

Tiim: #	Matš:	Kohtunik:	Laud:
TIIMI INITSIAALID:			

		SKOOR
VARUSTUSE KONTROLL Matšieelses kontrollis suudab meeskond kogu varustuse paigutada ainult ühte käivituslasse, mille mõtteline kõrgus on 305mm.		20
MISSIOON 01 INNOVATSIOONIPROJEKTI MUDEL Kui teie innovatsiooniprojekti mudel on kasvõi osaliselt vesiniku jaama sihtkohas: <i>Disainige ja võtke oma innovatsiooniprojekti mudel matšile kaasa. Punktide saamiseks peab:</i> • See olema tehtud vähemalt kahest valgest LEGO klotsist. • See olema mõõdetelt vähemalt 4 LEGO punni pikkune vähemalt ühes suunas.	10	
MISSIOON 02 ÖLIPLATVORM Kui kütuse element on kütuseveokis: Boonus: Kui vähemalt üks kütuse element on kütuseveokis ja veok on kasvõi osaliselt üle kütusejaama sihtmärgi:	5 IGA EEST 10 LISATUD	
MISSIOON 03 ENERGIA SALVESTAMINE Kui energiaelement on täielikult energia salvestamise mahutis (maksimaalselt 3): Kui energiaelement on täielikult vabastatud energia salvestamise riulilt: <i>Ükski salvestamise mahutisse asetatud energiaelement ei tohi matši lõpus puutuda meeskonna varustust.</i>	10 IGA EEST 5	
MISSIOON 04 PÄIKESEPARK Kui energiaelement on täielikult eemaldatud selle stardiringi seest: Boonus: Kui kõik kolm energiaelementi on eemaldatud nende stardiringide seest:	5 IGA EEST 5 LISATUD	
MISSIOON 05 NUTIKAS VÕRK Kui teie väljakupolee oranž ühenduspesa on täielikult üles tõstetud: Boonus: Kui mõlema meeskonna oranž ühenduspesa on täielikult üles tõstetud: <i>Nutika võrgu mudel ei tohi matši lõpus puutuda meeskonna varustust.</i>	20 10 LISATUD	
MISSIOON 06 HÜBRIIDAUTO Kui hübriidauto ei puuduta enam rampi: Kui hübriidelement on hübriidauto sees:	10 10	
MISSIOON 07 TUULETURBIIN Kui energiaelement ei puuduta enam tuuleturbiini:	10 IGA EEST	
MISSIOON 08 TELEVIISORI VAATAMINE Kui televiisor on täielikult üles tõstetud: Kui energiaelement on täielikult televiisori rohelises pesas: <i>Televiisori vaatamise mudel ning televiisori roheline pesa ei tohi matši lõpus puutuda meeskonna varustust.</i>	10 10	

MISSIOON 09 DINOSAURUSE MÄNGUSASI Kui dinosauruse mänguasi on täielikult vasakus kodus: Kui dinosauruse mänguasi kaas on täielikult suletud: • Ja selle sees on energiaelement: • Või selle sees on taaslaetav aku:	10 10 20	
MISSIOON 10 ELEKTRIIJAAM Kui energiaelement ei puuduta enam elektrijaama: Boonus: Kui kõik kolm energiaelementi ei puuduta enam elektrijaama:	5 IGA EEST 10 LISATUD	
MISSIOON 11 HÜDROELEKTRI TAMM Kui energiaelement ei puuduta enam hüdroelektri tammi:	20	
MISSIOON 12 VEEHOIDLA Kui silmusega vee element on täielikult veehoidlas ja puudutab matti: Kui silmusega vee element on paigutatud ühe punase konksu otsa: <i>Silmusega vee elemendi silmus võib veehoidlast väljas ulatuda. Veehoidlas või punase konksu otsas olev silmusega vee element ei tohi puutuda matši lõpus meeskonna varustust.</i>	5 IGA EEST 10 IGA KONKSU EEST	
MISSIOON 13 POWER-TO-X TEHNOLOOGIA Kui energiaelement on täielikult vesinikjaama sihtmärgis (maksimaalselt kolm):	5 IGA EEST	
MISSIOON 14 MÄNGUASJATEHAS Kui energiaelement on vähemalt osaliselt mänguasjatehase taga asuvas pesas (või punases punkris) (maksimaalselt kolm): Kui väike dinosauruse mänguasi on vabastatud: <i>Mänguasjatehasesse asetatud energiaelemendid ei tohi matši lõpus puutuda meeskonna varustust.</i>	5 IGA EEST 10	
MISSIOON 15 TAASLAETAV AKU Kui energiaelement on täielikult taaslaetava aku sihtmärgis (maksimaalselt kolm): <i>Taaslaetav aku ei ole siin energiaelement. Taaslaetava aku sihtmärgis olevad energiaelemendid ei tohi puutuda matši lõpus meeskonna varustust.</i>	5 IGA EEST	
TÄPSUSKETTAD Alustate matši kuue täpsuskettaga koguväärtusega 50 punkti. Kohtunik hoiab neid enda käes. Kui te katkestate roboti väljaspool kodus, siis kohtunik eemaldab ühe täpsusketta. Saate punkte matši lõpus allesjäänud täpsusketaste järgi. Kui täpsusketaste arvuks on: 1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50		
LÖPPSKOOR <i>Lõppskoori annab skooritabelis olevate numbrite summa.</i>		
Sõbralik professionaalsus® näidatud robotimängu väljaku juures:		
ARENEV	SAAVUTATUD	ÜLEOOTUSTE
2	3	4