

Missies



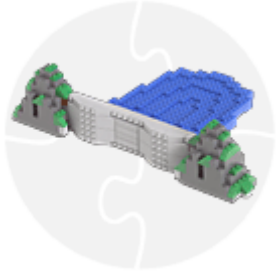
• Zonnepaneel:

Missie: Plaats het zonnepaneel OP het dak van het huis bij de zee voor **15** punten.



• Voertuigkeuze:

Missie: Verplaats de waterstofauto NAAR het witte erf of de geheel zwarte oprijlaan van het huis bij de zee en verplaats de truck òf NAAR de parkeerplaats om gerecycled te worden òf NAAR de boerderij om opnieuw gebruikt te worden. De auto bij het huis is alléén **25** punten waard als de truck naar één van de twee doelen is gebracht. De parkeerplaats is het witte gebied meteen ten westen van de basis. De boerderij is het witte gebied ingesloten door beide rivieren.



● **Stuwdam:**

Missie: Plaats de dam op zo'n manier dat deze beide oevers van een rivier RAAKT ten oosten van de basis voor **25** punten. De dam moet rechtop staan. Na de wedstrijd plaatst (of projecteert) de scheidsrechter de overstroming tegen de dam. Je krijgt éénmalig **10** punten aftrek als een of meer huizen worden GERAAKT door de dam of de overstroming. De dam wordt nooit beschouwd als dwalend object.



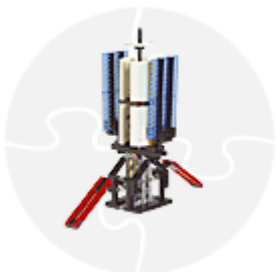
● **Windturbines:**

Missie: Plaats de windturbines zodanig dat ze een wit gebied buiten de basis, maar niet meteen naast de basis, RAKEN. De windturbines moeten rechtop staan. De windturbines zijn elk **15** punten waard.



● **Elektriciteitsnet:**

Missie: Plaats de hoogspanningskabels zó, dat ze het witte gebied van de energiecentrale en het witte gebied van omliggende dorpen RAKEN. De elektriciteitslijnen moeten rechtop staan. Dorpen die op deze manier verbonden zijn met de energiecentrale, leveren je elk **5** punten op. Aan elk op deze wijze verbonden dorp dat in contact staat met een scorende stuwdam of windturbine, worden nog eens **5** punten per scorend object toegekend.



● **Zonne-energie satelliet:**

Missie: Breng één van de panelen van de satelliet omlaag voor **15** punten. Als je robot dit als eerste doet, krijg je **5** punten extra.

- **Golfturbine:**

Missie: Neem je eigen, door je team ontworpen, golfturbine mee (één per team) en verplaats deze naar de oceaan meteen ten westen van het zandstrand. Je golfturbine moet bestaan uit ten minste twee delen die onafhankelijk van elkaar bewegen. Een werkende golfturbine is **25** punten waard. Een opvallend of realistisch ontwerp is de tijd waard, maar geen punten. Hier wordt niet naar gekeken door de scheidsrechters!



- **Steenkolenmijn:**

Missie: Zorg dat de geladen wagon de rails afrijdt. Alleen als en wanneer de wagon de stoppen op het einde RAAKT, mag het team deze met de hand terugzetten in de basis voor **10** punten.



- **Olieboren:**

Missie: Verplaats alle olievaten (inclusief de rode) VAN het olieplatform AF voor **10** punten.



- **Maïs oogsten en verwerken:**

Missie: Verplaatst alle maïs (inclusief de rode) NAAR de basis. De maïs in de basis is alléén **25** punten waard als ten minste één olievat naar de boerderij is gebracht.



• Uraniummijn:

Missie: Verplaats alle uranium (inclusief de rode) UIT het gebied van de boerderij voor **15** punten.



• Bomen planten:

Missie: Verplaats bomen NAAR een gebied ten noorden van de grote rivier. De bomen moeten rechtop staan. Geplante bomen zijn elk **10** punten waard. Bomen die verplaatst zijn naar het gebied van de energiecentrale, kunnen scoren als brandstof, maar niet als geplante boom. Er mogen steentjes aan de boom worden toegevoegd, maar LET OP: dit mogen geen scorende objecten zijn.

• Bevoorrading energiecentrale:

Missie: Verplaats brandstof NAAR het gebied van de energiecentrale.
Bomen: elk **10** punten (maximum van 2, voor elke boom die scoort als brandstof, moet een andere boom scoren als 'geplant')
Steenkool: **10** punten voor minstens de helft van de totale lading
Groen uranium: elk **10** punten
Witte olievaten: elk **5** punten

Omdat energie nodig is om brandstof te vinden en te verwerken, en omdat het verwerken en consumeren van brandstoffen vaak ongewenste effecten en bijproducten met zich meebrengt, stellen de rode vaten inefficiëntie en negatieve gevolgen voor. Deze moeten zo klein mogelijk worden gehouden en daarom mogen er géén rode vaten in het gebied van de energiecentrale voorkomen om punten te scoren voor deze missie. De scheiding van rode vaten en andere vaten mag door de robot overal gedaan worden, of IN de basis met de hand.



• **Olievaten:**

Olievaten van elke kleur zijn elk **10** punten waard IN de basis, als ongebruikte reserves. Maar... als je de robot van het veld pakt terwijl er vaten IN de basis zijn, pakt de scheidsrechter een vat weg en verlies je die punten. Witte vaten zullen eerst gepakt worden, daarna pas de rode vaten. Als er geen olievaten IN de basis zijn op het moment dat de robot gepakt wordt, is er geen verlies van punten. Er is een éénmalige aftrek van **40** punten als een olievat een gebied met water of een huis RAAKT.

• **Parkeerterrein:**

Het parkeerterrein is bestemd als een opslaggebied, met het oog op de huishoudregel. Het is toegestaan om met de hand objecten van en naar het parkeerterrein te verplaatsen, maar alleen voor opslag. De robot mag in en uit het parkeerterrein rijden, maar mag er geen contact maken met opgeslagen- en strategische objecten.

• **Gelijkheidsbonus:**

Gebaseerd op gedocumenteerde scoringsgegevens van de FLL 2006, wordt een gelijkheidsbonus toegekend op de ruwe scores van teams die gebruik maken van de RCX robot, zodat gelijke inspanning weergegeven wordt door gelijke scores. De bonus wordt als volgt toegekend:

- Elke **5** tot en met **100** behaalde punten, zijn uiteindelijk **8** punten waard (= vermenigvuldigen met 1,6).
- Behaalde scores van **105** tot en met **325** punten, krijgen **60** punten extra.
- Behaalde scores van **330** tot en met **395** punten, worden vervangen door scores van **386** tot en met **399** punten. Kijk in de onderstaande tabel voor de uiteindelijke scores:

Behaalde score Nieuwe score

330	386
335	387
340	388
345	389
350	390
355	391
360	392
365	393
370	394
375	395
380	396

385	397
390	398
395	399
400	400