equipe irão criar um modelo para a Missão 11 do Desafio do Robô. **O modelo pode ter qualquer formato, contanto que satisfaça os requisitos da Missão 11.** Esse modelo deve, de alguma forma, representar o Projeto de Inovação da equipe, mas você não será *obrigado* a explicar o modelo ou discutir o Projeto de Inovação durante os rounds do robô. (Você *pode* compartilhar essas informações com outras pessoas - tudo bem - mas não é obrigatório.) Consulte as missões, regras e atualizações do desafio do Robô para obter mais informações sobre a Missão 11.

#### IP01 - SUA COMUNIDADE

Com relação ao problema do Projeto de Inovação, as equipes são instruídas a:

- Identificar algum problema de um edifício ou espaço público na sua comunidade.
- Desenvolver uma Solução.
- Compartilhar sua solução com outras pessoas e, depois, aperfeiçoá-la.

Para o projeto de inovação deste ano, a equipe tem liberdade para definir o que significa "sua comunidade" da maneira que melhor lhe convém. Isso significa que a equipe pode analisar um problema em sua cidade, seu país ou mesmo em outra parte do mundo.

### Atualizações do Desafio do Robô

#### RG04 - TAMANHO DA ESTRUTURA DA MISSÃO 11

Alguma medida (c/l/a) da Estrutura da Missão 11 precisa ter tamanho equivalente ao comprimento de uma peça LEGO de 4 pinos.



### RG03 - POSIÇÃO DO ELEVADOR

A posição inicial correta do elevador é com o carro azul PARA CIMA, como ilustrado:



### RG02 - FORMATO E POSIÇÃO DO DRONE (Esclarecimento – Instruções de Montagem atualizadas estão disponíveis)

De acordo com a atualização RG02 original, a maneira correta de montar o Drone está ilustrada abaixo, e agora as Instruções de Montagem foram revisadas para refletir isso.

O Drone deve ser posicionado no tapete sobre sua marcação, com a Argola em pé, paralela às linhas de marcação (a abertura da Argola fica virada em direção à Área de Lançamento).



### RG01 - COLOCAÇÃO E POSICIONAMENTO DO TAPETE (Revisada para corrigir a largura da Área do Robô)

Ao colocar sua Arena em uma Mesa Oficial, deslize o Tapete suavemente até encostar nas Bordas Sul e Leste. Quando o tamanho da mesa e a colocação do tapete estiverem corretos, a Área do Robô medirá cerca de 1143 mm por 342 mm.

Para segurar o tapete no lugar, você pode usar uma tira fina de fita preta na borda oeste, conforme necessário. A fita deverá cobrir apenas a parte preta do Tapete.