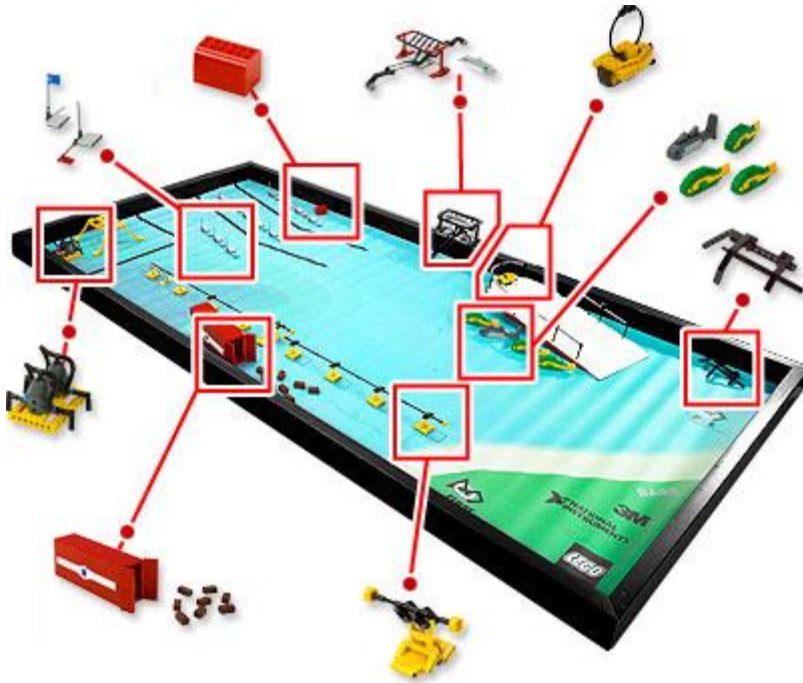


MISSIES



Zet de onderzeeër overboord

De robot moet op het onderzoeksschip komen en vanuit daar de onderzeeër overboord zetten. De onderzeeër moet het blauw van de mat raken. Als de onderzeeër rechtop op de mat staat, is dit **40 punten** waard en 35 punten als de onderzeeër niet rechtop op de mat staat.



Markeer het scheepswrak

Om de locatie van het oude wrakschip te markeren, moet de robot de vlaggen (rood en blauw) omhoog zetten. Een willekeurig aantal vlaggen (van een willekeurige kleur) volledig omhoog gezet is **30 punten** waard en elke volledige omhoog gezette oost/west rij is 15 punten extra waard.



Bescherm het pompstation

De robot moet de beschermende structuur over het pompstation zetten. Om punten te verdienen moet minstens één van de voeten van de beschermende structuur volledig voorbij de zuidkant van het pompstation staan. Het resultaat is **40 punten** waard.



Onderhoud aan de pijpleiding

De robot moet een nieuw stuk pijpleiding installeren zodat het team de leiding kan testen. Wanneer het nieuwe stuk pijpleiding geïnstalleerd is, moet het team door aan de oostzijde handmatig te duwen de gele vlaggen omhoog zetten. Als de gele vlaggen omhoog staan is dit **40 punten** waard.



Vind de haai tussen de vissen

De robot moet de haai herkennen tussen de groene vissen. De haai moet zó verplaatst worden dat hij niet meer goed op zijn locatiemarkering op de mat ligt. Alle groene vissen moeten wel precies op hun markering blijven liggen. Het resultaat is **35 punten** waard.



Bevrijd de dolfijn

De robot moet de dolfijn terugbrengen naar de oceaan. Als de dolfijn het blauw van de mat raakt, is dit **25 punten** waard.



Beslis over de plaatsing van een kunstmatig rif

De robot moet het zwarte wrakstuk òf naar laag water, als een kunstmatig rif, òf naar de basis, als recyclebaar materiaal, verplaatsen. Als het rif het lage water raakt (lichtere blauwe kleur van de mat) of de basis is dit **40 punten** waard.



Opruimen na een vrachtschipongeluk

De robot moet de container en de afgevallen kratten met plastic zakken naar de basis brengen, zodat ze geen schade kunnen aanrichten. Het verplaatsen van de container naar de basis is **30 punten** waard. De kratten zijn bonusobjecten die op elke plaats op de tafel punten waard zijn. Kratten die in de basis liggen zijn elk **5 punten** waard en de andere kratten op de tafel zijn elk **2 punten** waard. Wanneer een krat verwijderd wordt, moet de scheidsrechter degene pakken die op dat moment het meest westelijk ligt.



Vind de verzonken schat

De robot moet de schatkist volledig buiten de grenzen van het wrakschip brengen voor 25 punten of terug naar de basis voor **35 punten**.

