



MISSIES

ACHTERGROND

Als de aarde wordt bekeken vanuit de ruimte is het moeilijk de contouren van zelfs de hoogste bergen te zien. Mensen zijn ongelofelijk klein in vergelijking met de aarde, en helemaal in vergelijking met de atmosfeer en de oceanen. Dus wanneer deze reus onder onze voeten schudt, is dat altijd interessant maar soms ook rampzalig. En als de vloeistoffen om ons heen in beweging komen, kan dat mooi zijn maar ook verwoestend. Deze gebeurtenissen zijn moeilijk te voorspellen en net zo moeilijk om aan te ontkomen...

Nature's Fury!

Is er dan niets dat we kunnen doen? Jawel! Als huidige *FIRST* LEGO League teams en als toekomstige wetenschappers en ingenieurs, zullen jullie slimme oplossingen bedenken. Innovatieve oplossingen die mensen helpen voorbereid te zijn, veilig te blijven en te herstellen als we te maken krijgen met de verwoestende kracht van de natuur. Deze manier van innovatief denken, hebben jullie ook nodig om de onderstaande symbolische missies van de robot game te voltooien.

VRIENDELIJKE WAARSCHUWING

Iedereen moet natuurlijk de details van de missies uitgebreid bestuderen, maar ook de andere drie missie-documenten zijn van groot belang, zowel voor nieuwe als ervaren teams. Ze kunnen veranderen tijdens het seizoen, dus raadpleeg ze regelmatig! De andere documenten zijn Veldopbouw + Regels + Vraag&Antwoord, Waarom? Zie hieronder...

TEAMS DIE ALLES HEBBEN GELEZEN

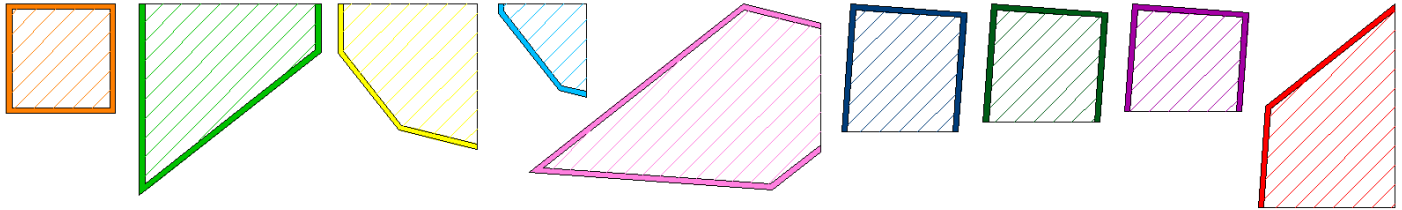
hebben minder vragen
hoeven minder opnieuw te doen
staan voor minder verrassingen
halen meer punten
hebben meer plezier

TEAMS DIE DAT NIET DEDEDEN

weten niet precies wat te doen
moeten opnieuw beginnen (en dat kost tijd)
leren veel van... scheidsrechters
halen minder punten
hebben stress

SCORENDE GEBIEDEN

ORANJE LICHT GROEN GEEL LICHT BLAUW ROZE DONKER BLAUW DONKER GROEN PAARS ROOD



MISSIES

VRACHTWAGEN

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---De vrachtwagen raakt de mat aan, ergens in het gele gebied.

(Let op, het lichtblauwe gebied bevindt zich in het gele gebied)

PUNTEN: 20

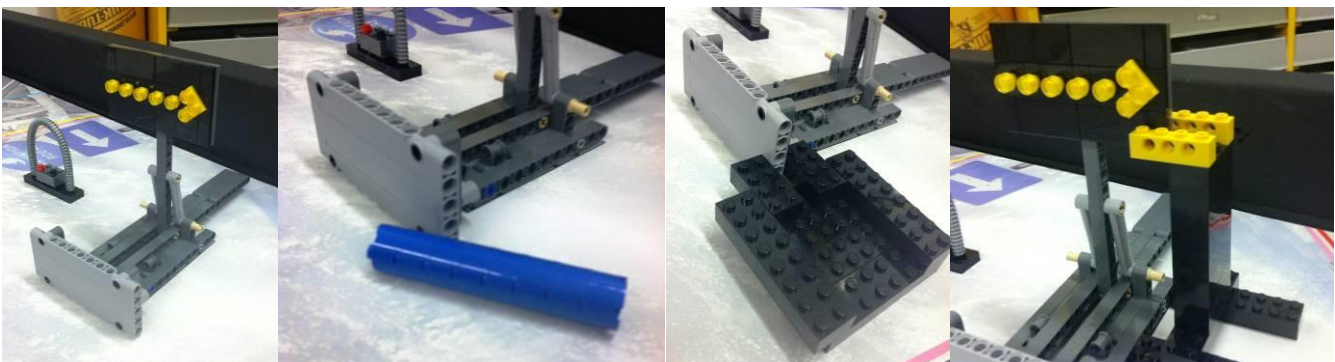
VLUCHTROUTE BORD

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Het bord is duidelijk omhoog (het hoeft niet verticaal te zijn) en wordt alleen op zijn plek gehouden door de wrijving van de hendel met de mat.

---Geen enkel onderdeel van het missiemodel wordt door de robot of een strategisch object aangeraakt.

PUNTEN: 30



SCORE

SCORE

GEEN SCORE

GEEN SCORE

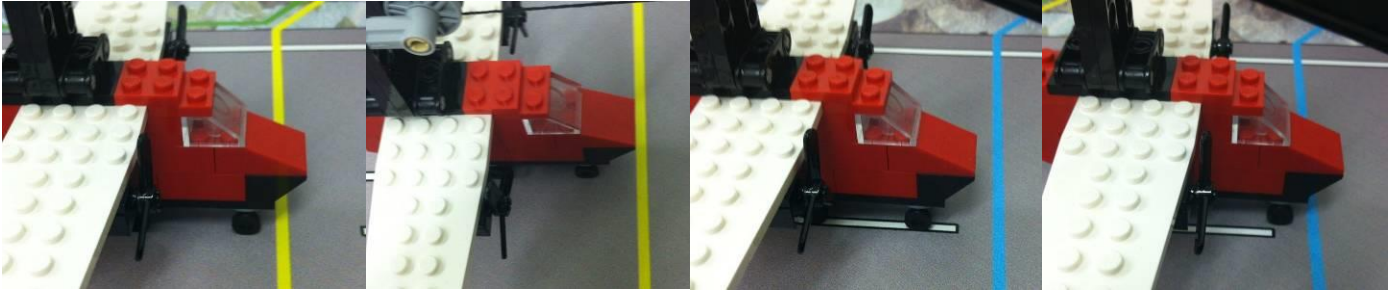
VRACHTVLIEGTUIG

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Het vliegtuig is in het gele of lichtblauwe gebied.

(Punten worden gegeven voor het gele gebied of voor het lichtblauwe maar niet voor allebei)

PUNTEN: Gele gebied maar niet lichtblauw... **20** -OF- Lichtblauw ... **30**



GEEL

GEEL

GEEL

LICHTBLAUW

BOOMTAK

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---De boomtak in het oosten is dichtbij de mat dan de afstand tussen de elektriciteitskabels en de mat.

---De boom en het model van de elektriciteitskabels staan rechtop en raken de mat

PUNTEN: 30

TSUNAMI

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Alle drie golven raken de mat

PUNTEN: 20

AMBULANCE

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---De ambulance is in het gele gebied.

---Alle wielen van de ambulance raken de mat.

PUNTEN: 25

LANDINGSBAAN

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Niets behalve de golven (van de tsunami-missie) en/of het vliegtuig raakt de landingsbaan op de mat.

PUNTEN: 30

BOUWLOCATIE WIJZIGEN

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Er bevinden zich geen grijze gebouwdelen in het lichtgroene gebied.

PUNTEN: 20

FUNDERING TESTEN

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Het westelijke beige gebouw is onbeschadigd: 4 delen, 90° ten opzichte van de mat, en "perfect" uitgelijnd.

---Het oostelijke beige gebouw is duidelijk beschadigd.

---*Niets raakt de gebouwen aan behalve het rollende frame.

---*Niets heeft de gebouwen aangeraakt behalve het rollende frame.

---De opgelopen schade is enkel veroorzaakt door de bewegingen van het rollende frame.

(*Uitzondering: gevallen gebouwdelen van het oostelijke gebouw mogen de mat of het westelijke gebouw aanraken als dit toevallig gebeurt)

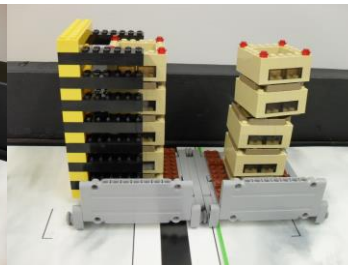
PUNTEN: 30



SCORE



SCORE



GEEN SCORE



SCORE



SERIEUS?

BOUWBESLUIT

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Een gebouw met meerdere verdiepingen is in het roze gebied

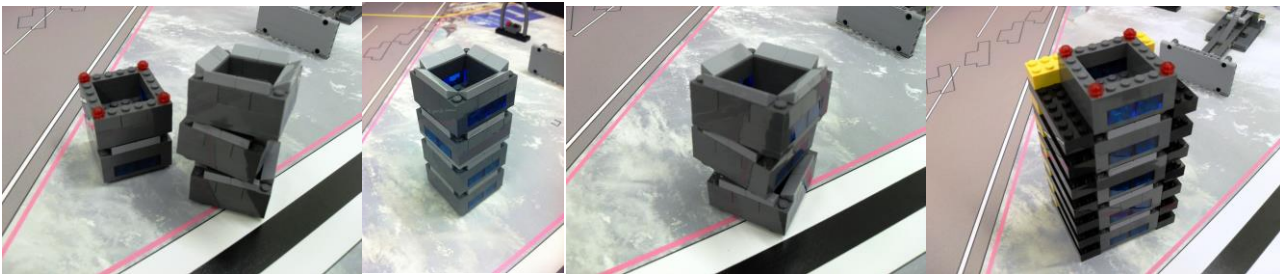
---Het gebouw bestaat enkel uit gebouwdelen

---Het voltooide gebouw steunt op geen enkele wijze op strategische objecten of de robot

(De delen hoeven niet perfect op elkaar te passen of uitgelijnd staan voor dit gebouw)

(Als er meerdere gebouwen zijn, dan telt alleen het gebouw dat de hoogste score oplevert)

PUNTEN: 5 VOOR ELK OPGESTAPELD GEBOUWDEEL



H = 3

H = 4

H = 3

GEEN SCORE

OBSTAKELS

De situatie die zichtbaar moet zijn tijdens de wedstrijd:

---De robot passeert de westelijke lijn van het desbetreffende gebied volledig, komend vanuit het westen.

(Deze missie bevat een uitzondering op de Regels)

(Deze missie mag zo vaak herhaald worden als je wilt (binnen de tijd), om zo de score te verbeteren)

(De punten, die worden gegeven, zijn permanent tenzij een beter resultaat deze punten vervangt later in de wedstrijd)

(Er worden alleen punten gegeven voor het beste resultaat)

(De robot mag gered worden van de missie indien nodig, of de missie gelukt is of niet, zonder aanraakpenalty)

(De punten zijn permanent, zelfs als de robot later uit het gebied weggrijdt of wordt gered)

PUNTEN: Donkerblauw...**10** -OF- Donkergroen...**16** -OF- Paars...**23** -OF- Rood...**31**



GEEN SCORE

DONKERBLAUW

DONKERBLAUW

HUIS OPTILLEN

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Het huis staat vast in zijn hoogst mogelijke positie

PUNTEN: 25

VOORUITGANG

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Door het bedienen van de rode hendel, heeft de wijzer heeft een kleur bereikt (bewegend naar links in de afbeelding)

(Punten voor deze missie worden aan beide teams toegekend, ongeacht wie het model heeft bediend)

(Geen punten worden toegekend als dit model niet bediend wordt)

PUNTEN: 2 PER KLEUR BEREIKT



LICHTGROEN



LICHTGROEN

FAMILIE

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

--- Er zijn ten minste twee personen samen in een gekleurd gebied.

(Punten worden toegekend voor 2 of 3 personen, maar niet beide)

PUNTEN: 2...33 -OF- 3...66

WATER

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Er is ten minste 1 persoon samen met water (in flessen) in hetzelfde gebied.

PUNTEN: PERSOON MET TENMINSTE 1 FLES WATER...15 PER STUK

VEILIGHEID

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Er is ten minste 1 persoon in een rood of geel gekleurd gebied.

(Punten voor personen in het rode en het gele gebied worden bij elkaar opgeteld)

PUNTEN: PERSOON IN HET GELE GEBIED...**12** PER STUK, IN HET RODE GEBIED...**18** PER STUK

HUISDIEREN

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Er is ten minste 1 huisdier samen met minstens 1 persoon in een gekleurd gebied.

PUNTEN: HUISDIER SAMEN MET TEN MINSTE 1 PERSOON...**15** PER STUK

GOEDEREN & MATERIAAL

De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---Ten minste 1 niet-water item is een rood of geel gekleurd gebied.

(12 mogelijkheden: portofoon, accu, generator, 2 brandstof, graan, brood, medicijnen, radio, zaklamp, crossmotor, helm)

PUNTEN: IN HET GELE GEBIED...**3** PER STUK, IN HET RODE GEBIED...**4** PER STUK

VEILIGE HAVEN / SCHUILPLAATS

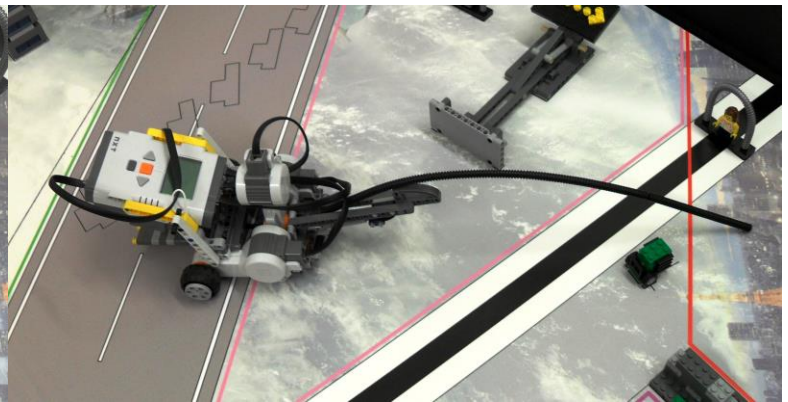
De zichtbare situatie aan het einde van de wedstrijd:

---De robot is in het rode gebied aan het einde van de wedstrijd.

PUNTEN: **25**



SCORE



GEEN SCORE

AANRAAKPENALTY

Als een aanraakpenalty wordt toegekend (zoals beschreven in de Regels), plaatst de scheidsrechter een stuk puin van het dak op de meeste westelijke 'dakmarkering' die nog leeg is. Het plaatsen gebeurt zo nauwkeurig mogelijk op de markering, maar kan er ook iets naast liggen. Na 4 strafpunten, wordt het meest westelijke stuk puin zo ver mogelijk in de noordoostelijke hoek van het lichtblauwe gebied gelegd. De robot mag puin in het lichtblauwe gebied niet verwijderen.

PUNTEN: IEDER STUK PUIN IN HET LICHTBLAUWE GEBIED...**-13** PER STUK, ERBUITEN **-10** PER STUK