



اللعبة:

POWERPLAYSM مقدمة من Raytheon Technologies تكون على ملعب مربع بطول 12 قدما × 12 قدما (3.7 متر × 3.7 متر) مربع بارتفاع 1 قدم تقريبا (0.30 م) جدران عالية وأرضية بلاط من الفوم الناعم. هناك تحالفان "أحمر" و "أزرق" - يتكون كل منهما من ربتين. الأقماع هي عناصر التسجيل الخاصة بالتحالف. هناك 60 قمع، 30 أحمر و 30 أزرق. هناك أيضا أربع أقماع عليها ثلاث إشارات تستخدم كعلامات في فترة التحكم الذاتي لتوجيه الروبوتات إلى مناطق اصطفاة محددة. في الزوايا المقابلة من الملعب توجد منطقتان طرفيتان خاصتان لكل تحالف. على جانبي الملعب توجد منطقة تخزين فرعية خاصة بالتحالف. يوجد في منتصف الملعب خمسة وعشرون تقاطعا بارتفاعات مختلفة.

يجب أن تتحرك الروبوتات داخل الملعب للوصول إلى الأقماع الموجودة امام الجدار الأمامي أو الخلفي للملعب. يمكن أيضا وضع الأقماع بواسطة اللاعب البشري في المحطة الفرعية للروبوتات للوصول إليها والتسجيل على التقاطعات. يتم وضع الأقماع على التقاطعات الأرضية والمنخفضة والمتوسطة والمرتفعة لتسجيل النقاط بناء على ارتفاع التقاطع.

قبل بدء المباراة، يجب أن تلمس الروبوتات الجدار الأقرب إلى منطقة التحالف الخاصة بهم في مواقع محددة ويمكن تحميل الروبوت بقمع واحد قبل بدء المباراة. يمكن للفرق وضع الإشارة المصممة الخاصة بهم فوق الإشارة على القمع الموجود مباشرة أمام الروبوت الخاص بهم. يمكن للفرق أيضا تصنيع منارة خاصة ملونة ووضعها في منطقة تخزين المحطات الفرعية الخاصة بها لاستخدامها في فترة نهاية اللعبة.

المباريات عبارة عن فترتين من اللعب: فترة تحكم ذاتي مدتها 30 ثانية تليها فترة تحكم السائق (غير ذاتي) لمدة دقيقتين. تسمى الثواني الثلاثين الأخيرة من فترة تحكم السائق (غير ذاتي) فترة نهاية اللعبة التي يتاح بها فرص إضافية لتسجيل النقاط التي يمكن للروبوتات كسبها.

فترة التحكم الذاتي:

يمكن للروبوتات أن توضع الأقماع في المحطة الطرفية الأقرب المقابلة إلى محطة التحالف الخاصة بها أو على أي من التقاطعات. يمكنهم الوقوف في عدة مواقع في نهاية الفترة لتسجيل النقاط التي تختلف من مكان لآخر. يمكنهم أيضا استخدام صورة الإشارة الخاصة بهم لمساعدتهم على تحديد المنطقة التي يجب الوقوف بها.

فترة تحكم السائق:

تكسب التحالفات نقاطا من خلال جعل الروبوتات الخاصة بهم توضع الأقماع في المحطات الطرفية وعلى التقاطعات ذات الارتفاعات المختلفة.

نهاية اللعبة:

تستمر التحالفات في وضع الأقماع على التقاطعات. يمكنهم أيضا استخدام المنارة الخاصة بهم ووضعها على تقاطع وبذلك يكون هذا التقاطع ملكية خاصة بالتحالف. يكون أيضا التقاطع الذي في اعلاه قمع بلون التحالف ملكية خاصة بالتحالف في نهاية المباراة. التحالفات التي تكون مسار مكتمل (سلسلة متصلة من التقاطعات والمحطات الطرفية المملوكة) سنكسب نقاط إضافية. يتم تسجيل نقاط إضافية إذا كان الروبوت متوقفا في المحطة الطرفية في نهاية المباراة.

نقاط فترة التحكم الذاتي:

التنقل:

2 نقاط	الوقوف في محطة التحالف الفرعية
2 نقاط	الوقوف في أقرب محطة طرفية للتحالف
	الأقماع:
1 نقاط	وضعت في أقرب محطة طرفية
2 نقاط	وضعت على نقاط تقاطع أرضية
3 نقاط	وضعت على تقاطع منخفض
4 نقاط	وضعت على تقاطع متوسط
5 نقاط	وضعت على تقاطع مرتفع
	نقاط اضافية على الإشارة - متوقف بالكامل في منطقة الإشارة:
10 نقاط	استخدام فقط الإشارة المتوفرة بالملعب
20 نقاط	استخدام الإشارة الخاصة التي يوفرها الفريق

نقاط فترة تحكم السائق:

الأقماع:

1 نقاط	وضعت في أقرب محطة طرفية
2 نقاط	وضعت على نقاط تقاطع أرضية
3 نقاط	وضعت على تقاطع منخفض
4 نقاط	وضعت على تقاطع متوسط
5 نقاط	وضعت على تقاطع مرتفع

نقاط نهاية المباراة:

ملكية التقاطع:

3 نقاط	ملكية بواسطة قمع أعلى التقاطع
10 نقاط	ملكية بواسطة منارة متوجة
20 نقاط	المسار المكتمل
2 نقاط	متوقف في المنطقة الطرفية الخاصة بالتحالف