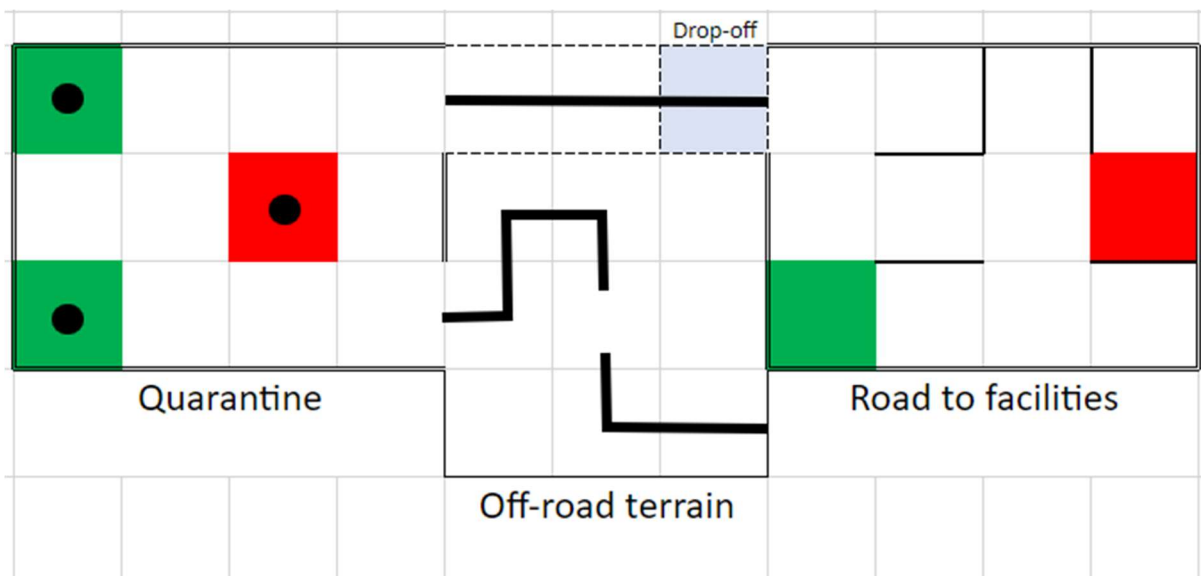




SuperTime 2022

Cenário

Em um ambiente de desastre, algumas vítimas precisaram ser colocadas em quarentena. Os sintomas são bastante graves, mas os médicos não podem entrar na área de quarentena e os pacientes precisam ser transferidos para uma instalação esterilizada. A área de quarentena, no entanto, está em um local remoto e pouco acessível. Portanto, ele só pode ser acessado por veículos off-road que são capazes de transportar apenas uma vítima por vez. As vítimas são, então, transferidas para um veículo mais rápido que os transporta para o local de atendimento.



Terreno off-road

1. Robô 1 segue a linha assim como na competição individual.
2. Falhas de progresso são marcadas da mesma forma que na competição individual.

Área de Quarentena

1. A entrada da área de quarentena é sinalizada pela fita prata.
2. Um total de 3 vítimas são colocadas no centro de ladrilhos especiais que indicam sua condição: nos ladrilhos verdes estão as vítimas vivas e nos ladrilhos vermelhos estão as vítimas mortas.
3. Robô 1 pode sair desta área com apenas 1 vítima por vez e o kit de resgate.

Seção de Transferência

1. Robô 1 deve passar a vítima para o Robô 2 juntamente com informações sobre sua situação: viva ou morta.
2. A transferência deve ser feita na área de contato (ladrilho prateado).
3. O SuperTime recebe pontos de bônus se a vítima não tocar no chão durante a transferência.



Caminho para os pontos de evacuação

1. Apenas o Robô 2 é permitido nesta área.
2. Linhas pretas estão representando paredes. Passar por cima da linha preta com mais da metade do robô resultará em falha de progresso.
3. Existem dois pontos de evacuação. Na área de resgate vermelha devem ser depositadas as vítimas mortas. Na área de resgate verde devem ser depositadas as vítimas vivas e o kit de resgate.

Regras gerais

1. A rodada tem 8 minutos, contando o tempo de calibração.
2. Na ocorrência de falha de progresso, ambos os robôs são reiniciados em locais designados, todas as vítimas fora da área de resgate são colocadas de volta em locais predefinidos. Apenas as vítimas que já foram entregues em uma das áreas de resgate permanecerão lá depois de falhas de progresso. Todas as outras vítimas são colocadas de volta em quarentena.
3. Robô 2 é livre para se mover mesmo que o Robô 1 ainda não tenha entregue nenhuma vítima.
4. Robô 2 pode carregar múltiplas vítimas, no entanto, elas têm que ter a mesma condição. Robô 2 segurando 2 vítimas de condição diferente resultará em falha de progresso.

Pontuação

1. Os elementos de rastreamento de linha são contados de forma idêntica à competição individual.
2. 25 pontos para cada vítima resgatada com sucesso da Quarentena (robô tem que estar no controle dela, empurrar também é aceitável, as vítimas que rolarem fora da área de transferência não marcarão pontos).
3. 25 pontos para a vítima que foi transferida com sucesso para o Robô 2 (Robô 2 tem controle da vítima depois de entrar no caminho para as áreas de resgate. Se a vítima não tocou no chão durante a transferência, mais 50 pontos serão concedidos).
4. 100 pontos por colocar a vítima na área de resgate correta.
20 pontos por colocar a vítima na área de resgate incorreta.



Esclarecimentos (Última atualização 20/10 – 16h45)

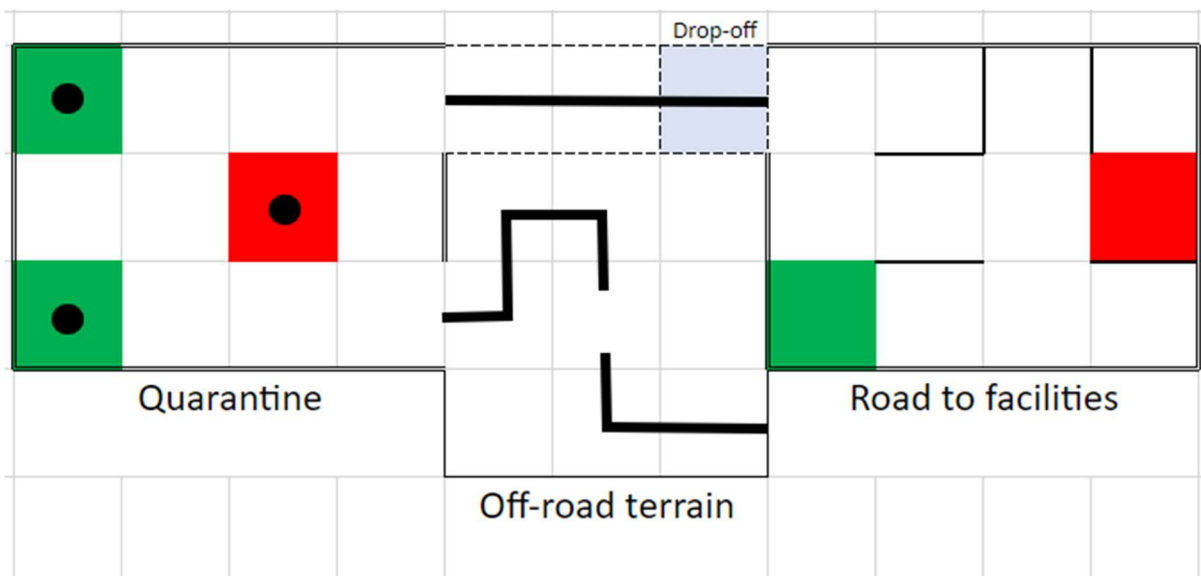
1. Os dois robôs são iniciados no início da rodada.
2. O SuperTime pode escolher entre as áreas de resgate de Modo Fácil ou Modo Difícil. Uma única escolha se aplica a ambas as áreas de resgate, verde e vermelha. A pontuação aplicada para o salvamento será igual para os dois modos.
3. O SuperTime pode escolher se o kit de resgate se inicia no Robô 1 ou na pista.
4. As vítimas estarão inicialmente posicionadas aproximadamente no centro do ladrilho especial.
5. Se a vítima transportada pelo Robô 1 rolar da área de transferência (ladrilho prateado) após a entrega, o Robô 2 ainda pode resgatá-la na área de labirinto. Caso ela role de volta para Seção de Transferência ou para a Área de Quarentena, o Robô 1 pode tentar resgatá-la novamente para transferi-la para o Robô 2.
6. Se o Robô 1 empurrar a vítima para a Área de Transferência e ela se arrastar pelo chão do ladrilho prateado, sem contato com o Robô 1 ou com o Robô 2, será configurado toque no chão, perdendo o direito ao bônus.



SuperTime 2022

Cenário

Em um ambiente de desastre, algumas vítimas precisaram ser colocadas em quarentena. Os sintomas são bastante graves, mas os médicos não podem entrar na área de quarentena e os pacientes precisam ser transferidos para uma instalação esterilizada. A área de quarentena, no entanto, está em um local remoto e pouco acessível. Portanto, ele só pode ser acessado por veículos off-road que são capazes de transportar apenas uma vítima por vez. As vítimas são, então, transferidas para um veículo mais rápido que os transporta para o local de atendimento.



Terreno off-road

1. Robô 1 segue a linha assim como na competição individual.
2. Falhas de progresso são marcadas da mesma forma que na competição individual.

Área de Quarentena

1. A entrada da área de quarentena é sinalizada pela fita prata.
2. Um total de 3 vítimas são colocadas no centro de ladrilhos especiais que indicam sua condição: nos ladrilhos verdes estão as vítimas vivas e nos ladrilhos vermelhos estão as vítimas mortas.
3. Robô 1 pode sair desta área com apenas 1 vítima por vez e o kit de resgate.

Seção de Transferência

1. Robô 1 deve passar a vítima para o Robô 2 juntamente com informações sobre sua situação: viva ou morta.
2. A transferência deve ser feita na área de contato (ladrilho prateado).
3. O SuperTime recebe pontos de bônus se a vítima não tocar no chão durante a transferência.



Caminho para os pontos de evacuação

1. Apenas o Robô 2 é permitido nesta área.
2. Linhas pretas estão representando paredes. Passar por cima da linha preta com mais da metade do robô resultará em falha de progresso.
3. Existem dois pontos de evacuação. Na área de resgate vermelha devem ser depositadas as vítimas mortas. Na área de resgate verde devem ser depositadas as vítimas vivas e o kit de resgate.

Regras gerais

1. A rodada tem 8 minutos, contando o tempo de calibração.
2. Na ocorrência de falha de progresso, ambos os robôs são reiniciados em locais designados, todas as vítimas fora da área de resgate são colocadas de volta em locais predefinidos. Apenas as vítimas que já foram entregues em uma das áreas de resgate permanecerão lá depois de falhas de progresso. Todas as outras vítimas são colocadas de volta em quarentena.
3. Robô 2 é livre para se mover mesmo que o Robô 1 ainda não tenha entregue nenhuma vítima.
4. Robô 2 pode carregar múltiplas vítimas, no entanto, elas têm que ter a mesma condição. Robô 2 segurando 2 vítimas de condição diferente resultará em falha de progresso.

Pontuação

1. Os elementos de rastreamento de linha são contados de forma idêntica à competição individual.
2. 25 pontos para cada vítima resgatada com sucesso da Quarentena (robô tem que estar no controle dela, empurrar também é aceitável, as vítimas que rolarem fora da área de transferência não marcarão pontos).
3. 25 pontos para a vítima que foi transferida com sucesso para o Robô 2 (Robô 2 tem controle da vítima depois de entrar no caminho para as áreas de resgate. Se a vítima não tocou no chão durante a transferência, mais 50 pontos serão concedidos).
4. 100 pontos por colocar a vítima na área de resgate correta.
20 pontos por colocar a vítima na área de resgate incorreta.



Esclarecimentos (Última atualização 20/10 – 16h45)

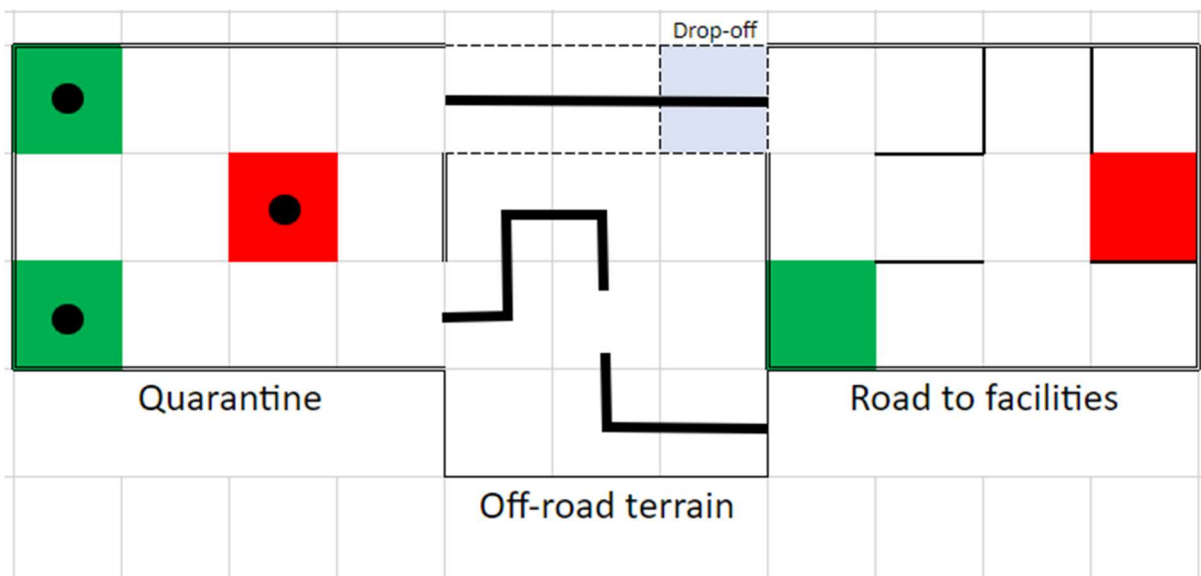
1. Os dois robôs são iniciados no início da rodada.
2. O SuperTime pode escolher entre as áreas de resgate de Modo Fácil ou Modo Difícil. Uma única escolha se aplica a ambas as áreas de resgate, verde e vermelha. A pontuação aplicada para o salvamento será igual para os dois modos.
3. O SuperTime pode escolher se o kit de resgate se inicia no Robô 1 ou na pista.
4. As vítimas estarão inicialmente posicionadas aproximadamente no centro do ladrilho especial.
5. Se a vítima transportada pelo Robô 1 rolar da área de transferência (ladrilho prateado) após a entrega, o Robô 2 ainda pode resgatá-la na área de labirinto. Caso ela role de volta para Seção de Transferência ou para a Área de Quarentena, o Robô 1 pode tentar resgatá-la novamente para transferi-la para o Robô 2.
6. Se o Robô 1 empurrar a vítima para a Área de Transferência e ela se arrastar pelo chão do ladrilho prateado, sem contato com o Robô 1 ou com o Robô 2, será configurado toque no chão, perdendo o direito ao bônus.



SuperTime 2022

Cenário

Em um ambiente de desastre, algumas vítimas precisaram ser colocadas em quarentena. Os sintomas são bastante graves, mas os médicos não podem entrar na área de quarentena e os pacientes precisam ser transferidos para uma instalação esterilizada. A área de quarentena, no entanto, está em um local remoto e pouco acessível. Portanto, ele só pode ser acessado por veículos off-road que são capazes de transportar apenas uma vítima por vez. As vítimas são, então, transferidas para um veículo mais rápido que os transporta para o local de atendimento.



Terreno off-road

1. Robô 1 segue a linha assim como na competição individual.
2. Falhas de progresso são marcadas da mesma forma que na competição individual.

Área de Quarentena

1. A entrada da área de quarentena é sinalizada pela fita prata.
2. Um total de 3 vítimas são colocadas no centro de ladrilhos especiais que indicam sua condição: nos ladrilhos verdes estão as vítimas vivas e nos ladrilhos vermelhos estão as vítimas mortas.
3. Robô 1 pode sair desta área com apenas 1 vítima por vez e o kit de resgate.

Seção de Transferência

1. Robô 1 deve passar a vítima para o Robô 2 juntamente com informações sobre sua situação: viva ou morta.
2. A transferência deve ser feita na área de contato (ladrilho prateado).
3. O SuperTime recebe pontos de bônus se a vítima não tocar no chão durante a transferência.



Caminho para os pontos de evacuação

1. Apenas o Robô 2 é permitido nesta área.
2. Linhas pretas estão representando paredes. Passar por cima da linha preta com mais da metade do robô resultará em falha de progresso.
3. Existem dois pontos de evacuação. Na área de resgate vermelha devem ser depositadas as vítimas mortas. Na área de resgate verde devem ser depositadas as vítimas vivas e o kit de resgate.

Regras gerais

1. A rodada tem 8 minutos, contando o tempo de calibração.
2. Na ocorrência de falha de progresso, ambos os robôs são reiniciados em locais designados, todas as vítimas fora da área de resgate são colocadas de volta em locais predefinidos. Apenas as vítimas que já foram entregues em uma das áreas de resgate permanecerão lá depois de falhas de progresso. Todas as outras vítimas são colocadas de volta em quarentena.
3. Robô 2 é livre para se mover mesmo que o Robô 1 ainda não tenha entregue nenhuma vítima.
4. Robô 2 pode carregar múltiplas vítimas, no entanto, elas têm que ter a mesma condição. Robô 2 segurando 2 vítimas de condição diferente resultará em falha de progresso.

Pontuação

1. Os elementos de rastreamento de linha são contados de forma idêntica à competição individual.
2. 25 pontos para cada vítima resgatada com sucesso da Quarentena (robô tem que estar no controle dela, empurrar também é aceitável, as vítimas que rolarem fora da área de transferência não marcarão pontos).
3. 25 pontos para a vítima que foi transferida com sucesso para o Robô 2 (Robô 2 tem controle da vítima depois de entrar no caminho para as áreas de resgate. Se a vítima não tocou no chão durante a transferência, mais 50 pontos serão concedidos).
4. 100 pontos por colocar a vítima na área de resgate correta.
20 pontos por colocar a vítima na área de resgate incorreta.



Esclarecimentos (Última atualização 20/10 – 16h45)

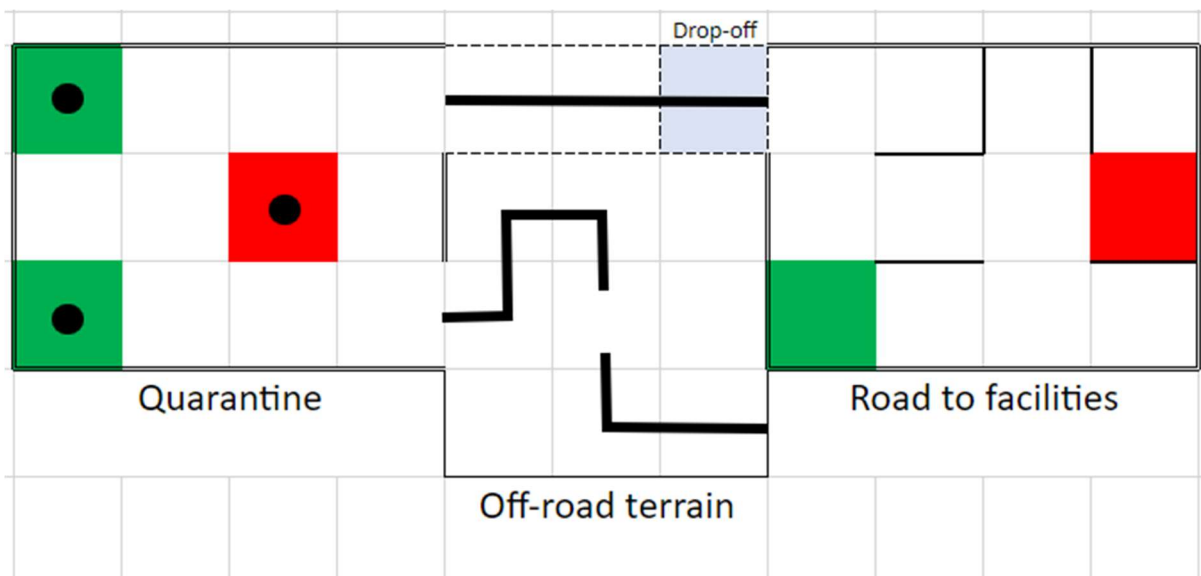
1. Os dois robôs são iniciados no início da rodada.
2. O SuperTime pode escolher entre as áreas de resgate de Modo Fácil ou Modo Difícil. Uma única escolha se aplica a ambas as áreas de resgate, verde e vermelha. A pontuação aplicada para o salvamento será igual para os dois modos.
3. O SuperTime pode escolher se o kit de resgate se inicia no Robô 1 ou na pista.
4. As vítimas estarão inicialmente posicionadas aproximadamente no centro do ladrilho especial.
5. Se a vítima transportada pelo Robô 1 rolar da área de transferência (ladrilho prateado) após a entrega, o Robô 2 ainda pode resgatá-la na área de labirinto. Caso ela role de volta para Seção de Transferência ou para a Área de Quarentena, o Robô 1 pode tentar resgatá-la novamente para transferi-la para o Robô 2.
6. Se o Robô 1 empurrar a vítima para a Área de Transferência e ela se arrastar pelo chão do ladrilho prateado, sem contato com o Robô 1 ou com o Robô 2, será configurado toque no chão, perdendo o direito ao bônus.



SuperTime 2022

Cenário

Em um ambiente de desastre, algumas vítimas precisaram ser colocadas em quarentena. Os sintomas são bastante graves, mas os médicos não podem entrar na área de quarentena e os pacientes precisam ser transferidos para uma instalação esterilizada. A área de quarentena, no entanto, está em um local remoto e pouco acessível. Portanto, ele só pode ser acessado por veículos off-road que são capazes de transportar apenas uma vítima por vez. As vítimas são, então, transferidas para um veículo mais rápido que os transporta para o local de atendimento.



Terreno off-road

1. Robô 1 segue a linha assim como na competição individual.
2. Falhas de progresso são marcadas da mesma forma que na competição individual.

Área de Quarentena

1. A entrada da área de quarentena é sinalizada pela fita prata.
2. Um total de 3 vítimas são colocadas no centro de ladrilhos especiais que indicam sua condição: nos ladrilhos verdes estão as vítimas vivas e nos ladrilhos vermelhos estão as vítimas mortas.
3. Robô 1 pode sair desta área com apenas 1 vítima por vez e o kit de resgate.

Seção de Transferência

1. Robô 1 deve passar a vítima para o Robô 2 juntamente com informações sobre sua situação: viva ou morta.
2. A transferência deve ser feita na área de contato (ladrilho prateado).
3. O SuperTime recebe pontos de bônus se a vítima não tocar no chão durante a transferência.



Caminho para os pontos de evacuação

1. Apenas o Robô 2 é permitido nesta área.
2. Linhas pretas estão representando paredes. Passar por cima da linha preta com mais da metade do robô resultará em falha de progresso.
3. Existem dois pontos de evacuação. Na área de resgate vermelha devem ser depositadas as vítimas mortas. Na área de resgate verde devem ser depositadas as vítimas vivas e o kit de resgate.

Regras gerais

1. A rodada tem 8 minutos, contando o tempo de calibração.
2. Na ocorrência de falha de progresso, ambos os robôs são reiniciados em locais designados, todas as vítimas fora da área de resgate são colocadas de volta em locais predefinidos. Apenas as vítimas que já foram entregues em uma das áreas de resgate permanecerão lá depois de falhas de progresso. Todas as outras vítimas são colocadas de volta em quarentena.
3. Robô 2 é livre para se mover mesmo que o Robô 1 ainda não tenha entregue nenhuma vítima.
4. Robô 2 pode carregar múltiplas vítimas, no entanto, elas têm que ter a mesma condição. Robô 2 segurando 2 vítimas de condição diferente resultará em falha de progresso.

Pontuação

1. Os elementos de rastreamento de linha são contados de forma idêntica à competição individual.
2. 25 pontos para cada vítima resgatada com sucesso da Quarentena (robô tem que estar no controle dela, empurrar também é aceitável, as vítimas que rolarem fora da área de transferência não marcarão pontos).
3. 25 pontos para a vítima que foi transferida com sucesso para o Robô 2 (Robô 2 tem controle da vítima depois de entrar no caminho para as áreas de resgate. Se a vítima não tocou no chão durante a transferência, mais 50 pontos serão concedidos).
4. 100 pontos por colocar a vítima na área de resgate correta.
20 pontos por colocar a vítima na área de resgate incorreta.



Esclarecimentos (Última atualização 20/10 – 16h45)

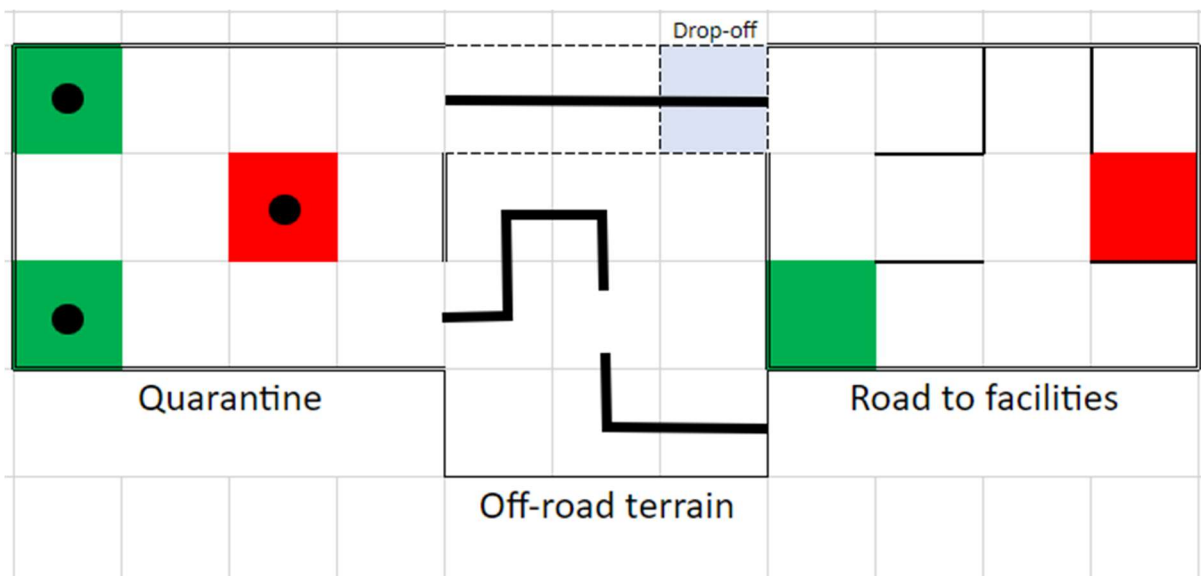
1. Os dois robôs são iniciados no início da rodada.
2. O SuperTime pode escolher entre as áreas de resgate de Modo Fácil ou Modo Difícil. Uma única escolha se aplica a ambas as áreas de resgate, verde e vermelha. A pontuação aplicada para o salvamento será igual para os dois modos.
3. O SuperTime pode escolher se o kit de resgate se inicia no Robô 1 ou na pista.
4. As vítimas estarão inicialmente posicionadas aproximadamente no centro do ladrilho especial.
5. Se a vítima transportada pelo Robô 1 rolar da área de transferência (ladrilho prateado) após a entrega, o Robô 2 ainda pode resgatá-la na área de labirinto. Caso ela role de volta para Seção de Transferência ou para a Área de Quarentena, o Robô 1 pode tentar resgatá-la novamente para transferi-la para o Robô 2.
6. Se o Robô 1 empurrar a vítima para a Área de Transferência e ela se arrastar pelo chão do ladrilho prateado, sem contato com o Robô 1 ou com o Robô 2, será configurado toque no chão, perdendo o direito ao bônus.



SuperTime 2022

Cenário

Em um ambiente de desastre, algumas vítimas precisaram ser colocadas em quarentena. Os sintomas são bastante graves, mas os médicos não podem entrar na área de quarentena e os pacientes precisam ser transferidos para uma instalação esterilizada. A área de quarentena, no entanto, está em um local remoto e pouco acessível. Portanto, ele só pode ser acessado por veículos off-road que são capazes de transportar apenas uma vítima por vez. As vítimas são, então, transferidas para um veículo mais rápido que os transporta para o local de atendimento.



Terreno off-road

1. Robô 1 segue a linha assim como na competição individual.
2. Falhas de progresso são marcadas da mesma forma que na competição individual.

Área de Quarentena

1. A entrada da área de quarentena é sinalizada pela fita prata.
2. Um total de 3 vítimas são colocadas no centro de ladrilhos especiais que indicam sua condição: nos ladrilhos verdes estão as vítimas vivas e nos ladrilhos vermelhos estão as vítimas mortas.
3. Robô 1 pode sair desta área com apenas 1 vítima por vez e o kit de resgate.

Seção de Transferência

1. Robô 1 deve passar a vítima para o Robô 2 juntamente com informações sobre sua situação: viva ou morta.
2. A transferência deve ser feita na área de contato (ladrilho prateado).
3. O SuperTime recebe pontos de bônus se a vítima não tocar no chão durante a transferência.



Caminho para os pontos de evacuação

1. Apenas o Robô 2 é permitido nesta área.
2. Linhas pretas estão representando paredes. Passar por cima da linha preta com mais da metade do robô resultará em falha de progresso.
3. Existem dois pontos de evacuação. Na área de resgate vermelha devem ser depositadas as vítimas mortas. Na área de resgate verde devem ser depositadas as vítimas vivas e o kit de resgate.

Regras gerais

1. A rodada tem 8 minutos, contando o tempo de calibração.
2. Na ocorrência de falha de progresso, ambos os robôs são reiniciados em locais designados, todas as vítimas fora da área de resgate são colocadas de volta em locais predefinidos. Apenas as vítimas que já foram entregues em uma das áreas de resgate permanecerão lá depois de falhas de progresso. Todas as outras vítimas são colocadas de volta em quarentena.
3. Robô 2 é livre para se mover mesmo que o Robô 1 ainda não tenha entregue nenhuma vítima.
4. Robô 2 pode carregar múltiplas vítimas, no entanto, elas têm que ter a mesma condição. Robô 2 segurando 2 vítimas de condição diferente resultará em falha de progresso.

Pontuação

1. Os elementos de rastreamento de linha são contados de forma idêntica à competição individual.
2. 25 pontos para cada vítima resgatada com sucesso da Quarentena (robô tem que estar no controle dela, empurrar também é aceitável, as vítimas que rolarem fora da área de transferência não marcarão pontos).
3. 25 pontos para a vítima que foi transferida com sucesso para o Robô 2 (Robô 2 tem controle da vítima depois de entrar no caminho para as áreas de resgate. Se a vítima não tocou no chão durante a transferência, mais 50 pontos serão concedidos).
4. 100 pontos por colocar a vítima na área de resgate correta.
20 pontos por colocar a vítima na área de resgate incorreta.



Esclarecimentos (Última atualização 20/10 – 16h45)

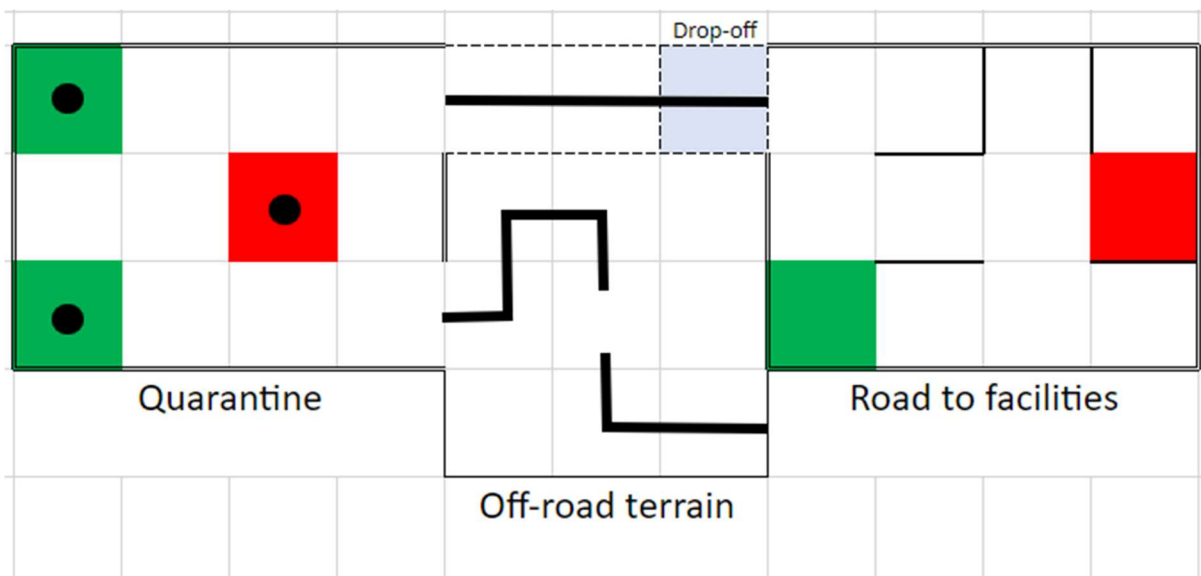
1. Os dois robôs são iniciados no início da rodada.
2. O SuperTime pode escolher entre as áreas de resgate de Modo Fácil ou Modo Difícil. Uma única escolha se aplica a ambas as áreas de resgate, verde e vermelha. A pontuação aplicada para o salvamento será igual para os dois modos.
3. O SuperTime pode escolher se o kit de resgate se inicia no Robô 1 ou na pista.
4. As vítimas estarão inicialmente posicionadas aproximadamente no centro do ladrilho especial.
5. Se a vítima transportada pelo Robô 1 rolar da área de transferência (ladrilho prateado) após a entrega, o Robô 2 ainda pode resgatá-la na área de labirinto. Caso ela role de volta para Seção de Transferência ou para a Área de Quarentena, o Robô 1 pode tentar resgatá-la novamente para transferi-la para o Robô 2.
6. Se o Robô 1 empurrar a vítima para a Área de Transferência e ela se arrastar pelo chão do ladrilho prateado, sem contato com o Robô 1 ou com o Robô 2, será configurado toque no chão, perdendo o direito ao bônus.



SuperTime 2022

Cenário

Em um ambiente de desastre, algumas vítimas precisaram ser colocadas em quarentena. Os sintomas são bastante graves, mas os médicos não podem entrar na área de quarentena e os pacientes precisam ser transferidos para uma instalação esterilizada. A área de quarentena, no entanto, está em um local remoto e pouco acessível. Portanto, ele só pode ser acessado por veículos off-road que são capazes de transportar apenas uma vítima por vez. As vítimas são, então, transferidas para um veículo mais rápido que os transporta para o local de atendimento.



Terreno off-road

1. Robô 1 segue a linha assim como na competição individual.
2. Falhas de progresso são marcadas da mesma forma que na competição individual.

Área de Quarentena

1. A entrada da área de quarentena é sinalizada pela fita prata.
2. Um total de 3 vítimas são colocadas no centro de ladrilhos especiais que indicam sua condição: nos ladrilhos verdes estão as vítimas vivas e nos ladrilhos vermelhos estão as vítimas mortas.
3. Robô 1 pode sair desta área com apenas 1 vítima por vez e o kit de resgate.

Seção de Transferência

1. Robô 1 deve passar a vítima para o Robô 2 juntamente com informações sobre sua situação: viva ou morta.
2. A transferência deve ser feita na área de contato (ladrilho prateado).
3. O SuperTime recebe pontos de bônus se a vítima não tocar no chão durante a transferência.



Caminho para os pontos de evacuação

1. Apenas o Robô 2 é permitido nesta área.
2. Linhas pretas estão representando paredes. Passar por cima da linha preta com mais da metade do robô resultará em falha de progresso.
3. Existem dois pontos de evacuação. Na área de resgate vermelha devem ser depositadas as vítimas mortas. Na área de resgate verde devem ser depositadas as vítimas vivas e o kit de resgate.

Regras gerais

1. A rodada tem 8 minutos, contando o tempo de calibração.
2. Na ocorrência de falha de progresso, ambos os robôs são reiniciados em locais designados, todas as vítimas fora da área de resgate são colocadas de volta em locais predefinidos. Apenas as vítimas que já foram entregues em uma das áreas de resgate permanecerão lá depois de falhas de progresso. Todas as outras vítimas são colocadas de volta em quarentena.
3. Robô 2 é livre para se mover mesmo que o Robô 1 ainda não tenha entregue nenhuma vítima.
4. Robô 2 pode carregar múltiplas vítimas, no entanto, elas têm que ter a mesma condição. Robô 2 segurando 2 vítimas de condição diferente resultará em falha de progresso.

Pontuação

1. Os elementos de rastreamento de linha são contados de forma idêntica à competição individual.
2. 25 pontos para cada vítima resgatada com sucesso da Quarentena (robô tem que estar no controle dela, empurrar também é aceitável, as vítimas que rolarem fora da área de transferência não marcarão pontos).
3. 25 pontos para a vítima que foi transferida com sucesso para o Robô 2 (Robô 2 tem controle da vítima depois de entrar no caminho para as áreas de resgate. Se a vítima não tocou no chão durante a transferência, mais 50 pontos serão concedidos).
4. 100 pontos por colocar a vítima na área de resgate correta.
20 pontos por colocar a vítima na área de resgate incorreta.



Esclarecimentos (Última atualização 20/10 – 16h45)

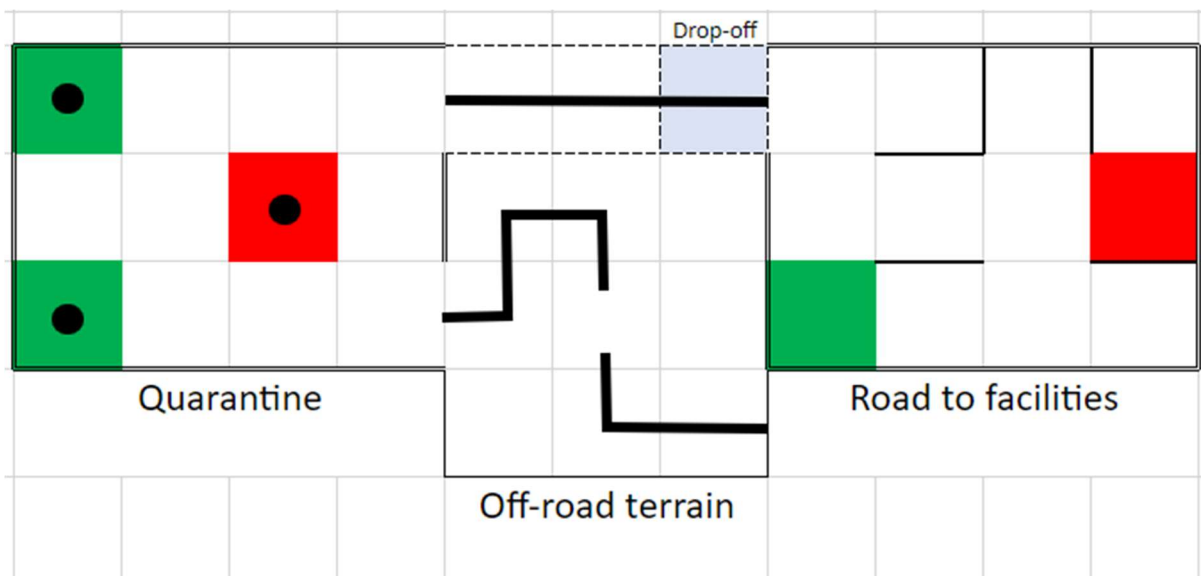
1. Os dois robôs são iniciados no início da rodada.
2. O SuperTime pode escolher entre as áreas de resgate de Modo Fácil ou Modo Difícil. Uma única escolha se aplica a ambas as áreas de resgate, verde e vermelha. A pontuação aplicada para o salvamento será igual para os dois modos.
3. O SuperTime pode escolher se o kit de resgate se inicia no Robô 1 ou na pista.
4. As vítimas estarão inicialmente posicionadas aproximadamente no centro do ladrilho especial.
5. Se a vítima transportada pelo Robô 1 rolar da área de transferência (ladrilho prateado) após a entrega, o Robô 2 ainda pode resgatá-la na área de labirinto. Caso ela role de volta para Seção de Transferência ou para a Área de Quarentena, o Robô 1 pode tentar resgatá-la novamente para transferi-la para o Robô 2.
6. Se o Robô 1 empurrar a vítima para a Área de Transferência e ela se arrastar pelo chão do ladrilho prateado, sem contato com o Robô 1 ou com o Robô 2, será configurado toque no chão, perdendo o direito ao bônus.



SuperTime 2022

Cenário

Em um ambiente de desastre, algumas vítimas precisaram ser colocadas em quarentena. Os sintomas são bastante graves, mas os médicos não podem entrar na área de quarentena e os pacientes precisam ser transferidos para uma instalação esterilizada. A área de quarentena, no entanto, está em um local remoto e pouco acessível. Portanto, ele só pode ser acessado por veículos off-road que são capazes de transportar apenas uma vítima por vez. As vítimas são, então, transferidas para um veículo mais rápido que os transporta para o local de atendimento.



Terreno off-road

1. Robô 1 segue a linha assim como na competição individual.
2. Falhas de progresso são marcadas da mesma forma que na competição individual.

Área de Quarentena

1. A entrada da área de quarentena é sinalizada pela fita prata.
2. Um total de 3 vítimas são colocadas no centro de ladrilhos especiais que indicam sua condição: nos ladrilhos verdes estão as vítimas vivas e nos ladrilhos vermelhos estão as vítimas mortas.
3. Robô 1 pode sair desta área com apenas 1 vítima por vez e o kit de resgate.

Seção de Transferência

1. Robô 1 deve passar a vítima para o Robô 2 juntamente com informações sobre sua situação: viva ou morta.
2. A transferência deve ser feita na área de contato (ladrilho prateado).
3. O SuperTime recebe pontos de bônus se a vítima não tocar no chão durante a transferência.



Caminho para os pontos de evacuação

1. Apenas o Robô 2 é permitido nesta área.
2. Linhas pretas estão representando paredes. Passar por cima da linha preta com mais da metade do robô resultará em falha de progresso.
3. Existem dois pontos de evacuação. Na área de resgate vermelha devem ser depositadas as vítimas mortas. Na área de resgate verde devem ser depositadas as vítimas vivas e o kit de resgate.

Regras gerais

1. A rodada tem 8 minutos, contando o tempo de calibração.
2. Na ocorrência de falha de progresso, ambos os robôs são reiniciados em locais designados, todas as vítimas fora da área de resgate são colocadas de volta em locais predefinidos. Apenas as vítimas que já foram entregues em uma das áreas de resgate permanecerão lá depois de falhas de progresso. Todas as outras vítimas são colocadas de volta em quarentena.
3. Robô 2 é livre para se mover mesmo que o Robô 1 ainda não tenha entregue nenhuma vítima.
4. Robô 2 pode carregar múltiplas vítimas, no entanto, elas têm que ter a mesma condição. Robô 2 segurando 2 vítimas de condição diferente resultará em falha de progresso.

Pontuação

1. Os elementos de rastreamento de linha são contados de forma idêntica à competição individual.
2. 25 pontos para cada vítima resgatada com sucesso da Quarentena (robô tem que estar no controle dela, empurrar também é aceitável, as vítimas que rolarem fora da área de transferência não marcarão pontos).
3. 25 pontos para a vítima que foi transferida com sucesso para o Robô 2 (Robô 2 tem controle da vítima depois de entrar no caminho para as áreas de resgate. Se a vítima não tocou no chão durante a transferência, mais 50 pontos serão concedidos).
4. 100 pontos por colocar a vítima na área de resgate correta.
20 pontos por colocar a vítima na área de resgate incorreta.



Esclarecimentos (Última atualização 20/10 – 16h45)

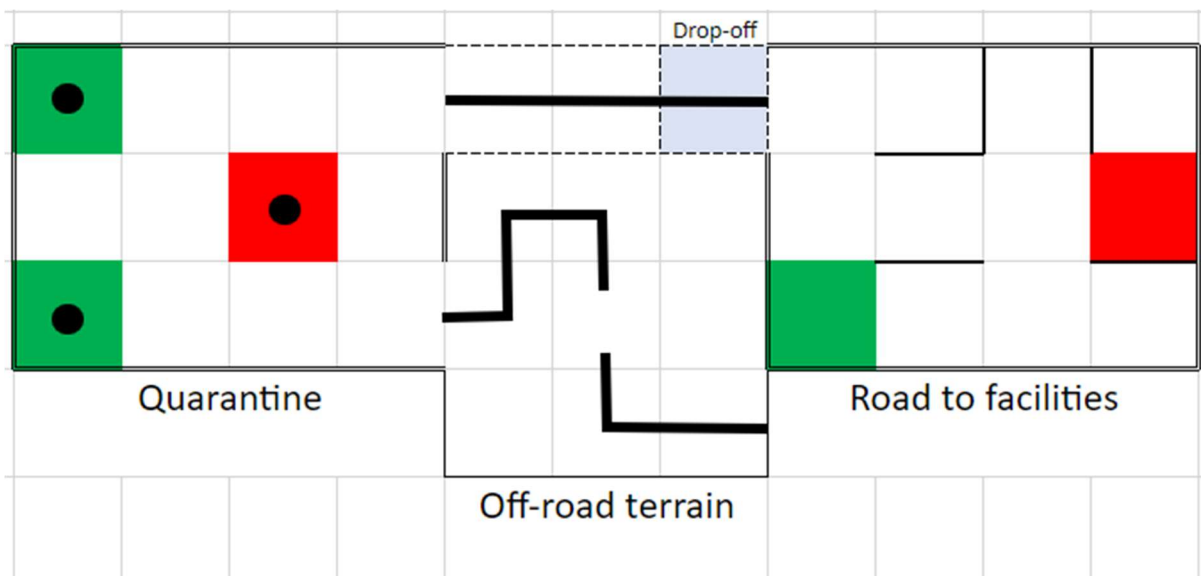
1. Os dois robôs são iniciados no início da rodada.
2. O SuperTime pode escolher entre as áreas de resgate de Modo Fácil ou Modo Difícil. Uma única escolha se aplica a ambas as áreas de resgate, verde e vermelha. A pontuação aplicada para o salvamento será igual para os dois modos.
3. O SuperTime pode escolher se o kit de resgate se inicia no Robô 1 ou na pista.
4. As vítimas estarão inicialmente posicionadas aproximadamente no centro do ladrilho especial.
5. Se a vítima transportada pelo Robô 1 rolar da área de transferência (ladrilho prateado) após a entrega, o Robô 2 ainda pode resgatá-la na área de labirinto. Caso ela role de volta para Seção de Transferência ou para a Área de Quarentena, o Robô 1 pode tentar resgatá-la novamente para transferi-la para o Robô 2.
6. Se o Robô 1 empurrar a vítima para a Área de Transferência e ela se arrastar pelo chão do ladrilho prateado, sem contato com o Robô 1 ou com o Robô 2, será configurado toque no chão, perdendo o direito ao bônus.



SuperTime 2022

Cenário

Em um ambiente de desastre, algumas vítimas precisaram ser colocadas em quarentena. Os sintomas são bastante graves, mas os médicos não podem entrar na área de quarentena e os pacientes precisam ser transferidos para uma instalação esterilizada. A área de quarentena, no entanto, está em um local remoto e pouco acessível. Portanto, ele só pode ser acessado por veículos off-road que são capazes de transportar apenas uma vítima por vez. As vítimas são, então, transferidas para um veículo mais rápido que os transporta para o local de atendimento.



Terreno off-road

1. Robô 1 segue a linha assim como na competição individual.
2. Falhas de progresso são marcadas da mesma forma que na competição individual.

Área de Quarentena

1. A entrada da área de quarentena é sinalizada pela fita prata.
2. Um total de 3 vítimas são colocadas no centro de ladrilhos especiais que indicam sua condição: nos ladrilhos verdes estão as vítimas vivas e nos ladrilhos vermelhos estão as vítimas mortas.
3. Robô 1 pode sair desta área com apenas 1 vítima por vez e o kit de resgate.

Seção de Transferência

1. Robô 1 deve passar a vítima para o Robô 2 juntamente com informações sobre sua situação: viva ou morta.
2. A transferência deve ser feita na área de contato (ladrilho prateado).
3. O SuperTime recebe pontos de bônus se a vítima não tocar no chão durante a transferência.



Caminho para os pontos de evacuação

1. Apenas o Robô 2 é permitido nesta área.
2. Linhas pretas estão representando paredes. Passar por cima da linha preta com mais da metade do robô resultará em falha de progresso.
3. Existem dois pontos de evacuação. Na área de resgate vermelha devem ser depositadas as vítimas mortas. Na área de resgate verde devem ser depositadas as vítimas vivas e o kit de resgate.

Regras gerais

1. A rodada tem 8 minutos, contando o tempo de calibração.
2. Na ocorrência de falha de progresso, ambos os robôs são reiniciados em locais designados, todas as vítimas fora da área de resgate são colocadas de volta em locais predefinidos. Apenas as vítimas que já foram entregues em uma das áreas de resgate permanecerão lá depois de falhas de progresso. Todas as outras vítimas são colocadas de volta em quarentena.
3. Robô 2 é livre para se mover mesmo que o Robô 1 ainda não tenha entregue nenhuma vítima.
4. Robô 2 pode carregar múltiplas vítimas, no entanto, elas têm que ter a mesma condição. Robô 2 segurando 2 vítimas de condição diferente resultará em falha de progresso.

Pontuação

1. Os elementos de rastreamento de linha são contados de forma idêntica à competição individual.
2. 25 pontos para cada vítima resgatada com sucesso da Quarentena (robô tem que estar no controle dela, empurrar também é aceitável, as vítimas que rolarem fora da área de transferência não marcarão pontos).
3. 25 pontos para a vítima que foi transferida com sucesso para o Robô 2 (Robô 2 tem controle da vítima depois de entrar no caminho para as áreas de resgate. Se a vítima não tocou no chão durante a transferência, mais 50 pontos serão concedidos).
4. 100 pontos por colocar a vítima na área de resgate correta.
20 pontos por colocar a vítima na área de resgate incorreta.



Esclarecimentos (Última atualização 20/10 – 16h45)

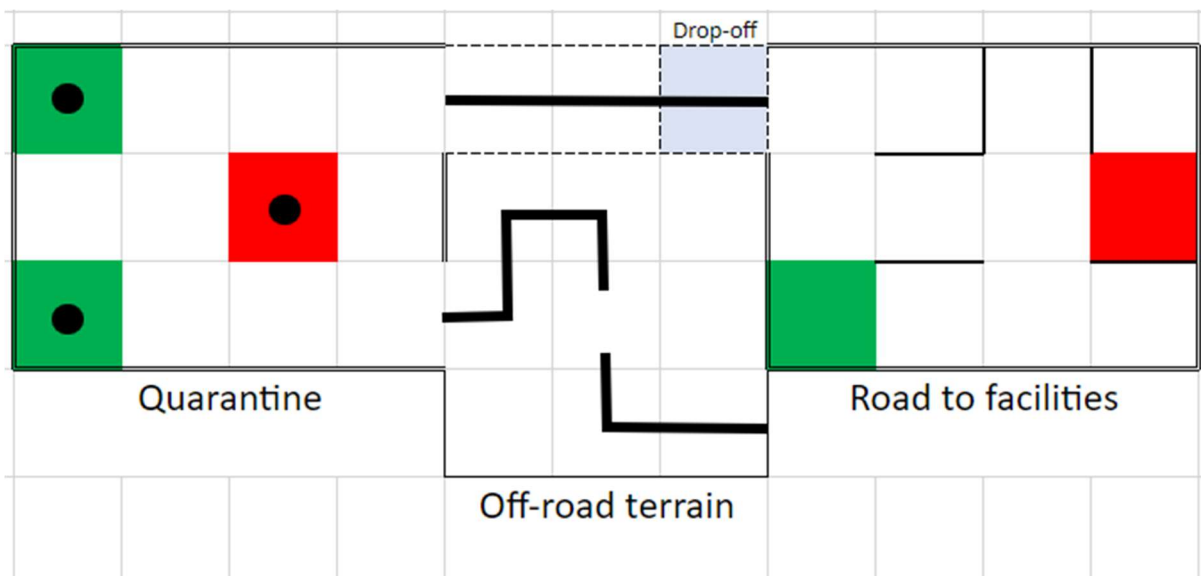
1. Os dois robôs são iniciados no início da rodada.
2. O SuperTime pode escolher entre as áreas de resgate de Modo Fácil ou Modo Difícil. Uma única escolha se aplica a ambas as áreas de resgate, verde e vermelha. A pontuação aplicada para o salvamento será igual para os dois modos.
3. O SuperTime pode escolher se o kit de resgate se inicia no Robô 1 ou na pista.
4. As vítimas estarão inicialmente posicionadas aproximadamente no centro do ladrilho especial.
5. Se a vítima transportada pelo Robô 1 rolar da área de transferência (ladrilho prateado) após a entrega, o Robô 2 ainda pode resgatá-la na área de labirinto. Caso ela role de volta para Seção de Transferência ou para a Área de Quarentena, o Robô 1 pode tentar resgatá-la novamente para transferi-la para o Robô 2.
6. Se o Robô 1 empurrar a vítima para a Área de Transferência e ela se arrastar pelo chão do ladrilho prateado, sem contato com o Robô 1 ou com o Robô 2, será configurado toque no chão, perdendo o direito ao bônus.



SuperTime 2022

Cenário

Em um ambiente de desastre, algumas vítimas precisaram ser colocadas em quarentena. Os sintomas são bastante graves, mas os médicos não podem entrar na área de quarentena e os pacientes precisam ser transferidos para uma instalação esterilizada. A área de quarentena, no entanto, está em um local remoto e pouco acessível. Portanto, ele só pode ser acessado por veículos off-road que são capazes de transportar apenas uma vítima por vez. As vítimas são, então, transferidas para um veículo mais rápido que os transporta para o local de atendimento.



Terreno off-road

1. Robô 1 segue a linha assim como na competição individual.
2. Falhas de progresso são marcadas da mesma forma que na competição individual.

Área de Quarentena

1. A entrada da área de quarentena é sinalizada pela fita prata.
2. Um total de 3 vítimas são colocadas no centro de ladrilhos especiais que indicam sua condição: nos ladrilhos verdes estão as vítimas vivas e nos ladrilhos vermelhos estão as vítimas mortas.
3. Robô 1 pode sair desta área com apenas 1 vítima por vez e o kit de resgate.

Seção de Transferência

1. Robô 1 deve passar a vítima para o Robô 2 juntamente com informações sobre sua situação: viva ou morta.
2. A transferência deve ser feita na área de contato (ladrilho prateado).
3. O SuperTime recebe pontos de bônus se a vítima não tocar no chão durante a transferência.



Caminho para os pontos de evacuação

1. Apenas o Robô 2 é permitido nesta área.
2. Linhas pretas estão representando paredes. Passar por cima da linha preta com mais da metade do robô resultará em falha de progresso.
3. Existem dois pontos de evacuação. Na área de resgate vermelha devem ser depositadas as vítimas mortas. Na área de resgate verde devem ser depositadas as vítimas vivas e o kit de resgate.

Regras gerais

1. A rodada tem 8 minutos, contando o tempo de calibração.
2. Na ocorrência de falha de progresso, ambos os robôs são reiniciados em locais designados, todas as vítimas fora da área de resgate são colocadas de volta em locais predefinidos. Apenas as vítimas que já foram entregues em uma das áreas de resgate permanecerão lá depois de falhas de progresso. Todas as outras vítimas são colocadas de volta em quarentena.
3. Robô 2 é livre para se mover mesmo que o Robô 1 ainda não tenha entregue nenhuma vítima.
4. Robô 2 pode carregar múltiplas vítimas, no entanto, elas têm que ter a mesma condição. Robô 2 segurando 2 vítimas de condição diferente resultará em falha de progresso.

Pontuação

1. Os elementos de rastreamento de linha são contados de forma idêntica à competição individual.
2. 25 pontos para cada vítima resgatada com sucesso da Quarentena (robô tem que estar no controle dela, empurrar também é aceitável, as vítimas que rolarem fora da área de transferência não marcarão pontos).
3. 25 pontos para a vítima que foi transferida com sucesso para o Robô 2 (Robô 2 tem controle da vítima depois de entrar no caminho para as áreas de resgate. Se a vítima não tocou no chão durante a transferência, mais 50 pontos serão concedidos).
4. 100 pontos por colocar a vítima na área de resgate correta.
20 pontos por colocar a vítima na área de resgate incorreta.



Esclarecimentos (Última atualização 20/10 – 16h45)

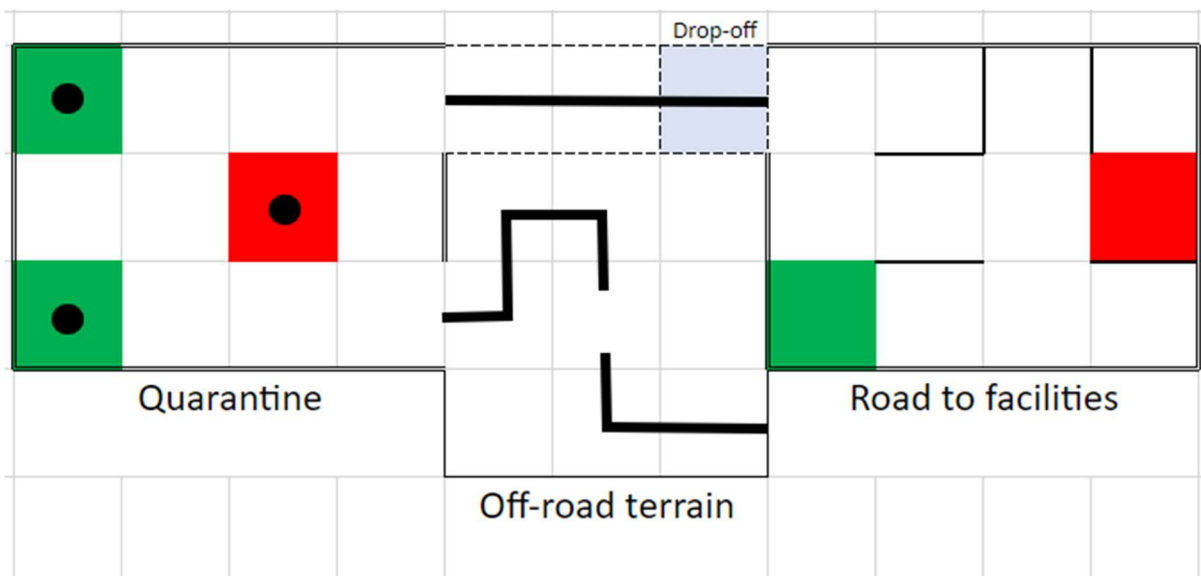
1. Os dois robôs são iniciados no início da rodada.
2. O SuperTime pode escolher entre as áreas de resgate de Modo Fácil ou Modo Difícil. Uma única escolha se aplica a ambas as áreas de resgate, verde e vermelha. A pontuação aplicada para o salvamento será igual para os dois modos.
3. O SuperTime pode escolher se o kit de resgate se inicia no Robô 1 ou na pista.
4. As vítimas estarão inicialmente posicionadas aproximadamente no centro do ladrilho especial.
5. Se a vítima transportada pelo Robô 1 rolar da área de transferência (ladrilho prateado) após a entrega, o Robô 2 ainda pode resgatá-la na área de labirinto. Caso ela role de volta para Seção de Transferência ou para a Área de Quarentena, o Robô 1 pode tentar resgatá-la novamente para transferi-la para o Robô 2.
6. Se o Robô 1 empurrar a vítima para a Área de Transferência e ela se arrastar pelo chão do ladrilho prateado, sem contato com o Robô 1 ou com o Robô 2, será configurado toque no chão, perdendo o direito ao bônus.



SuperTime 2022

Cenário

Em um ambiente de desastre, algumas vítimas precisaram ser colocadas em quarentena. Os sintomas são bastante graves, mas os médicos não podem entrar na área de quarentena e os pacientes precisam ser transferidos para uma instalação esterilizada. A área de quarentena, no entanto, está em um local remoto e pouco acessível. Portanto, ele só pode ser acessado por veículos off-road que são capazes de transportar apenas uma vítima por vez. As vítimas são, então, transferidas para um veículo mais rápido que os transporta para o local de atendimento.



Terreno off-road

1. Robô 1 segue a linha assim como na competição individual.
2. Falhas de progresso são marcadas da mesma forma que na competição individual.

Área de Quarentena

1. A entrada da área de quarentena é sinalizada pela fita prata.
2. Um total de 3 vítimas são colocadas no centro de ladrilhos especiais que indicam sua condição: nos ladrilhos verdes estão as vítimas vivas e nos ladrilhos vermelhos estão as vítimas mortas.
3. Robô 1 pode sair desta área com apenas 1 vítima por vez e o kit de resgate.

Seção de Transferência

1. Robô 1 deve passar a vítima para o Robô 2 juntamente com informações sobre sua situação: viva ou morta.
2. A transferência deve ser feita na área de contato (ladrilho prateado).
3. O SuperTime recebe pontos de bônus se a vítima não tocar no chão durante a transferência.



Caminho para os pontos de evacuação

1. Apenas o Robô 2 é permitido nesta área.
2. Linhas pretas estão representando paredes. Passar por cima da linha preta com mais da metade do robô resultará em falha de progresso.
3. Existem dois pontos de evacuação. Na área de resgate vermelha devem ser depositadas as vítimas mortas. Na área de resgate verde devem ser depositadas as vítimas vivas e o kit de resgate.

Regras gerais

1. A rodada tem 8 minutos, contando o tempo de calibração.
2. Na ocorrência de falha de progresso, ambos os robôs são reiniciados em locais designados, todas as vítimas fora da área de resgate são colocadas de volta em locais predefinidos. Apenas as vítimas que já foram entregues em uma das áreas de resgate permanecerão lá depois de falhas de progresso. Todas as outras vítimas são colocadas de volta em quarentena.
3. Robô 2 é livre para se mover mesmo que o Robô 1 ainda não tenha entregue nenhuma vítima.
4. Robô 2 pode carregar múltiplas vítimas, no entanto, elas têm que ter a mesma condição. Robô 2 segurando 2 vítimas de condição diferente resultará em falha de progresso.

Pontuação

1. Os elementos de rastreamento de linha são contados de forma idêntica à competição individual.
2. 25 pontos para cada vítima resgatada com sucesso da Quarentena (robô tem que estar no controle dela, empurrar também é aceitável, as vítimas que rolarem fora da área de transferência não marcarão pontos).
3. 25 pontos para a vítima que foi transferida com sucesso para o Robô 2 (Robô 2 tem controle da vítima depois de entrar no caminho para as áreas de resgate. Se a vítima não tocou no chão durante a transferência, mais 50 pontos serão concedidos).
4. 100 pontos por colocar a vítima na área de resgate correta.
20 pontos por colocar a vítima na área de resgate incorreta.



Esclarecimentos (Última atualização 20/10 – 16h45)

1. Os dois robôs são iniciados no início da rodada.
2. O SuperTime pode escolher entre as áreas de resgate de Modo Fácil ou Modo Difícil. Uma única escolha se aplica a ambas as áreas de resgate, verde e vermelha. A pontuação aplicada para o salvamento será igual para os dois modos.
3. O SuperTime pode escolher se o kit de resgate se inicia no Robô 1 ou na pista.
4. As vítimas estarão inicialmente posicionadas aproximadamente no centro do ladrilho especial.
5. Se a vítima transportada pelo Robô 1 rolar da área de transferência (ladrilho prateado) após a entrega, o Robô 2 ainda pode resgatá-la na área de labirinto. Caso ela role de volta para Seção de Transferência ou para a Área de Quarentena, o Robô 1 pode tentar resgatá-la novamente para transferi-la para o Robô 2.
6. Se o Robô 1 empurrar a vítima para a Área de Transferência e ela se arrastar pelo chão do ladrilho prateado, sem contato com o Robô 1 ou com o Robô 2, será configurado toque no chão, perdendo o direito ao bônus.