



## El juego:

FTC BLOCK PARTY! Se juega en un campo cuadrado de 12x12 pies con muros de aproximadamente 1 pies de alto y fomi como superficie. Dos equipos seleccionados aleatoriamente emparejados como una Alianza para jugar una partida contra una segunda Alianza. Las Alianzas son designadas como "Roja" o "Azul".

Los Elementos de Puntuación son 100 bloques plásticos de 2 pulgadas y 2 onzas. Estos bloques son amarillos y pueden ser usados por todos los robots. En el centro del campo hay una construcción que incluye un puente central, barra para colgarse, y dos péndulos-cada uno con cuatro "canastas de péndulo". Debajo de los péndulos hay áreas de anotación de piso. Un Faro Infrarrojo (IR) es colocado aleatoriamente debajo de una de las cuatro canastas en cada péndulo después de que los robots **son colocados en el campo, pero antes de que el periodo Autónomo** inicie. El campo incluye cinta para ayudar a la navegación del robot en áreas protegidas marcadas. Cada Alianza también tiene su propia asta bandera en esquinas opuestas del campo.

Al inicio de cada partido, se colocan los bloques en dos esquinas al frente y atrás del campo de juego y son distribuidas equitativamente aproximadamente 48 por esquina al principio de la partida. Cada robot empieza con un bloque que los equipos pueden precargar en su robot. Los robots no pueden poseer o controlar más de cuatro bloques a la vez. Cada alianza empieza con

sus robots tocando el muro que limita el perímetro de su **lado del campo de juego**.

Las partidas se juegan en dos distintos periodos de juego: un periodo Autónomo de 30 segundos seguido por un periodo a Control Remoto de dos minutos, que incluye un "End Game" de 30 segundos.

## Periodo Autónomo:

El Juego empieza con un periodo Autónomo de 30 segundos en el que los robots son operados solamente vía instrucciones pre-programadas. Antes del inicio de cada partida, un Faro IR para ayudar en la navegación es colocado aleatoriamente en uno de las cuatro canastas de péndulo. Los bloques colocados Autónomamente en la canasta designada por el Faro IR recibe puntos extra. Los robots ganan puntos en Autónomo al: manejar al puente y estacionarse parcial o **totalmente en él, colocar bloque en el área de anotación del suelo debajo de la balanza, o colocar bloques en las canastas del péndulo**.

## Periodo de Control Remoto:

Durante el Periodo a Control Remoto, los equipos pueden tomar hasta cuatro bloques a la vez de una de las dos zonas de bloques y colocarlas en las canastas del péndulo o las porterías del suelo. Los bloques no pueden ser des-anotados de los péndulos, pero pueden ser des-anotados de las porterías del suelo. Las Alianzas pueden anotar en las canastas de sus oponentes, excepto en el "End Game".



## **“End Game”:**

Los 30 segundos finales del periodo a Control Remoto es llamado el End Game.

Adicionalmente a anotaren las canastas, los robots pueden ganar puntos en el End Game al: levantar las banderas de Alianza del asta bandera, levantándose del suelo usando la barra del puente, y terminando la partida con un péndulo balanceado.

## **Anotación Periodo Autónomo:**

Bloque autónomo en la canasta con el Faro

IR 40 puntos

Bloque autónomo en canasta regular

20 puntos

Bloque autónomo en portería del suelo

5 puntos

Robot completamente en el puente

20 puntos

Robot en el puente y tocando el suelo del

Campo 10 puntos

## **Anotación Periodo a Control Remoto:**

Bloque anotado en portería del suelo

1 punto

Bloque anotado en canasta interna del

péndulo 2 puntos

Bloque anotado en canasta externa del

péndulo 3 puntos

## **Anotación End Game:**

Bandera de Alianza izada en nivel alto

35 puntos

Bandera de Alianza izada en nivel bajo

20 puntos

Robot colgado de la barra del puente

50 puntos

Péndulo de porterías balanceado

50% de puntuación

de bloques.

