

CHALLENGE
PVM:
JOUKKUE:
ERÄ:
TUOMARI:

Ehtojen täyttymistä tarkastellaan erän LOPUSSA

Tarkastusalueet (kork 305mm)	M00 – PIENEN ROBOTIN BONUS	M08 – BOCCIA
<input type="checkbox"/> Suuri <input type="checkbox"/> Pieni	Kaikkien laitteiden tulee mahtua suurelle tarkastusalueelle. • Jos kaikki laitteet mahtuvat pienelle tarkastusalueelle: 25p (max 25p)	 • Jos molemmat joukkueet ovat lähettäneet samanväriset kuutiot toistensa pelikentille: 25 p. molemmille joukkueille • Lisäksi jokaisesta kehän sisällä olevasta kuutiosta: 5 p • Jos pienellä maalialueella on vähintään yksi keltainen kuutio: 10 lisäpistettä (max 115p)
	M01 – KEKSELIÄÄN RATKAISUN PIENOISMALLI • Jos joukkueen rakentama pienoismalli on ainakin osittain RePLAY-logon tai penkkiä ympäröivän harmaan alueen päällä: 20 p (max 20p)	 M09 – RENKAANKÄÄNTÖ • Jos sininen rengas on valkoinen keskiö ylöspäin: 10 p • Jos iso rengas on valkoinen keskiö ylöspäin: 15 p • Käännetty rengas kokonaan kohdeympyrän sisällä: 5 p/kpl Kaikkien edellä mainittujen pisteiden ehtona on että renkaan koko paino kohdistuu vain ja ainoastaan mattoon. (max 35p)
	M02 – ASKELMITTARI • Jos valkoinen osoitin on magentan punaisella: 10 p , keltaisella: 15 p tai sinisellä: 20 p (max 20p)	 M10 – MATKAPUHELIN • Jos matkapuhelin on valkoinen puoli ylöspäin ja koskettaa ainoastaan mattoa: 15 p (max 15p)
	M03 – LIUKUMÄKI • Jos laskija ja mikään laskijassa kiinni oleva rakenne eivät enää kosketa liukumäkeä: 5 p TAI molemmat: 20 p • Jos vähintään yksi laskija on kokonaan kotialueella: 10 p • Jos laskija on painavan renkaan päällä pelialueella, eikä laskija tai mikään laskijassa kiinni oleva rakenne kosketa mitään muuta: 20 p. max (max 50p)	 M11 – JUOKSUMATTO • Jos robotti on pyörittänyt teloja niin että osoittimen kärki on saavuttanut: harmaan: 5 p , punaisen: 10 p , oranssin: 15 p , keltaisen: 20 p , vaaleanvihreän: 25 p , tummanvihreän: 30 p (max 30p)
	M04 – PENKKI • Jos penkki on taitettu alas: 10 p • ja kolossa on kuutio joka koskettaa mattoa: 10 p / kolo • Jos selkänöjä on irroitettu: 15 p (max 65p)	 M12 – SOUTULAITE Jos lankaan sidottu rengas on: • Kokonaan ison ympyrän ulkopuolella: 15 p • Kokonaan pienessä ympyrässä: 15 lisäpistettä (max 30p)
	M05 – KORIPALLO • Jos korissa on kuutio: 15 p . • Jos korin paino lepää puolivälän säpin varassa: 15 p . • TAI jos korin paino lepää ylempään säpin varassa: 25 p . (max 40p)	 M13 – VOIMAILULAITE • Jos säppi on varren alla ja vaa'an asetus on sininen: 10 p , magentan punainen: 15 p , keltainen: 20 p (max 20p)
	M06 – ALITUS JA LEUANVETO • Jos robotti on ainakin kerran kulkenut kokonaan leuanvetotelineen alta erän aikana: 15 p max • Jos robotin painosta 100% on erän päättyessä leuanvetotangon varassa: 30 p (max 45p)	 M14 – AKTIIVISUUSRIIPUKSET • Jos aktiivisuusriipus koskettaa joko RePLAY-logoa tai penkkiä ympäröivää harmaata aluetta: 5 p / riipus • Jos riipus roikkuu leuanvetotelineen nupissa eikä kosketa mitään laitetta: 10 p / riipus , max neljä kpl lasketaan. (max 60p)
	M07 – ROBOTITANSSI • Jos robotti on erän päättyessä suorittamassa tanssiliikkeitä ja sen ohjainyksikkö on edes osittain tanssimaton päällä: 20 p (max 20p)	 M15 – TARKKUUSBONUS Erän alussa kentällä on kuusi tarkkuuspolettia. Jos robottiin kosketaan ennen kuin se on ehtinyt kokonaan takaisin KOTI-alueelle, tuomari ottaa aina yhden poletin pois kentältä. Erän lopussa jäljellä olevien tarkkuuspolettien määrä: 6 kpl = 60p 5 kpl = 45p 4 kpl = 30p 3 kpl = 20p 2 kpl = 10p 1 kpl = 5p (max 20p)

(Kaikki yhteensä, paras tunnettu yhdistelmä: 605 p)

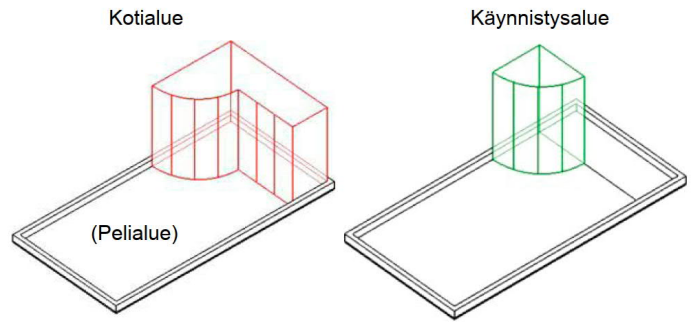
PISTEITÄ YHTEENSÄ:

Allekirjoitukset:

Tuomari: _____

Joukkueen edustaja: _____

- Erän päättyessä robotti pysäytetään ja kaikki jätetään niille sijoilleen tuloksen kirjaamista varten.
- Pöytäkirjan täyttäminen – Tuomari kertoo pelin tapahtumat ja tarkastaa lopputilanteen joukkueen edustajien kanssa, tehtävä tehtävältä...
 - Jos robotti on irroitettu tai särkenyt tehtävämallin, tehtävistä joiden suorittamiseen tämä antaa ilmeistä hyötyä ei tule myöntää pisteitä.
 - Jos pistesuoritus perustuu robotin toiminnan keskeyttämiseen juuri sopivalla hetkellä, joukkueelle ei tule antaa k.o. pisteitä
 - Mikäli joukkue on tuomarin kanssa samaa mieltä kaikista yksityiskohdista, pöytäkirja allekirjoitetaan ja tulos on lopullinen.
 - Mikäli joukkue on eri mieltä tuomarin kanssa, tulee tästä huomauttaa tuomaria asiallisesti. Tuomaritkin voivat olla väärässä, ja milloin näin käy he ovat kiitollisia kun siitä kerrotaan heille. Mikäli asia ei ratkea heti, kutsutaan paikalle päätuomari, jonka päätös on lopullinen.
- Tulos – Kokonaiskilpailussa otetaan huomioon vain PARAS joukkueen saavuttama pistemäärä.
- Tasatilanteessa ratkaisevat joukkueiden 2. / 3. parhaat suoritukset. Mikäli tilanne on silti tasan, paremmuus ratkaistaan arvalla.



R18 KESKEYTYS KUORMAN KANSSA

R18 määrittelee kuormaa koskevat seuraamukset keskeytystilanteessa.

Koskee kuormaa joka on keskeytettäessä robotin hallinnassa ja on joko osittain tai kokonaan kotialueen ulkopuolella:

- Jos robotti on saanut ko. kuorman hallintaansa ollessaan **kotialueella**, robotti saa pitää sen.
- Jos robotti on saanut ko. kuorman hallintaansa ollessaan **pelialueella**, se tulee antaa välittömästi tuomarille.

R19 HUKATTU KUORMA

R19 määrittelee robotin heitteille jättämää kuormaa koskevat seuraamukset.

Koskee kuormaa joka ei ole kokonaan kotialueella eikä ole enää robotin hallinnassa:

Jos se on kokonaan kotialueen ulkopuolella, sen annetaan olla siinä mihin se on jäänyt.

Jos se on osittain kotialueen ulkopuolella, se tulee siirtää kotialueelle. Joukkue saa pitää kuorman, mutta menettää yhden tarkkuuspoletin.

- Kuorman pitää antaa pysähtyä kokonaan, ennen kuin sen kohtalosta voidaan olla varmoja.
- Jos laite, jonka hallinnassa on tehtävämalli on otettu pelialueelta takaisin kotialueelle käsin, pitää tämä / nämä tehtävämallit antaa välittömästi tuomarille.