

SPEELVELD & PLAATSEN VAN DE MODELLEN

Overzicht Om te kunnen oefenen, dient het FLL veld geplaatst te worden op een glad oppervlak, de modellen voor de opdrachten komen hier boven op, de randen komen om het veld heen en optioneel kan laaghangende TL-verlichting gebruikt worden.



OPTIONELE TAFEL

Hoewel de opbouw van het veld op de grond kan plaatsvinden, wordt het aanbevolen om de OPTIONELE TAFEL te bouwen, waardoor een verhoogd glad oppervlak ontstaat (makkelijker om bij het veld te komen en minder kans op beschadiging van de modellen), de randen vastgezet kunnen worden en de mogelijkheid aanwezig is de lichtvoorziening zo te plaatsen als op de wedstrijdtafels.

SPEELVELD

Deze wordt geleverd in een lange koker als onderdeel van de Challenge Set. De koker bevat tevens een vel hersluitbaar bevestigingsmateriaal (Dual Lock, gemaakt door 3M, dit is een soort van klitteband).

EEN GLADDE VLAKKE ONDERGROND

Onderdeel van de OPTIONELE TAFEL, maar als je de OPTIONELE TAFEL niet bouwt, kies dan een andere vlakke omgeving van circa 120 x 240 cm. Een gladde tegelvloer of een stuk hardboard van de juiste afmeting kan ook gebruikt worden.

OPDRACHT MODELLEN

Dit zijn de items op het speelveld, waarop de robot interactief reageert. De modellen zijn gemaakt met behulp van de LEGO stenen en de instructie CD, welke beide te vinden zijn in de Challenge Set.

RANDEN

Onderdeel van de OPTIONELE TAFEL. De randen zijn gemaakt van mat zwart geverfd hout, welke exact om de buitenste rand van de mat worden geplaatst. Randen vormen een belangrijk deel van het veld voor robot geleiding, bescherming en interactie. De constructie van deze randen wordt beschreven in het document OPTIONELE TAFEL.

VERLICHTING

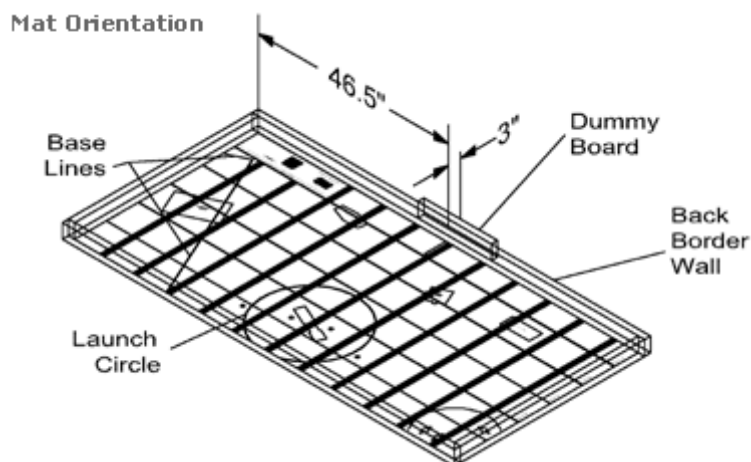
De opstelling van de verlichting tijdens de wedstrijd is gewoonlijk een TL-

armatuur van ca. 1,20 meter, welke parallel loopt met de langste kant van de mat, op ca. 1,20 meter hoogte, met twee lampen van elk 40 watt.

HET UITROLLEN VAN DE MAT

Overtuig jezelf ervan dat de gladde, vlakke ondergrond geheel schoon is en dat er geen enkel vuiltje meer op ligt. Bekijk de afbeelding MAT ORIENTATIE. Rol de mat uit met de afbeelding aan de bovenzijde. Indien je twee velden wilt opbouwen, zorg dan dat de twee gebieden die de BASIS voorstellen, diagonaal tegenover elkaar liggen in de uiterste hoeken. Het golven van de mat zal na het uitrollen uit zichzelf verdwijnen, hoe warmer het in de ruimte is, hoe sneller de welvingen verdwijnen. De mat moet binnen de randen passen, aangezien de afmeting van de binnenzijde van rand naar rand 114,5 x 236,5 cm dient te zijn, dit is iets ruimer dan de lengte en breedte van de mat, behalve wanneer er onregelmatigheden zitten in het gebruikte hout.

- Indien de randen meer dan 0,5 cm afwijken (langer of korter), dien je de randen aan te passen tot de juiste maat.
- Indien de randen net iets kleiner zijn dan de mat, til de randen dan op en leg de mat er ietsjes onder. Laat de randen zakken en schroef ze weer vast.
- Indien de randen net iets groter zijn dan de mat, zorg dan dat de hoeken van de BASIS op de mat gelijk getrokken worden met de respectievelijke rand op die plaats.



3M DUAL LOCK (hersluitbaar bevestigingsmateriaal):

Het velletje van lichtbruin plastic materiaal dat in de koker van de mat zit wordt Dual Lock genoemd. Het wordt gebruikt zoals normaal klitteband, alleen kleeft dit ook aan zichzelf, het geeft een stevigere verbinding en er blijft geen vuil aan hangen. Behalve voor het vastzetten van de modellen op de mat, zoals hier onder wordt beschreven, kan je de mat zelf ook vastzetten met stukjes Dual Lock van 3 x 3 cm.

PLAATSEN/BEVESTIGEN VAN DE MODELLEN OP DE MAT: Sommige modellen worden vastgezet op de mat en sommige niet. Bekijk hieronder voor elk model de afzonderlijke instructies. Plaats elk model precies binnen de lijnen op de mat, houdt erg in de plaatsingsrichting zoals aangegeven op de mat. De exacte bevestiging van Dual Lock komt niet zo nauw, zo lang de modellen maar vast zitten en stabiel blijven staan. Gebruik alleen wat je nodig hebt, zodat je niet vroegtijdig zonder Dual Lock komt te zitten.

TETRAHEDRON BASIS: Bevestig dit model aan de mat: op 9 plaatsen wordt aanbevolen -- één onder elke steunpilaar. De uitgangspositie voor dit model is met de hellingdeur omhoog.

ZONNEPANEEL & STOF: Bevestig dit model aan de mat: op 6 plaatsen wordt aanbevolen -- één onder elke steunpilaar. De uitgangspositie voor dit model is met 8 Stofdeeltjes willekeurig maar gelijk verdeeld over de bovenkant op de gladde blauwe tegels.

MAV LANCEERINRICHTING:

Bevestig dit model aan de mat: op 10 plaatsen wordt aanbevolen — overde gehele omtrek. Uitgangspositie is met de zwart/gele arm geblokkeerd naar beneden.

KRATER:

Bevestig dit model aan de mat: op 28 plaatsen wordt aanbevolen---één onder elke hoek van elk segment. Het laatste wat je moet doen, voordat je het model vastzet op de mat, is nagaan dat alle segmenten zo dicht mogelijk tegen elkaar aan zijn gedrukt. De binnenste hoek van elk segment valt precies over de kraterlijn op de mat. Plaats het middelste segment eerst, werk dan de ene kant uit en daarna de andere. Vraag hulp indien nodig.

IJSKERNEN: Bevestig de Ijskernen NIET aan de mat. Zet ze op de aangegeven plaatsen binnen in de krater, let op de manier van plaatsing zoals aangegeven op de mat.

90° WOONMODULE: Bevestig dit model aan de mat: op 7 plaatsen wordt aanbevolen---Knip de stukjes zo, dat ze precies op de platte delen passen die de mat raken. Gebruik de magneethouders als hulp voor uitlijning voordat je de modellen vastdrukt.

180° WOONMODULES: Bevestig deze modellen NIET aan de mat. Plaats ze ergens in de basis.

ROTSBLOKKEN:

Bevestig deze modellen NIET aan de mat. De vierkante markeringen van de rotsblokken vind je in en naast de Lanceer Cirkel. Plaats één rotsblok op elke markering, in totaal vier stuks.

Zandduin:

Bevestig dit model NIET aan de mat. Plaats het op de aangegeven positie (het Rover-voertuig komt boven op dit model te staan).

ROVER-voertuig:

Bevestig dit model NIET aan de mat. Plaats dit met zijn arm weg van de basis en de middelste wielen in de spleet op de top van de zandduin. Overtuig jezelf ervan dat alle wielen vrijelijk kunnen draaien, zodat een langzaam duwtje in elke richting het Rover-voertuig in zijn geheel van de zandduin laat rijden.

VOORBEELD PROJECTIEL (RODE BAL):

Plaats dit op de ronde zwarte houder, ergens in de BASIS.

BONDGENOOTSCHAP WOONMODULE:

Wanneer twee velden zij-aan-zij worden geplaatst tijdens een wedstrijd, wordt dit model vastgezet op het absolute midden tussen de twee velden, over de randen van de beide velden heen (met het middelpunt 118 cm vanaf de korte kant). Indien je zelf de beschikking hebt over één oefenveld, maak dan een dummy en bevestig dit aan de rand om zo het ontbrekende veld te vervangen. Dit wordt weergegeven in MAT ORIENTATIE. Indien goed gepositioneerd, zal het linkerviel langs de markering op de mat bewegen.

BASIS:

Plaats de twee 180° woonmodules en het voorbeeld projectiel (rode bal) op zijn zwarte houder in de BASIS.

ALGEMEEN:

Of je nu wel of niet de officiële belichting gebruikt, vermijd oefenen onder extreme omstandigheden. Houd de modellen in hun originele staat door ze regelmatig na te kijken en aan te drukken. Baseer niet je strategie op het feit dat sommige modellen breekbaar zijn, omdat een aantal modellen tijdens de wedstrijd wellicht gelijk zal zijn. Vermijd het schoonmaken van de mat met producten die resten achterlaten. Probeer een vochtige doek en een potloodgum op zwaardere vlekken.

