

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

<b>TEAM INITIALEN:</b>
------------------------

			SCORE
<b>INSPECTIE UITRUSTING</b>			
Als jullie robot en al jullie uitrusting volledig in één startgebied past en onder een hoogte van 305 mm tijdens de inspectie voor de wedstrijd: <b>20</b>			
<b>MISSIE 01</b>	<b>INNOVATIEPROJECTMODEL</b>		
Als het innovatieprojectmodel ten minste gedeeltelijk in het doelgebied van de waterstof-installatie ligt: <b>10</b>			
<i>Ontwerp en breng één eigen innovatieprojectmodel mee naar de wedstrijd. Om te scoren, moet het:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gemaakt zijn van ten minste twee witte LEGO® stukken.</li> <li>• Minstens even lang zijn als vier LEGO noppen in een bepaalde richting</li> </ul>			
<b>MISSIE 02</b>	<b>OLIEPLATFORM</b>		
Als de brandstofeenheid in de brandstoftruck is: <b>5 per stuk</b>			
Bonus: Indien ten minste één brandstofeenheid zich in de brandstoftruck bevindt en de brandstoftruck is ten minste gedeeltelijk boven het doel van het tankstation: <b>10 extra</b>			
<b>MISSIE 03</b>	<b>ENERGIEOPSLAG</b>		
Als een energie-eenheid volledig in de energieopslagbak zit (max. drie): <b>10 per stuk</b>			
Als de energie-eenheid volledig uit de energieopslagbak is verwijderd: <b>5</b>			
<i>Alle energie-eenheden die opgeslagen zijn in de energieopslagbak mogen niet in aanraking komen met teamuitrusting aan het einde van de wedstrijd.</i>			
<b>MISSIE 04</b>	<b>ZONNEPANELENPARK</b>		
Als een energie-eenheid volledig uit zijn startcirkel is verwijderd: <b>5 per stuk</b>			
Bonus: Als alle drie de energie-eenheden volledig uit hun startcirkels zijn verwijderd: <b>5 extra</b>			
<b>MISSIE 05</b>	<b>SMART GRID</b>		
Als de oranje verbinding van jullie veld volledig omhoog is: <b>20</b>			
Bonus: Als de oranje verbindingen van beide teams volledig omhoog zijn: <b>10 extra</b>			
<i>Het smart grid model mag aan het einde van de wedstrijd de uitrusting van het team niet meer aanraken.</i>			
<b>MISSIE 06</b>	<b>HYBRIDE AUTO</b>		
Als de hybride auto de helling niet meer raakt: <b>10</b>			
Als de hybride-eenheid in de hybride auto zit: <b>10</b>			
<b>MISSIE 07</b>	<b>WINDTURBINE</b>		
Als een energie-eenheid de windturbine niet meer raakt: <b>10 per stuk</b>			
<b>MISSIE 08</b>	<b>TELEVISIE KIJKEN</b>		
Als de televisie volledig omhoog staat: <b>10</b>			
Als een energie-eenheid volledig in de groene televisiegleuf staat: <b>10</b>			
<i>Het televisiemodel en de energie-eenheid in de groene televisiegleuf mogen geen teamuitrusting aanraken aan het einde van de wedstrijd.</i>			

<b>MISSIE 09</b>	<b>SPEELGOED DINOSAURUS</b>	
Als de speelgoed dinosaurus helemaal in het linker THUIS-gebied is	<b>10</b>	
Als de deksel van het dinosaurus speelgoed helemaal dicht is:		
• Er zit een energie-eenheid in:	<b>10</b>	
• Of er zit een oplaadbare batterij in:	<b>20</b>	
<b>MISSIE 10</b>	<b>ENERGIECENTRALE</b>	
Als een energie-eenheid de energiecentrale niet meer raakt:	<b>5 per stuk</b>	
Bonus: Als alle drie de energie-eenheden de energiecentrale niet meer raken:	<b>10 extra</b>	
<b>MISSIE 11</b>	<b>WATERKRACHTCENTRALE</b>	
Als de energie-eenheid de waterkrachtcentrale niet meer raakt:	<b>20</b>	
<b>MISSIE 12</b>	<b>WATERRESERVOIR</b>	
Als een lusvormige watereenheid volledig in het waterreservoir ligt en de mat raakt:	<b>5 per stuk</b>	
Als een lusvormige watereenheid aan een enkele rode haak wordt geplaatst:	<b>10 per lus</b>	
<i>De lus van de lusvormige watereenheid mag buiten het waterreservoir uitsteken.</i>		
<i>De lus van de lusvormige watereenheid in het waterreservoir of aan de rode haken mag niet in aanraking komen met de teamuitrusting aan het einde van de wedstrijd.</i>		
<b>MISSIE 13</b>	<b>STROOM-NAAR-X</b>	
Als een energie-eenheid volledig in het doelgebied van de waterstofinstallatie ligt (max. drie):	<b>5 per stuk</b>	
<b>MISSIE 14</b>	<b>SPEELGOEDFABRIEK</b>	
Als een energie-eenheid ten minste gedeeltelijk in de gleuf achterin de speelgoedfabriek (of in de rode trechter) (max. drie):	<b>5 per stuk</b>	
Als de mini dinosaurus is vrijgegeven:	<b>10</b>	
<i>Energie-eenheden opgeslagen in de speelgoedfabriek mogen geen teamuitrusting aanraken aan het einde van de wedstrijd.</i>		
<b>MISSIE 15</b>	<b>OPLAADBARE BATTERIJ</b>	
Als een energie-eenheid zich volledig in het doelgebied van de oplaadbare batterij bevindt (max. drie):	<b>5 per stuk</b>	
<i>De oplaadbare batterij is geen energie-eenheid.</i>		
<i>Energie-eenheden die zich in het doelgebied van de oplaadbare batterij bevinden, mogen geen teamuitrusting aanraken aan het einde van de wedstrijd.</i>		
<b>PRECISIETEKENS</b>		
Jullie beginnen de wedstrijd met zes precisietekens die 50 gratis punten waard zijn. De scheidsrechter houdt deze bij. Als jullie de robot buiten THUIS onderbreken, verwijdert de scheidsrechter één teken. Jullie houden punten over voor het aantal overgebleven tekens aan het einde van de wedstrijd. Als het aantal overgebleven is:		
<b>1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50</b>		
<b>TOTALE SCORE:</b> (Totale score = som van alle waarden in de kolom "SCORE")		
<b>Gracious Professionalism<sup>®</sup> getoond tijdens de robotwedstrijd:</b>		
<b>VOLDOENDE</b>	<b>GOED</b>	<b>UITMUNTEND</b>
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>