

RePLAYSM Challenge Updates

Updated 4 August 2020

RePLAYSM FIRST[®] LEGO[®] League 機器人挑戰賽

規則更新至 2020年8月4日

U01 - MISSION M08 SHARING ADJUSTMENT - If exactly one cube is sent north over the wall from your boccia share model but you are the only team in the match, you automatically get the 25 share-related points. In this case: You did send a cube away and you did get share credit, but you did not get an imaginary cube that can be used or counted anywhere.

更新01 - 共享投擲調整 - 您在當回合比賽且因為賽程安排剛好對面桌尚無隊伍時，在此任務08中您透過**共享投擲機**，向北邊圍牆投擲一個的小方塊到對面場地內任何位置，將直接獲得25分。（直接給分原因：在這個情況您確實執行了將可獲分的任務，但因為對面尚無隊伍回饋小方塊到您的場地內。）

U02 - BASKETBALL MODEL LABEL CORRECTION - In the whole-field picture on Page 7 of the Robot Game Rulebook, the basketball model is labeled “M04,” but should have been labeled “M05.”

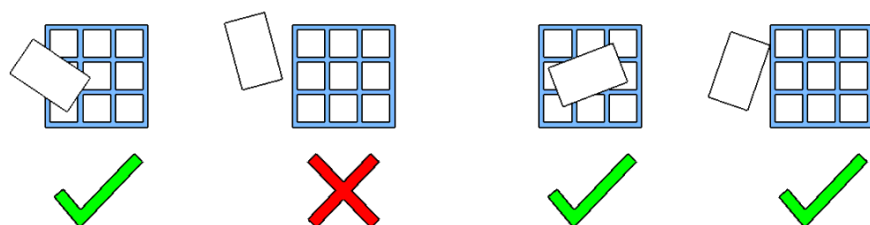
更新02 - 籃球運動任務 - 在原文第7頁機器人比賽 (Robot Game) 介紹如圖顯示各項任務，其中籃球運動任務位置標示 " M04 " 更正為 " M05 " 。（中文版規則已更正）。

U03 - PRECISION TOKEN PLACEMENT - If you compete in a match with no referee present, please set your precision tokens in their white triangle anyway. This way all teams start with identical setups, and your robot doesn't get used to open space there.

更新03 - 放置精確度籌碼 - 隊伍在比賽時若尚無裁判，仍請兩桌的隊伍將所有的精確度籌碼各自放在東南邊白色三角形區域內。（非正式比賽可能會有此情況；正式比賽不會有此情況發生。）

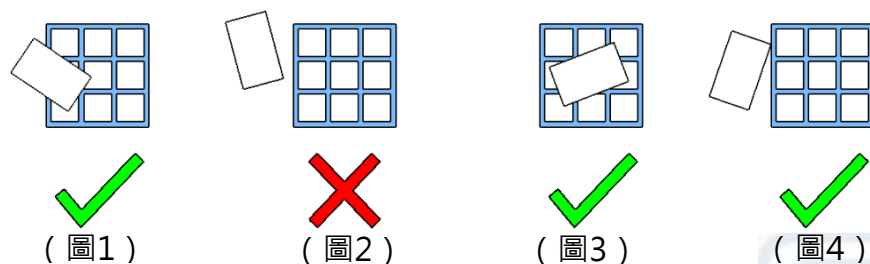


U04 - DANCE SCORING - M07 scoring for a robot dancing at the end of the match looks like this:



But actual competition scoring is quite difficult for several reasons, so above-normal benefit of the doubt shall be applied as follows: Any dancing robot scores M07 unless the referee can say: "I am convinced for sure that the robot's controller was not overlapping any bit of blue chalk line as the match ended."

更新04 - 機器人跳舞計分判定 - 任務07 隊伍的機器人在比賽回合時間結束時，機器人跳舞的位置，如下：(如原文規則「...robot's controller is at least partly over the dance floor in a "dancing" motion...」以機器人本體的控制器正投影判斷)



但是在實際的比賽中，判斷任務07可能會有許多原因導致判斷困難度高，因此以下情況都給分(20分)：

情況1：比賽時間結束之前，機器人已在舞池上呈現自動跳舞狀態，直到比賽時間結束後仍持續跳舞，裁判只要能確定機器人在比賽時間結束當下之前，控制器正投影有在規定的區域或接觸區域(如上圖1、3、4)。//且裁判會要求隊伍先將機器人關閉停止在舞池上。

情況2：機器人在比賽結束前跳舞，但跳舞位置都不接觸到舞池，直到回合時間結束「當下」控制器正投影才接觸到舞池或在舞池上，無論機器人停止或持續跳舞。//若機器人持續跳舞，裁判會要求隊伍先將機器人關閉停止在舞池上。

情況3：比賽時間結束之前，機器人已在舞池上呈現自動跳舞狀態一直到比賽時間結束當下機器人也停止不持續跳舞，但機器人停止位置可能在舞池旁邊或部分在舞池上，裁判只要能確定機器人之前跳舞過程中，控制器正投影有在規定的區域或接觸區域(如上圖1、3、4)。

備註：如果裁判在比賽過程中直到比賽時間結束當下，能非常確定機器人跳舞過程，控制器正投影都尚未接觸或不在規定區域內(如上圖2)，隊伍將無法獲得該任務分數。