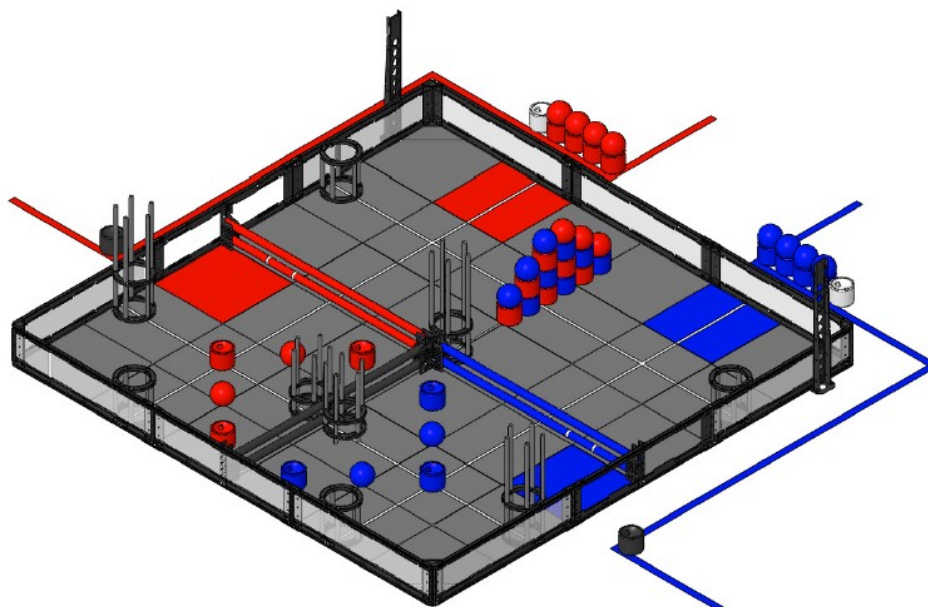


Descripción y Puntuación del Juego



El Juego:

VEX Gateway se juega en un campo cuadrado de 12' x 12' (3.66metros x 3.66metros) como se muestra arriba. Dos alianzas – una “roja” y otra “azul” – compuestas por dos equipos cada una, compiten en partidas que consisten en un periodo autónomo de veinte segundos seguido por dos minutos de juego controlado por un conductor.

El objetivo del juego es obtener un puntaje mayor al de la Alianza oponente al anotar tanto Barriles como Pelotas en las Metas, obteniendo Puntos de Bonificación y Duplicando ó Negando Metas.

Los Detalles:

Hay un total de veintiséis (26) Barriles, dieciocho (18) Pelotas, dos (2) Barriles Duplicadores y dos (2) Barriles de Negación disponibles como Objetos de Anotación en el juego. La mayoría de los Objetos de Anotación inician en lugares asignados en el campo, mientras que otros están disponibles para ser cargados antes ó durante la partida.

Cada robot (mas pequeños que 18" x 18" x 18" (45,72cm. x 45,72cm. x 45,72cm.) para iniciar) comienza una partida en una de las Baldosas de Inicio de la Alianza. Hay trece Metas, de diferentes alturas en las cuales los equipos pueden Anotar Barriles ó Pelotas. Las Alianzas obtienen Puntos de Bonificación por tener el Barril ó la Pelota más abajo en una Meta Circular. Los Barriles Duplicadores ó de Negación que se anoten alteran el valor de los puntos en una Meta Circular. El campo está dividido en secciones por dos Puertas largas de PVC de 6" (1,83 metros) que los equipos pueden elevar durante una Partida.

Puntuación:

Cada Barril Anotado	1 punto
Cada Pelota Anotada	1 punto
Cada Punto de Bonificación anotado	1 punto
Barril Duplicador anotado en una Meta Circular	Duplica todos los puntos en la Meta
Barril de Negación anotado en una Meta Circular	Cancela todos los puntos en la Meta