



اللعبة:

يُلعب تحدي الهدف النهائي ULTIMATE GOAL على ملعب بمساحة 12 × 12 قدمًا (3.7 × 3.7 م) بجدران عالية يبلغ ارتفاعها حوالي 1 قدم (0.3 م) وأرضية من الإسفنج الناعم. يوجد هناك فريقين وروبوتين لكل منهم، روبوتين أزرق وروبوتين أحمر. يتم فصل الملعب بواسطة خط يسمى **خط الإطلاق**. حيث تقع منطقة الإطلاق في اتجاه الجمهور. ويوجد داخل منطقة الإطلاق **خطان** بداية باللون الأحمر و**خطان** بداية باللون الأزرق، حيث تبدأ الروبوتات المباراة بالهدف الخاص بالتحالف ويسمى **Wobble**. أيضا هناك داخل منطقة الإطلاق توجد منطقة **Starter Stack**.

يوجد هناك ستة مناطق أهداف مستهدفة، ثلاثة أهداف حمراء وثلاثة زرقاء. ويوجد في أحد طرفي الملعب أبراج الأهداف يحتوي كل منهما على ثلاثة أهداف خاصة بالفريق. وبين أهداف البرج توجد ضربات القوة، بحيث ثلاثة ضربات قوة للتحالف الأحمر وثلاثة ضربات قوة للتحالف الأزرق. هناك أيضا منطقة الإسقاط التي تقع خارج الملعب تجاه الجمهور. ونقاط التسجيل هي عشرين حلقة للفريق الواحد.

قبل بدء المباراة، يجب أن تلمس الروبوتات جدار حدود الملعب الأمامي ويجب أن تكون متوقفة فوق خط البداية الخاص بالفريق. ويجب أن تقوم الروبوتات بالتحميل المسبق للهدف الخاص بالتحالف **Wobble** عدد واحد بالضبط وهناك امكانية التحميل المسبق اختياريًا لما يصل إلى ثلاث حلقات.

تنقسم المباريات الى فترتين مختلفتين من اللعب: فترة التحكم الذاتي لمدة 30 ثانية تليها دقيقتان من تحكم اللاعب. وتسمى آخر ثلاثين ثانية من فترة تحكم اللاعب بنهاية اللعبة والتي توفر فرص تسجيل جديدة للروبوتات لتحقيقها.

فترة التحكم الذاتي:

خلال فترة التحكم الذاتي، تعمل الروبوتات من خلال الأوامر المبرمجة مسبقًا وباستخدام الحساسات. ويحصل الفريق على النقاط عن طريق: تسليم الأهداف الخاصة بالتحالف **Wobble** إلى منطقة الأهداف المستهدفة والتي سيتم اختيارها بشكل عشوائي من بين ثلاثة مناطق أهداف مستهدفة، الوقوف فوق خط الإطلاق، إطلاق الفريق للحلقات لتسجيل أهداف ضربات القوة، وإطلاق حلقات للتسجيل في الهدف المنخفض، المتوسط، أو المرتفع الخاص بالفريق.

فترة تحكم اللاعب:

خلال فترة تحكم اللاعب، تحقق الفرق نقاطًا عن طريق جمع الحلقات وإطلاقها لتسجيلها في الهدف المنخفض، المتوسط، أو المرتفع الخاص بالفريق.

نهاية اللعبة:

يُطلق على آخر ثلاثين ثانية من فترة تحكم اللاعب باسم نهاية اللعبة. فبالإضافة إلى مهام فترة تحكم اللاعب، تريح الفرق نقاطًا عن طريق تسليم الهدف الخاص بالتحالف **Wobble** لخط البداية أو إلى منطقة الإسقاط، ووضع الحلقات على الهدف الخاص بالتحالف **Wobble**، وإطلاق الحلقات لتسجيل أهداف ضربات القوة.

نظام حساب النقاط في فترة التحكم الذاتي:

تسليم هدف **Wobble** الى منطقة الأهداف المستهدفة الصحيحة:15 نقطة

الوقوف على خط الانطلاق.....5 نقاط

الحلقات المطلقة في الأهداف الخاصة بالفريق

منخفض:..... 3 نقاط
متوسط:..... 6 نقاط
عالي:..... 12 نقطة
اهداف ضربات القوة المحققة:..... 15 نقطة \ هدف

نظام حساب النقاط في فترة تحكم اللاعب:

الحلقات المطلقة في الأهداف الخاص بالفريق

منخفض:..... 2 نقاط
متوسط:..... 4 نقاط
عالي:..... 6 نقاط

نظام حساب النقاط في فترة نهاية اللعبة:

تسليم هدف Wobble

عند خط البداية:..... 5 نقاط
عند منطقة الاسقاط:..... 20 نقطة
الحلقات موضوعة على الهدف الخاص بالتحالف Wobble:..... 5 نقاط \ حلقة
اهداف ضربات القوة المسجلة:..... 15 نقطة \ هدف

