



Pöytä	Tuomari:	Turnaus:	Erä.
Joukkue:			

TULOS

M00	PIENEN ROBOTIN BONUS (max 20 p.)		
Jos kaikki laitteet mahtuvat pienelle tarkastusalueelle:		20	
M01	KEKSINNÖN PIENOISMALLI (max 20 p.)		
Jos tiedeprojektin pienenmalli täyttää seuraavat ehdot:			
• Se on rakennettu vähintään kahdesta valkoisesta LEGO® osasta.		20	
• Vähintään neljä LEGO -"nuppia" pitkä ainakin yhteen suuntaan.			
• Ja se on edes osittain CARGO CONNECTSM -logon alueella.			
M02	KULJETUSVÄLINEEN VAJAAKÄYTTÖ (max 30 p.)		
Jos ylhäältä avattava rahtikontti on kokonaan suljettu ja:			
• Täytetty osittain (1-5 palikkaa):		20	
• Täytetty kokonaan (kaikki 6 palikkaa):		30	
M03	RAHTIKONEEN KUORMAN PURKU (max 30 p.)		
Jos rahtikone on valmis purkamista varten siten, että lastitilan ovi lepää kokonaan alhaalla koskettaen tehtävämallin mustaa jalustaa:		20	
Jos rahtikoneen kuorma on purettu siten että rahtikontti ei kosketa konetta esittävää tehtävämallia:		10	
M04	KULJETUN MATKAN PITUUS (max 30 p.)		
Jos kuorma-auto on päässyt perille, ylittänyt kokonaan mattoon merkityn sinisen viivan:		10	
Jos lentokone on päässyt perille, ylittänyt kokonaan mattoon merkityn sinisen viivan:		10	
Bonus: Jos molemmat yllä kuvatut tehtävät on suoritettu hyväksytysti:		10 Lisäp.	
M05	MOOTTORIN VAIHTO (max 20 p.)		
Jos moottori on vaihdettu dieselmoottorista sähkökäyttöiseksi siten, että keltainen palkki lepää ääri-asennossaan etelän suuntaan:		20	
M06	ONNETTOMUUKSIEN VÄLTTÄMINEN (max 30 p.)		
Jos robotti on erän päättyessä vaarallisen alueen sinisen reunaviivan päällä ja keltainen paneeli on:			
• Pystyssä:		20	
• Tönäistyy vinoon:		30	
<i>Jos musta kehys on tönäistyy vinoon, tästä tehtävästä ei saa pisteitä.</i>			
M07	LAIVAN LASTIN PURKAMINEN (max 30 p.)		
Jos nosturi kannattelee rahtikonttia siten, että se ei enää kosketa rahtilaivan itäistä kantta:		20	
Jos nosturin kannattelema rahtikontti on kokonaan rahtilaivan itäisen kannen itäpuolella:		10	
M08	LENTOPUDOTUS (max 40 p.)		
Jos ruokapaketti ei kosketa helikopteria:		20	
Jos toisen pelikentän ruokapaketti ei kosketa helikopteriaan ja on kokonaan teidän pelikentän CARGO CONNECTSM -ympyrän sisällä:		10	
Jos kummankaan joukkueen ruokapaketit eivät kosketa helikoptereitaan:		10	
M09	RAUTATIE (max 40 p.)		
Jos rata on korjattu eli kiskopari on käännetty kokonaan alas / länteen:		20	
Jos juna on päässyt perille ja lukittu säpillä radan eteläiseen päätepisteeseen:		20	

M10	KONTTITERMINAALI (max 20 p.)	
Jos rahtikontti on käsitelty niin että jäljellä on vain oranssi kontti ja se on kokonaan sinisellä viivalla rajatun terminaali-alueen sisällä:		20

M11	KULJETUS KOTIOVELLE (max 30 p.)	
Jos paketti on toimitettu siten, että se on valkoisen portaan päällä:		• Osittain: 20 • Kokonaan: 30
<i>Tästä tehtävästä ei saa pisteitä, jos mikään laite koskettaa pakettia erän lopussa.</i>		

M12	ERIKOISKULJETUS (max 40 p.)	
Jos tuulivoimalan siipi koskettaa vain sinistä telinettä ja:		• Mattoa: 20 • Ei mitään muuta: 30
Jos kanapatsas on pystyssä ja ympyrässään:		• Osittain: 5 • Kokonaan: 10

M13	LETKASSA AJAVAT REKAT (max 30 p.)	
Jos kuorma-autot on kytketty toisiinsa ja ne ovat kokonaan kotipesän ulkopuolella:		10
Jos kuorma-auto on kytketty siltaan:		10
Bonus: Jos molemmat yllä kuvatut tehtävät on suoritettu hyväksytysti:		10 Lisäp.

M14	LÄPPÄSILTA (max 20p.)	
Jos sillan kannen puolikas on laskettu alas ja se koskettaa keskellä olevaa silta-arkkua:		10 /puoli

M15	RAHTIKONTTIEN LASTAAMINEN (max 120 p.)	
Jos rahtikontti koskettaa vain:		• Kuorma-autoa: 10 p. jokaisesta (max 20 pistettä) • Junaa: 20 p. jokaisesta (max 40 pistettä) • Rahtilaivan läntistä kantta: 30 p. jokaisesta (max 60 pistettä)
<i>Kuorma-autoon lastatun kontin tulee olla kokonaan kotialueen ulkopuolella.</i>		

M16	CARGO CONNECTSM (max 180 p.)	
Jos rahtikontti on missä tahansa ympyrässä:		• Osittain: 5 p. jokaisesta • Kokonaan: 10 p. jokaisesta
• Jos sininen (ei avattava) kontti on kokonaan sinisessä ympyrässä:		20 lisäpistettä
• Jos vihreä kontti on kokonaan vihreässä ympyrässä:		20 lisäpistettä
• Jos ympyrässä on vähintään yksi kontti kokonaan sisällä:		10 lisäp. Jokaisesta ympyrästä

M17	TARKKUUSBONUS (max 50 p.)	
Jos erän lopussa jäljellä olevien tarkkuuspolettien määrä on:		
1: 10	2: 15	3: 25
4: 35	5: 50	6: 50

ALLEKIRJOITUKSET**LOPULLINEN TULOS**

Tuomari:

Joukkue:

OMILLE PAIKOILLEEN PALAUTETTAVAT IRRALLISET TEHTÄVÄMALLIT

Tuulivoimalan siipi, 2x isoa kuorma-autoa, pieni kuorma-auto, lentokone, kanapatsas, 6x tarkkuuspoletti, paketti, juna sekä kontit: 4x harmaa, sininen, vihreä oranssi ja avattava + 6 irtopalikkaa.

Gracious Professionalism[®], osoitettu robottipelipöydässä :

KEHITTYVÄ

TAITAVA

ESIMERKILLINEN

2

3

4