



Team #	Wedstrijd:	Scheidsrechter:	Tafel:
--------	------------	-----------------	--------

TEAMNAAM:

UITRUSTINGSINSPECTIE		SCORE
Als jullie robot en al jullie uitrusting volledig in één startgebied past en onder een hoogtelimiet van 305 mm (12 in.) blijven tijdens de inspectie:	20	
MISSIE 01 3D-BIOSCOOP		
Wanneer de kleine rode balk zich helemaal rechts van het zwarte frame bevindt:	20	
MISSIE 02 THEATERSCÈNEWISSELING		
Als de rode vlag van het theater omlaag is en de kleur van de scène is: Blauw: 10 Roze: 20 Oranje: 30 • BONUS: Als de scènes van beide teams hetzelfde is: Blauw: 20 EXTRA Roze: 30 EXTRA Oranje: 10 EXTRA <i>Teams mogen alleen hun eigen model activeren. Het is niet mogelijk om bonuspunten te scoren in wedstrijden op afstand.</i>		
MISSIE 03 DE COMPLETE ERVARING		
Wanneer de drie schermen van de complete ervaring omhoog staan: <i>Om punten te scoren mag de uitrusting van het team het model niet aanraken aan het einde van de wedstrijd.</i>	20	
MISSIE 04 MASTERPIECESM		
Als jullie LEGO® kunstwerk ten minste gedeeltelijk in het museum doelgebied is: • BONUS: Als het kunstwerk volledig ondersteund wordt door het voetstuk: <i>Om de bonus te scoren, mag het kunstwerk aan het einde van de wedstrijd alleen het voetstuk aanraken en mag het voetstuk geen andere uitrusting van het team aanraken dan het kunstwerk.</i>	10 20 EXTRA	
MISSIE 05 AUGMENTED REALITY STANDBEELD		
Als de oranje hendel van het augmented reality-standbeeld volledig naar rechts is gedraaid:	30	
MISSIE 06 MUZIEKCONCERT – LICHT EN GELUID		
Als de oranje hendel van de verlichting helemaal naar beneden is gedraaid:	10	
Als de oranje hendel van de luidsprekers helemaal naar links is gedraaid:	10	
MISSIE 07 HOLOGRAM ARTIEST		
Als de oranje schuif van de hologramartiest helemaal voorbij de zwarte podiumlijn is:	20	
MISSIE 08 ROLLENDE CAMERA		
Als de witte wijzer van de rollende camera: • Links van het donkerblauwe vierkantje is, maar rechts van het medium blauwe en lichtblauwe vierkantje: • Links van het donkerblauwe en medium blauwe vierkantje is, maar rechts van het lichtblauwe vierkantje: • Links van het donkerblauwe, medium blauwe en lichtblauwe vierkantje is: <i>Als de witte wijzer op een gekleurde tegel staat, scoor je punten voor het hoger scorende deel van de baan.</i>	10 20 30	

MISSIE 09	FILMSET	
Als de boot de mat raakt en volledig voorbij de zwarte scènelijn is:		10
Als de camera de mat raakt en in ieder geval gedeeltelijk in het camera doelgebied is:		10
<i>De lus is onderdeel van de camera, maar het koord niet. Wanneer de score wordt toegekend, loopt de scènelijn verticaal van de bovenkant naar de onderkant van het veld.</i>		

MISSIE 10	GELUIDSMIXER	
Als een geluidsmixer-schuif omhoog staat:		10 EACH
<i>Om te scoren mag de uitrusting van het team de geluidsmixer- of schuif niet raken aan het einde van de wedstrijd.</i>		

MISSIE 11	LICHTSHOW	
Als de witte wijzer van de lichtshow binnen de zone is:		
Geel: 10 Groen: 20 Blauw: 30		
<i>Als de witte wijzer zich tussen twee zones bevindt, scoren jullie punten voor de hoogst scorende zone.</i>		

MISSIE 12	VIRTUAL REALITY ARTIEST	
Als de kip nog heel is en van de beginpositie is afgeweken:		10
• BONUS: Wanneer de kip boven of helemaal voorbij de lavendelkleurige stip is:		20 EXTRA

MISSIE 13	KNUTSELKUNSTMAKER	
Als de oranje-witte deksel van de knutselmachine helemaal open is:		10
Als de lichtroze grendel van de knutselmachine recht naar beneden wijst:		20

MISSIE 14	PUBLIEK PLAATSEN	
Als iemand van het publiek zich volledig in een publieksdoelgebied bevindt:		5 PER LID
Als ten minste één iemand van het publiek zich volledig in een publieksdoelgebied bevindt:		5 PER BESTEMMING

MISSIE 15	EXPERTS PLAATSEN	
Als de experts tenminste gedeeltelijk in hun doelgebied zijn:		
<ul style="list-style-type: none"> • Sam de stagemanager in 'filmset' • Anna de museumcurator in 'museum' • Noah de geluidstechnicus in 'muziekconcert' • Izzy de skateboarder in 'skatepark' • Emily de supervisor visuele effecten in 'bioscoop' 		10 PER EXPERT
<i>De lus en de basis tellen als onderdeel van de expert.</i>		

PRECISIETEKENS	
Als het aantal overgebleven is:	1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50

EINDSCORE	
<i>De eindscore is de optelsom van alle punten in de puntenkolom.</i>	

Gracious Professionalism® aan de robotwedstrijdtafel:		
VOLDOENDE	GOED	UITMUNTEND
2	3	4