

PUNTOS IMPORTANTES – NORMATIVA

EUROBOT Y EUROBOT JUNIOR 2020



- **Crear rutas marítimas** para restablecer el tráfico marítimo. Se crearán con **boyas verdes y rojas**, simuladas mediante **vasos de plástico**.
 - Cada boya válida será **1 punto**, si además el color es correcto **1 punto más**, y por cada par de boyas válido, **2 puntos más**.
- **Levantar las mangas de viento** que han sido tumbadas por la tormenta. **Azules y amarillas**, en la **zona sur** de la vista del campo.
 - **5 puntos** por levantar una manga de viento y **10** si se levantan ambas mangas de viento.
- **Encender el faro** para que los barcos puedan regresar de forma segura al puerto. Será colocado en las **zonas rocosas, azul y amarilla en la zona norte del campo**.
 - **2 puntos** por colocar el faro, **3 puntos** por activarlo durante el partido, y **10 puntos** si ha sido desplegado y permanece encendido al final del partido.
- **Anclar con seguridad sus robots en los amarraderos**, para mantenerlos a salvo del viento, al final del trayecto. Allí donde indique la veleta, en la zona Norte o Sur, situadas ambas las zonas **Este y Oeste del Campo**.
 - **10 puntos** si el robot está amarrado en la zona indicada por la veleta, **5 puntos** si el robot está amarrado en la zona contraria indicada por la veleta.
- **Alzar sus banderas** para enviar mensajes a otros barcos.
 - **10 puntos** si un robot alza las banderas.
- **Estimación de puntuación. Bonificación** = $(0,3 \times \text{Puntuación} - \text{Delta})$. Delta es la puntuación estimada.
- **Bonificación de juego limpio**.
 - **5 puntos** a todo equipo que no haya obtenido ninguna penalización.

Organiza



Patrocina

