

# Política de Progressão do FLL

*FLL 2014 temporada WORLD CLASS (SM)*

## **Percentuais de Progressão**

Para planejar a estrutura dos torneios, a FLL fornece as seguintes **recomendações** para a quantidade de equipes a progredir para torneios maiores.

- 10% é o mínimo de equipes que devem progredir
- Cerca de 30% é a quantidade recomendada de equipes para progressão
- 50% é o percentual máximo de equipes para progressão

Levando em consideração as recomendações de percentual de equipes para progressão, o parceiro operacional do FLL no país determinará o percentual de equipes a progredir em cada torneio. Para determinar quantas equipes progredirão, multiplique o percentual de progressão pela quantidade total de equipes registradas em todos os torneios regionais. Arredonde para o próximo número inteiro para determinar esta quantidade.

Número de equipes a progredir = (% Progressão) \* (Total de equipes no evento)

**Exemplo:** Um torneio classificatório possui vagas para 12 equipes. Partindo de um percentual de progressão de 30%, temos que 3,6 equipes progredirão. Arredondando para cima, temos 4 equipes progredindo para a próxima fase. O percentual de progressão deste evento é  $4/12 = 33\%$ .

## **Elegibilidade da Equipe para Progressão**

As equipes estão aptas a progredir se elas preencherem os seguintes critérios **obrigatórios** da FLL e do documento do desafio. A equipe deve:

- Ter entre 2 e 10 membros
- Completar todas as seções obrigatórias do Projeto de Pesquisa
- Não possuir nenhum registro de comportamento desclassificatório (nível vermelho) nos Core Values

- Estar participando do primeiro torneio oficial do FLL na temporada.
- Ter um bom desempenho nas três áreas de avaliação (Core Values, Pesquisa, e Projeto do Robô)
- Atingir o percentual de desempenho mínimo para progressão

### **Calculando o Percentual de Desempenho Mínimo para Progressão**

A Política de progressão é baseada nos critérios do Champions Award. Os jurados de cada torneio FLL têm o difícil trabalho de determinar quais equipes progredirão para o próximo nível.

Para uma equipe progredir, ela deve atingir um percentual mínimo de desempenho no desafio do robô. Os parceiros do FLL são **obrigados** a usar o seguinte procedimento para determinar o percentual de desempenho mínimo para progressão no Desafio do Robô:

Progressão %	Mínimo %
≤ 20	40
25	48
30	55
35	62
40	67
45	72
50	75

1. Calcule o percentual de equipes a progredir em cada evento.
2. Arredonde o percentual de progressão para o próximo múltiplo de 5 (siga as regras normais de arredondamento).
3. Localize o percentual de progressão na tabela.
4. Anuncie o percentual mínimo de desempenho para progressão no Desafio do Robô às equipes antes do evento.

Para torneios em que mais de 50% das equipes progredirem, o percentual mínimo de desempenho será de 75%. Os parceiros FLL devem consultar o SESI DN caso queiram utilizar um percentual mínimo maior.

**Exemplo:** 33% das equipes de um dado torneio progredirão. Arredonde 33% par 35% e consulte a tabela. O percentual mínimo de desempenho para progressão é 62% neste evento. Se 12 equipes estão participando,  $12 \times 62\% = 7,44$  (arredondando para 7 equipes). Isto significa que as equipes que irão progredir devem estar entre os 7 melhores colocados no Desafio do Robô.

### **Aviso Prévio do Percentual de Desempenho Mínimo para Progressão**

Os parceiros FLL são **obrigados** a determinar antes do torneio o percentual de desempenho mínimo para progressão usando a tabela. Ainda, os parceiros FLL são **obrigados** a anunciar este percentual às equipes antes do torneio. Idealmente, o anúncio do torneio deve conter tanto o percentual de progressão quanto o de desempenho mínimo.

**Exemplo:** “Há 12 vagas para equipes neste torneio classificatório. Os jurados selecionarão 4 equipes para progredir para o Brasileiro, usando os critérios do Champions Award. As equipes devem estar entre os 62% melhores no Desafio do Robô para estarem aptos a progredir.”

O percentual mínimo **não** deve ser modificado durante deliberações ou qualquer outro momento durante o torneio. O percentual é considerado uma barreira fixa que as equipes devem atingir ou superar para serem aptas a concorrer ao Champions Award. Este procedimento garante que todas as equipes conheçam a política e que ela seja aplicada de forma consistente para todas as equipes em todos os torneios.

### **Percentual Mínimo do Desafio do Robô para o Champions Award**

O percentual mínimo para progressão não impacta no percentual mínimo para estar apto a concorrer ao Champions Award. Para poder concorrer ao Champions Award, **a equipe deve estar entre os 40%** no Desafio do Robô, independente do torneio.