

Csapat #	Forduló:	Bíró:	Asztal:
----------	----------	-------	---------



Csapatnév

PONTOK

<p>M00 FELSZERELÉS VIZSGÁLATI BÓNUSZ</p> <p>Ha minden eszközök elér a kis ellenőrzési területen: 25</p>	
<p>M01 INNOVÁCIÓS PROJEKT</p> <p>Ha az innovációs projektetek legalább két fehér LEGO elemből áll, legalább 4 LEGO egységnyi méretű legalább az egyik irányban, és bármely része hozzáér a RePLAY logóhoz, vagy a szürke területhez a pad körül: 20 max</p>	
<p>M02 LÉPÉSSZÁMLÁLÓ</p> <p>Ha a mutató az alábbi színen áll:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Magenta: 10 • Sárga: 15 • Kék: 20 	
<p>M03 CSÚSZDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha csak egy csúszdázó figura hagyta el a csúszdát: 5 • VAGY Ha mindkét csúszdázó figura elhagyta a csúszdát: 20 • Ha egy csúszdázó figura teljes terjedelmével a bázison van: 10 max • Ha egy csúszdázó figura a nehéz (fekete futófelületű) gumiabroncson van, és nem ér hozzá másához: 20 max 	
<p>M04 PAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha a pad össze van csukva: 10 • Ha a pad össze van csukva és kockák vannak az ugróiskola mezőin úgy, hogy azok érintkeznek a pályaalappal: 10 minden mezőért • Ha a háttámlát teljesen eltávolítottátok mindkét lyukból: 15 	
<p>M05 KOSÁRLABDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha van egy kocka a rekeszben (csak egy kockáért jár pont) 15 • Ha a rekeszt a pózna közepén található fehér elem tartja: 15 • VAGY Ha a rekeszt a pózna tetején található fehér elem tartja: 25 	
<p>M06 HÚZÓDZKODÓ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha a robot bármikor teljes terjedelmével áthalad a húzódkodó kerete alatt: 15 max • Ha a menet végén a robotot 100%-ban a húzódkodó tartja, vagyis az nem ér hozzá a pályaalaphoz: 30 	
<p>M07 ROBOT TÁNC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha a menet végén a robot vezérlője legalább részben a táncparkett felett van, és "táncoló" mozdulatot végez: 20 	

M08 BOCSA

- Ha mindkét elosztó csak egy kockát juttatott át az ellenfél térfelének bármely pontjára, és ezek egyező színűek: **25 mindkét csapatnak**
- Ha vannak kockák teljes terjedelmükkel a keretekben vagy a célzónátokban: **kockánként 5**
- Ha legalább egy sárga kocka teljes terjedelmével a célzónátokban van: **további 10**

M09 ABRONCS FORDÍTÁS

- Pálya 4. zónájában a 5. zóna felé fordított kockák: **10**
- Pálya 4. zónájában a 5. zóna felé fordított kockák: **15**
- Pálya 4. zónájában a 5. zóna felé fordított kockák: **5 a [bXY] m_ffh**

M10 MOBILTELEFON

Pálya 4. zónájában a pályaalapon fekszik: **15**

M11 FUTÓPAD

Ha a robot a görgőket megpörgeti, és a mutató az alábbi színen áll:

Szürke:	5	Narancs:	15	Világoszöld:	25
Piros:	10	Sárga:	20	Sötétzöld:	30

M12 EVEZŐGÉP

- Ha a szabad kerék teljes terjedelmével a nagy körön kívül van: **15**
- Ha a szabad kerék teljes terjedelmével a kis körön belül van: **további 15**

M13 EMELŐGÉP

Ha a megállító elem a kar alatt van, és a kar beállítása:

Kék:	10	Magenta:	15	Sárga:	20
------	-----------	----------	-----------	--------	-----------

M14 EGÉSZSÉG PONTOK

Ha az egészség pontok:

- Érintik a RePLAY logót, vagy a szürke területet a pad körül: **5 mindegyikért**
- A húzódkodó egyik lábán lógnak - maximum négy - és nem ér hozzá más eszközhöz: **10 mindegyikért**

M14 PONTOSSÁG

Ha a pályán maradt pontosság jelölők száma:

6:	60	5:	45	4:	30	3:	20	2:	10	1:	5
----	-----------	----	-----------	----	-----------	----	-----------	----	-----------	----	----------

ÖSSZPONTSZÁM

(Összpontszám = a "pontok" oszlopban szereplő értékek összegével)