

| | | | |
|----------|--------|-------|---------|
| Csapat # | Futam: | Bíró: | Asztal: |
|----------|--------|-------|---------|

Csapatnév:

| | | | PONT |
|---|--|-------------------|------|
| FELSZERELÉS VIZSGÁLAT | | | |
| Ha a futam előtti ellenőrzéskor a robot és minden tartozéka, felszerelése teljes terjedelmével elfér az egyik Indítási területen és nem magasabb, mint 305 mm: | | 20 | |
| FELADAT 01 INNOVÁCIÓS PROJEKT MODELL | | | |
| Ha az Innovációs projekt modell legalább részben a Hidrogénüzem célterületén van: | | 10 | |
| <i>Tervezzetek, és hozzatok Innovációs projekt modellt a futamra. A pontszerzéshez teljesülnie kell:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Legalább két fehér LEGO alkatrészből kell állnia. • Valamelyik irányban legalább 4 LEGO egység nagyságúnak kell lennie. | | | |
| FELADAT 02 OLAJFÚRÓ TORONY | | | |
| Ha egy üzemanyag egység a tartálykocsiban van: | | 5/egység | |
| Bónusz: ha legalább 1 üzemanyag egység van a tartálykocsiban, és az legalább részben áthaladt az üzemanyagtöltő állomás cél területén: | | további 10 | |
| FELADAT 03 ENERGIATÁROLÁS | | | |
| Ha egy energia egység teljes terjedelmével az energia tároló konténerben van (max. 3): | | 10/egység | |
| Ha az energia egység teljes terjedelmével el lett távolítva az energiatároló tálcáról: | | 5 | |
| <i>Az energiatároló konténerben lévő energia egységek nem érinthetnek felszerelést vagy eszközt a futam végén.</i> | | | |
| FELADAT 04 NAPERŐMŰ | | | |
| Ha egy energia egység teljes terjedelmével el lett távolítva a kezdő köréből: | | 5/egység | |
| Bónusz: Mindhárom energia egység teljes terjedelmével el lett távolítva a kezdő köréből: | | további 5 | |
| FELADAT 05 OKOSHÁLÓZAT | | | |
| Ha a saját pályátok narancssárga csatlakozója teljesen fel van emelve: | | 20 | |
| Bónusz: ha mindkét csapat narancssárga csatlakozója teljesen fel van emelve: | | további 10 | |
| <i>Az okoshálózat modell nem érinthet felszerelést vagy eszközt a futam végén.</i> | | | |
| FELADAT 06 HIBRID AUTÓ | | | |
| Ha a hibrid autó már nem érinti a rámpát: | | 10 | |
| Ha a hibrid egység a hibrid autóban van: | | 10 | |
| FELADAT 07 SZÉLERŐMŰ | | | |
| Ha egy energia egység már nem érinti a szélerőművet: | | 10/egység | |
| FELADAT 08 TELEVÍZIÓ NÉZÉS | | | |
| Ha a televízió teljesen fel lett emelve: | | 10 | |
| Ha egy energia egység teljes terjedelmével a televízió zöld nyílásában van: | | 10 | |
| <i>A televízió nézés modell, és az energia egység, mely a zöld nyílásban van nem érinthet felszerelést vagy eszközt a futam végén.</i> | | | |

FELADAT 09 JÁTÉK DINOSZAURUSZ

Ha a játék dinoszaurusz teljes terjedelmével a bal bázis területén van:

10

Ha a játék dinoszaurusz fedele teljesen zárt és:

- Egy energia egységet tartalmaz:

10

- Egy újratölthető akkumulátort tartalmaz:

20**FELADAT 10 ERŐMŰ**

Ha egy energia egység már nem érinti az erőművet:

5/egység

Bónusz: ha egyik energia egység sem érinti már az erőművet:

további 10**FELADAT 11 VÍZERŐMŰ**

Ha az energia egység már nem érinti a vízerőművet:

20**FELADAT 12 VÍZTÁROZÓ**

Ha egy hurkolt víz egység teljes terjedelmével a víztározóban van, érintve a pályaalapot:

5/egység

Ha egy hurkolt víz egység egy piros horogra lett helyezve:

10/horog

A hurkolt víz egységen lévő hurok kilóghat a víztározóból.

A piros horogra akasztott hurkolt víz egységek nem érinthetnek felszerelést vagy eszközt a futam végén.

FELADAT 13 ENERGIÁT A CÉLTERÜLETRE

Ha egy energia egység teljes terjedelmével a hidrogénüzem célterületén van: (max. 3):

5/egység**FELADAT 14 JÁTÉKGYÁR**

Ha egy energia egység legalább részben a játékgyár hátulján lévő nyílásban (vagy a piros tartályban) van (max. 3):

5/egység

Ha a mini játék dinoszaurusz ki lett engedve:

10

A játékgyárban lévő energia egységek nem érinthetnek felszerelést vagy eszközt a futam végén.

FELADAT 15 ÚJRATÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR

Ha egy energia egység teljes terjedelmével az újratölthető akkumulátor területen van (max. 3):

5/egység

Az újratölthető akkumulátor egység nem egy energia egység.

Az újratölthető akkumulátor célterületen lévő energia egységek nem érinthetnek felszerelést vagy eszközt a futam végén.

PONTOSSÁGJELÖLŐK

A futamot 6 darab 50 ingyen pontot érő pontosság jelölővel kezditek. A játékvezető kezeli a jelölőket. Ha megszakítjátok a robot futását a bázis területen kívül, a bíró elvesz egy jelölőt. A pályán maradt jelölők száma alapján kapjátok a pontot a futam végén:

1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50

VÉGSŐ PONTSZÁM

A végső pontszám a PONT oszlopban lévő pontszámok összegével egyenlő.

Jószándékú professzionalizmus a versenyzasztalnál:**HALADÓ****KIVÁLÓ****KIEMELKEDŐ****2****3****4**