

# OPSTELLING VELD ONDERDELEN

---

## Inleiding

---

Het wedstrijdveld bestaat uit een mat en LEGO modellen. De LEGO modellen worden "missie modellen" genoemd, de mat "Veld mat". Sommige Missie modellen worden vastgezet met 3M "Dual Lock" bevestigingsmateriaal. De mat moet worden geplaatst op een glad oppervlak en omgeven zijn door randen.

---

## Benodigheden

---

Voordat je begint moet je:

- Een officiële wedstrijd tafel hebben. Zie voor instructies het hoofdstuk "optionele tafel"
  - de missiemodellen hebben gebouwd volgens de instructies op de cd
  - de mat en de 3M dual lock hebben die bij de Field Setup Kit zaten
- 

## Plaatsing van de mat

---

### stap 1

Maak het oppervlak van de tafel schoon, bedenk dat elk bobbeltje de robot kan hinderen. Stofzuig het oppervlak en controleer of het goed schoon is

### stap 2

Rol de mat uit met de afbeelding aan de bovenkant en de "Ball Court" bij de extra dubbele rand. Als de mat niet goed op de tafel past doordat de maten van de tafel verkeerd zijn, pas dan de tafel aan. Mocht de mat niet helemaal passen vanwege kleine foutjes of obstakels op de rand, dan kan de mat eventueel bijgeknipt worden.

### stap 3

Verschuif de mat zo dat er geen ruimte is tussen de "Base" hoeken en de tafelanden ernaast. Aan de andere kant van de mat zijn ruimtes tot maximaal 1 cm toegestaan. Als er meer ruimte over is tussen de mat en de randen van de tafel, pas dan de tafel aan.

### stap 4

Trek, met behulp van iemand anders, de mat strak om vouwen en golven te verwijderen, controleer hierna of alles nog voldoet aan de eisen in stap

3. Het kan zijn dat de mat nog steeds een beetje golft. Dit komt door het transport en de opslag en zou na enige tijd vanzelf moeten verdwijnen.

---

### Het gebruik van Dual Lock

---

Dual Lock is ontworpen om aan zichzelf te plakken als de twee oppervlakken tegen elkaar worden gedrukt. Als je ergens Dual Lock moet aanbrengen, breng dan eerst een vierkantje aan op de plek waar het moet komen (plakkerige kant onder), en druk vervolgens een ander stukje er op z'n kop op (zodat de plakkerige kant aan de boven kant zit). Plaats vervolgens voorzichtig het Missiemodel op z'n plaats en druk het aan. Op deze manier voorkom je dat je moet gaan raden waar je de Dual Lock op het model moet plaatsen.

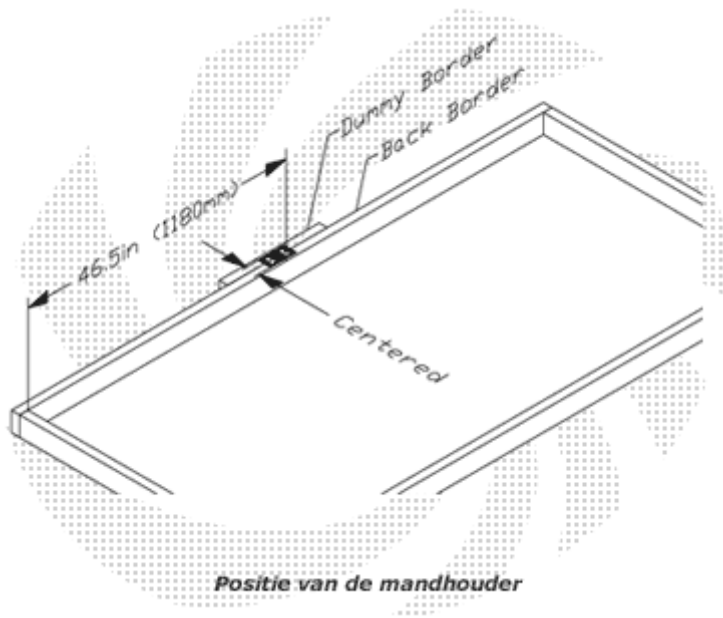
---

### Plaatsing van de missie modellen

---

#### "Basket Holder" en "Basket" (mand houder en mandje)

Bepaal het midden van de achterste rand. Deze zou op ongeveer 118 cm afstand van beide zijranden moeten liggen. Gebruik 8 paar Dual Lock vierkantjes om de "Basket Holder" op zijn plaats te zetten. Zorg dat het tussen de oranje pionnen zit. NB: probeer niet het centrum van de achterzijde te bepalen door op het oog te kijken naar de positie van de "Ball Court".



#### "Dog" en "Cat" (hond en kat)

Gebruik 8 paar Dual Lock vierkantjes (een voor elke poot) om deze dieren tegenover elkaar te zetten. Zet ze op hun plaats op het plein met de rode stenen.

## "Gate" (poort)

Let erop dat het scharnier aan de goede kant zit, dit staat aangegeven op de mat. Gebruik 8 paar Dual Lock vierkantjes om de poort vast te zetten. Zorg ervoor dat de afstand tussen de buitenkanten van de poten tussen de 255 en 257 mm ligt. Check of de poort vrij kan openen en in het slot vallen.

## "Fence" (hek)

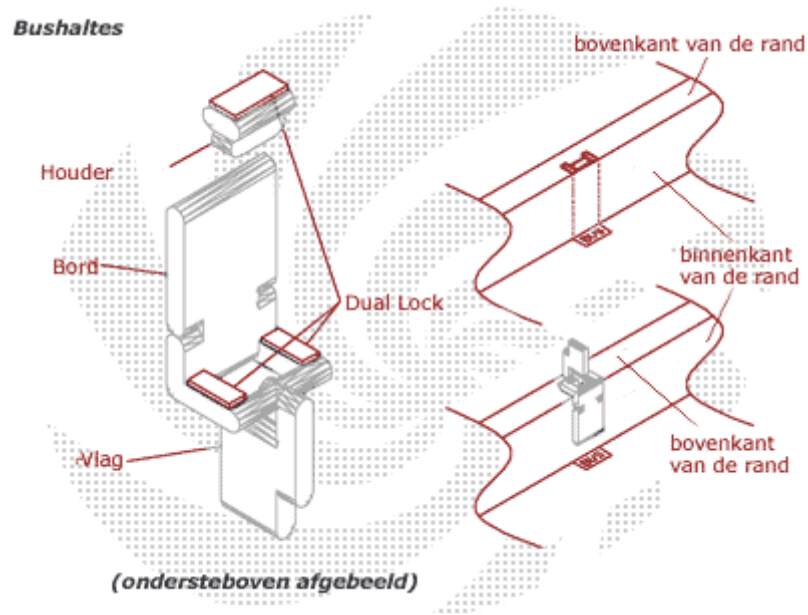
Let erop dat het hek goedom staat, dit staat aangegeven op de mat. Gebruik 8 paar Dual Lock vierkantjes om het hek op zijn plaats te zetten (linksonder op het plein met de rode stenen)

## "Stairs" (trap)

Plaats de trap met de railing naar het water op de aangegeven plek. Gebruik hier voor 10 paar Dual Lock vierkantjes. Zorg ervoor dat er in ieder geval op de hoekpunten Dual Lock geplaatst wordt.

## "Sign Holders" en "Signs" (bushaltes)

Plaats 3 paar Dual Lock stukjes op de haltes, zoals aangegeven in de tekening hieronder. Plaats deze haltes vervolgens op de rand, recht boven de "bus" aanduiding op de mat. Het maakt niet uit aan welke kant de witte halte wordt geplaatst.

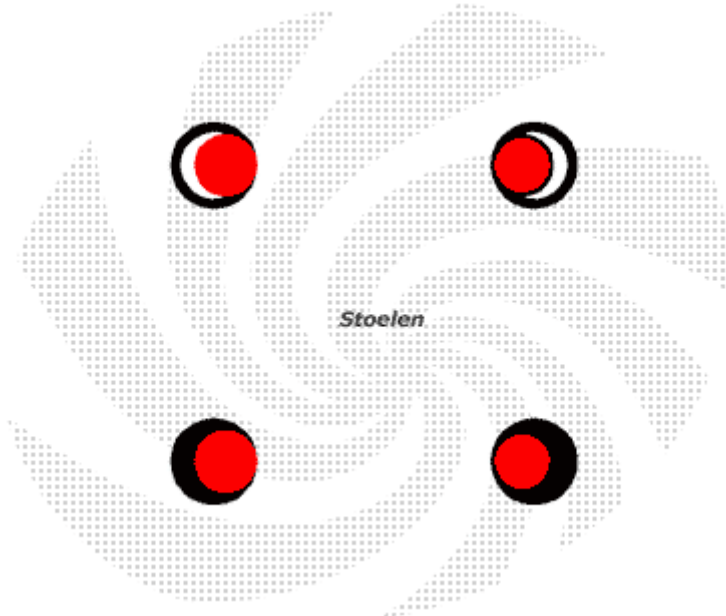


## "Table" (tafel)

Gebruik 4 paar Dual Lock vierkantjes om de tafel op het ovale kleed te bevestigen.

## "Chairs" (stoelen)

De drie stoelen moeten *niet* op de mat worden vastgemaakt. Zet ze op de aangegeven cirkeltjes, zoals in de tekening hieronder. De buitenkanten van de poten moeten de binnenkanten van de cirkeltjes precies raken.



## "CD holder" (cd houder)

Gebruik 4 paar Dual Lock vierkantjes om de cd houder op zijn plaats bij het bureau vast te zetten. Zorg zelf voor een (oude) CD en plaats deze over de kegel op de cd houder.

## "Glasses" (bril)

De bril wordt *niet* vastgezet op de mat. Plaats de bril los op z'n plaats bij het toetsenbord. Zorg dat de glazen van de bril op de aangegeven kruisen liggen. De uiteinden van de poten moeten precies tussen de V-vormige markeringen.

## "Bowl of Food" en "Tray" (schaal met eten en dienblad)

Deze dingen worden bewaard in de basis, ze worden *niet* op de mat vastgemaakt. Op gegeven moment worden ze met de hand op de robot geladen voor een missie. Het eten moet wel op de schaal blijven liggen.

## "Pet Food" (dierenvoer)

De drie zwarte stukjes voedsel worden gebruikt als dierenvoer. Ze moeten apart van het andere voedsel worden bewaard in de basis. Op gegeven moment worden ze met de hand op de robot geladen.

## "Ball Holders" en "Balls" (ballen en houders)

Ook deze dingen worden in de basis bewaard. Ze worden op gegeven moment met de hand op de robot geladen. De ballen moeten dan wel in hun houders blijven liggen.

---

## **Onderhoud**

---

- Zorg ervoor dat je Missiemodellen goed in elkaar blijven zitten. Druk ze regelmatig goed aan.
- Sommige modellen zijn vrij slap, maar baseer je strategie niet op het slopen van deze modellen! Tijdens de wedstrijden kunnen deze namelijk vastgelijmd zijn.
- Maak de mat niet schoon met schoonmaakmiddelen die vlekken kunnen achterlaten. Probeer een vochtige doek of een gum om vlekken weg te krijgen