

OPSTELLING MISSIEMODELLEN

Overzicht

Het Challenge Veld is een hindernisbaan op een mat. The hindernissen worden Missiemodellen genoemd, en de mat is de Missiemat. Sommige modellen zitten vast op de mat met 3M Dual Lock (een soort klittenband). Om de missies uit te voeren moet de mat op een gladde, platte ondergrond liggen en omgeven zijn door randen.

Voor je begint

Zorg dat je:

- de instructies onder Opbouw tafel hebt opgevolgd zodat je een officiële opstelling hebt om je mat op te bouwen.
- de instructies hebt opgevolgd op de CD-ROM die je bij je Missie Set hebt gekregen en je de Missiemodellen in elkaar hebt gezet.
- de Missiemat en Dual Lock bij de hand hebt.

Plaatsen van de Missiemat

Stap 1

Maak de ondergrond voor de mat schoon. Zelfs de kleinste kruimels kunnen de prestaties van je robot beïnvloeden. Stofzuig de ondergrond dus en veeg er met je hand overheen. Haal alle uitstekende oneffenheden die je voelt weg.

Stap 2

Rol de mat uit en leg hem met de afbeelding naar boven neer. Zorg dat het groene logo rechtsvooraan ligt, op de zuidoostkant van je ondergrond (zie de tekening "Table/Mat oriëntation"). Verplaats de randen waar nodig als de mat er niet tussen past. Als de mat maar op één of twee plaatsen niet tussen de randen past, kun je de mat alleen op die plaatsen bijsnijden.
LET OP: DIT JAAR IS DE MAT KLEINER DAN DE TAFEL. ZIE VRAGEN & ANTWOORDEN VOOR DE GOEDE MANIER OM DE MAT IN DE TAFEL TE PASSEN.

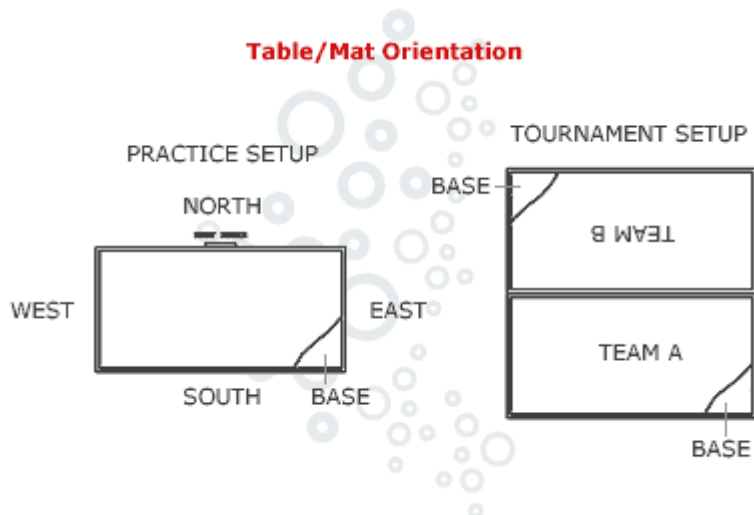
Stap 3

Verschuif de mat zó, dat er geen ruimte zit tussen de hoeken van de mat bij de basis en de zuidoost randen. Er mag in de noordwesthoek maximaal

13 millimeter ruimte zitten tussen de mat en de randen. Als er meer ruimte zit tussen de mat en de randen, moeten de randen worden verplaatst.

Stap 4

Vraag iemand om je te helpen bij het verwijderen van de "golven" uit de mat. Trek de mat strak en wrijf alle golven eruit van Oost naar West. Controleer daarna de eisen van Stap 3. Er kunnen nog wat golven in de mat zitten, maar die verdwijnen na een tijdje



vanzelf.

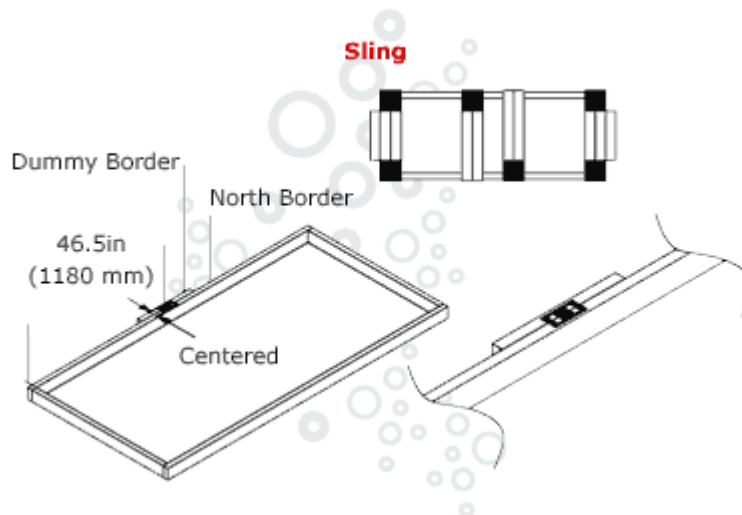
Het gebruik van Dual Lock

De Missiemodellen kunnen van de Missiemat worden gehaald als ze moeten worden opgeborgen of vervoerd. Sommige liggen los, maar anderen worden vastgemaakt met Dual Lock, bevestigingsmateriaal van 3M dat kan worden hergebruikt (een soort klittenband). De Dual Lock heb je apart van de mat en Missiemodellen ontvangen. Het "plakt vast" aan zichzelf wanneer je twee stukjes op elkaar drukt, maar het kan ook weer losgemaakt worden. Als je Dual Lock moet gebruiken, plak dan één stukje op de mat en duw er een ander stukje ondersteboven op (met de plakende kant naar boven, het is even oefenen!). Deze stukjes zijn een "paar". Houd tenslotte het model boven de plaats waar je het wilt neerzetten en duw het vast op het paar Dual Lock. Het is belangrijk om de aanwijzingen voor de Missiemodellen op de mat nauwkeurig te volgen. Je hoeft de Dual Lock maar één keer vast te maken, de volgende keer kun je de Missiemodellen heel eenvoudig aan de mat vastmaken en ze weer weghalen.

Het plaatsen van de Missiemodellen

Sling

Gebruik 6 paren Dual Lock om dit model vast te zetten; de helft op de achterste rand (Back Border) en de andere helft op de extra rand (Dummy Border). Zie ook de tekening "Sling". Elk zwart vierkantje staat voor een paar Dual Lock op de tekening van het model. Zoek het midden tussen de oostelijke en westelijke rand (meet langs de noordelijke rand; ga niet uit van de mat!). Het midden zou ongeveer op 1181 millimeter van beide kanten moeten liggen. Plaats het midden van het model hier en zorg dat het gelijk is verdeeld over de achterste rand en de extra



rand.

Pijpleiding

Lees deze instructie volledig door voordat je begint!

Dit model bestaat uit drie delen, west, midden en oost, en het moet heel precies op de mat worden geplaatst. Het westdeel is het lange deel met de gele vlaggen. Het midden is het korte deel, en het oostdeel is ook lang, maar zonder vlaggen.

West

De gele vlaggen moeten aan het westelijke uiteinde. Zie ook de tekening "Pipeline". Merk op dat elk van de onderdelen aan de rechterkant van de aangegeven locatie moeten worden geplaatst. Gebruik 3 Dual Lock paren op elk van de vier vierkante steunen, waarvan één paar op elke noordhoek en één paar in het midden van de zuidkant (in totaal 12 paren dus).

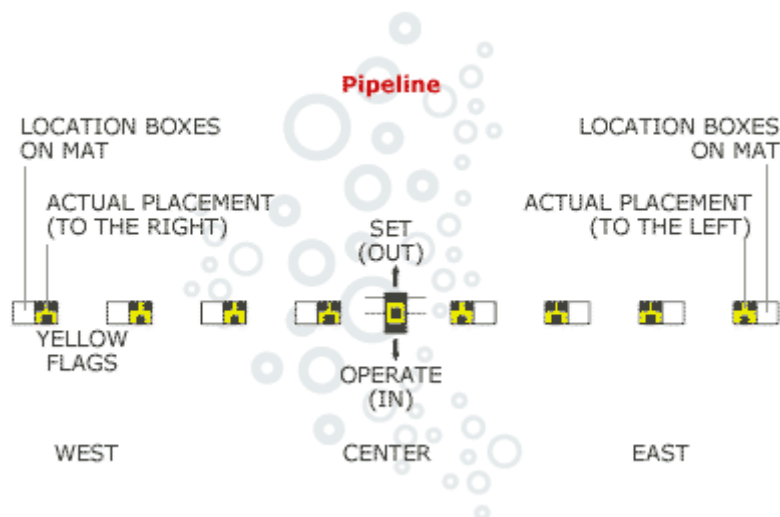
Oost

De oriëntatie is onbelangrijk, maar elk van de onderdelen moet links van de aangegeven locatie geplaatst worden. De Dual Lock moet op dezelfde manier geplaatst worden als voor de westzijde.

Midden

De aangegeven locatie op de mat voor dit onderdeel is breder dan de onderkant van het model zelf; dit is bedoeld zodat je het zelf precies goed kan uitlijnen. In dit geval moet je de Dual Lock eerst aanbrengen op het model en dan op de mat drukken (in het midden). Gebruik in elke hoek een Dual Lock paar en 1 in het midden, let er goed op dat je de in/uit richting goed op de mat plaatst (zie tekening).

In de uiteindelijke positie van dit model is de zwarte pijpleiding van het middendeel naar het noorden gedruwd ("out"), alle drie de delen pijpleiding zijn naar het oosten gedruwd. Kijk om de functie van de pijpleiding te controleren of de pijpleiding van het middengedeelte gelijk ligt met de andere pijpleidingen als je hem naar het zuiden duwt. Als je daarna de pijpleiding van het oostdeel naar het westen duwt, moeten alle drie delen naar het westen bewegen. Als het omklappen van het middengedeelte niet goed werkt, verschuif het missiemodel dan een beetje naar links of

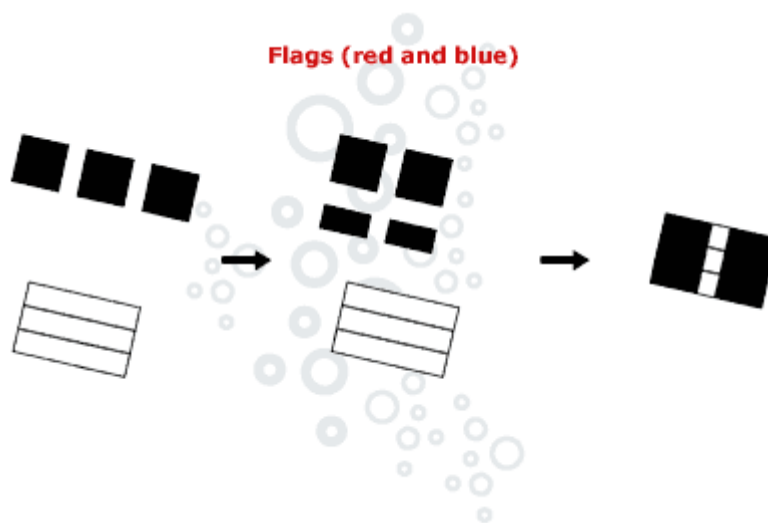


rechts.

Vlaggen (6 rode, 6 blauwe)

Elke grijze steun moet heel precies worden vastgemaakt op één van de overeenkomstige rechthoeken op de mat. Gebruik drie paren Dual Lock voor elke steun zoals aangegeven in de tekening "Flags (red and blue)". Daarvoor moet één paar Dual Lock in tweeën geknipt worden. Zorg dat het draaipunt van de vlag aan de zuidkant zit. Elk model staat in de startpositie als de vlaggemast op de mat ligt in oostelijke richting en de

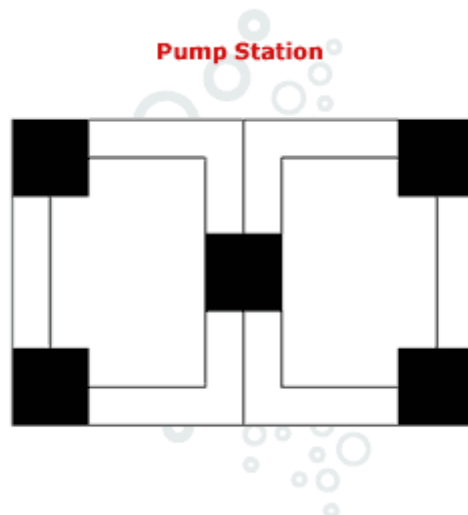
vlag zelf naar het noorden



wijst.

Pompstation

Dit model wordt vastgemaakt met vijf paren Dual Lock zoals aangegeven in de tekening "Pump



Station".

Onderzoeksschip

Lees deze instructie volledig door voordat je begint!

De bewegende basis van dit model wordt op zijn plek vastgezet met vier paren Dual Lock; één paar op elke hoek (van de bewegende basis, niet van het dek van het schip). In dit geval moet je de Dual Lock eerst aanbrengen op het model en dan op de mat drukken. Terwijl je de basis van de mat afhoudt, moet je de achterkant van het onderzoeksschip op de aangegeven locatie op de mat zetten. Als deze perfect staat, druk dan voorzichtig de basis vast. Het dek van het schip kan hierbij in de weg

zitten, je kunt even een paar dekplaten verwijderen om de basis beter te kunnen zien.

Vissen (groen en grijs)

Op deze modellen zit geen Dual Lock. Leg elke vis precies op de plaats die op de mat is aangegeven, met de grijze vis op de plaats waar "shark" ("haai") staat.

Onderzeeër

Op de onderzeeër zit geen Dual Lock. Plaats dit model op de boeg van het onderzoeksschip, met de basis in het zwarte vierkant op de boeg. De voorkant van de onderzeeër wijst naar de vissen.

Dolfijn

Op dit model zit geen Dual Lock. Plaats de dolfijn in de Sling met zijn buik naar beneden, en controleer of de Sling recht ligt. De dolfijn moet vanzelf uit de Sling vallen, dus wees er zeker van dat zijn neus en staart niet onder de rode zijbalken steken.

Schatkist

Op dit model zit geen Dual Lock. Leg het precies op zijn plek op de mat.

Kunstmatig rif

Op dit model zit geen Dual Lock. Leg het precies op zijn plek op de mat.

Beschermend structuur

Op dit model zit geen Dual Lock. Leg het precies op zijn plek op de mat.

Container

Op dit model zit geen Dual Lock. Leg het precies op zijn plek op de mat en houd daarbij rekening met de positie van de deuren.

Kisten

Op deze modellen zit geen Dual Lock. Leg ze elk precies op één van de rechthoeken ten oosten van de container.

Onderhoud van het veld

Houd de modellen netjes door ze vaak aan te drukken en recht te zetten. Maak de mat niet schoon met iets dat restjes achterlaat. Elk glad of

plakkerig spoor heeft invloed op de prestaties van de robot, zeker vergeleken met een nieuwe mat die op sommige toernooien wordt gebruikt.

Gebruik een vochtige doek voor stof en kruimels (op en onder de mat), en probeer hardnekkige vlekken weg te halen met een gum. Zorg dat de mat niet scherp vouwt wanneer je hem oprolt om hem op te bergen of mee te nemen. Scherpe vouwen zijn blijvend en kunnen de bewegingen van de robot beïnvloeden of belletjes veroorzaken.