

Sääntöjen päivitykset ja tarkennukset

Päivitetty 7. Joulukuuta 2023

(11) SUOMENTAJAN TARKENNUS KOSKIEN PROJEKTITYÖN AIHETTA

Projektityön aiheen keksiminen tuottaa joskus osallistujille päänvaivaa:

- Tällä kaudella mikä tahansa teknologiaa ja taidetta hyödyntävä ratkaisu, joka edistää mistä tahansa mielenkiintoisesta aiheesta kertomista, on täysin ok!

Kuten projektityön arviointilomakkeesta käy ilmi, arvioinnissa arvioidaan prosessia, miten joukkue on päätenyt ratkaisuunsa, ei tuotosta!

7. Joulukuuta, 2023)

10. – LEGO® POWERED UP -OSIEN KÄYTTÖ: VALMISTAUTUMINEN | LAITTEET #3

– LEGO® Powered Up -sähköisten osien käyttö on ollut aiemmin epäselvää säännöissä, ja pahoittelemme tästä mahdollisesti aiheutunutta sekaannusta. Vahvistamme täten, että jatkossa näiden moottoreiden käyttö on virallisesti sallittua. Huomaa, että säätimien, moottoreiden ja antureiden sallittua määrää koskeva rajoitus erässä (kuvattu kohdassa Valmistautuminen | Laitteet #3) on edelleen voimassa.

(28. Marraskuuta, 2023)

09. – ERÄN AIKANA: PELIALUEELLA #4 | YHDISTÄMINEN TEHTÄVÄMALLIN KANSSA

– Kuten kohdassa Erän aikana: Pelialueella 4 todetaan, jos tehtävämalli yhdistetään mihin tahansa (myös robottiin), liitoksen tulee olla löysä tai riittävän yksinkertainen, jotta tekniikko voisi pyydetessä välittömästi vapauttaa tehtävämallin täydellisessä alkuperäisessä kunnossaan.

Loppukauden aikana sana "välitön" tarkoittaa, että tämä ehto tulee voida täyttää yhdellä liikkeellä. Pisteitä, jotka on saatu yhdistelmillä, jotka epäonnistuvat tässä testissä, ei lasketa.

(19. Lokakuuta, 2023)

08. – TEHTÄVÄ 05: LAAJENNETUN TODELLISUUDEN PATSAS, tehtävän yleiskuvaus

– Robotti avaa laajennetun todellisuuden näkymän käyttäjälle (pyöräyttämällä patsasta) kääntämällä oranssin vivun kokonaan oikeaan ääriasentoonsa.

(26. Syyskuuta, 2023)

07. – TEHTÄVÄ 15: ASIAANTUNTIJOIDEN ALOITUS-SIJAITIEN JA KOHDEALUEIDEN SELKEÄ KUVAAMINEN

– Seuraava kuva on luotu oppaaksi näyttämään kunkin MASTERPIECESM -asiantuntijan siirtämisen aloitus- ja lopetuspaikat:



06. – TEHTÄVÄ 04: LEGO® TAIDETEOSTA KOSKEVÄ TARKENNUS

– Tehtävää 04:ää yrittävien joukkueiden tulee nimetä taideteoksensa laitteiden tarkastuksen yhteydessä.

05. – TARKENNUS KOHTAAN: ERÄN AIKANA | PELIALUEELLA

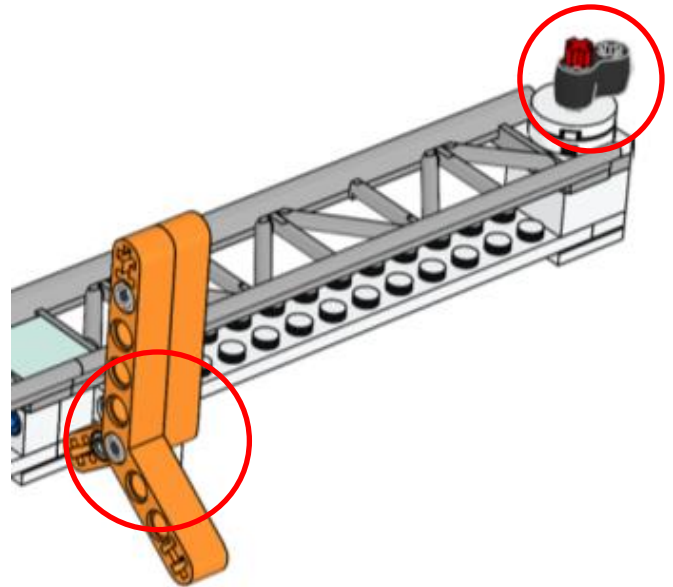
– Jos robotin toiminta on keskeytetty kokonaan kotialueen ulkopuolella, teknikot voivat luovuttaa robotin pöydän puolelta toiselle.

Joukkue menettää silti tarkkuuspoletin. Tämä on poikkeus kohtaan "Erän aikana: Kotialueella 3".

04. – KAMERARADAN RAKENTAMINEN

– Kaikki tehtävämallit tulee rakentaa täsmälleen rakennusohjeiden mukaan, riippumatta Robottipelin tehtäväkirjasta löytyvistä kuvista.

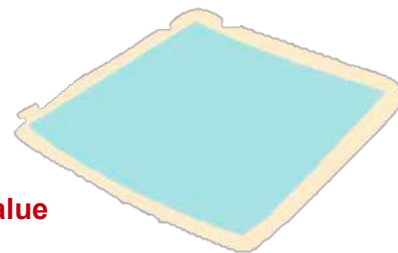
Kiinnitäkää huomiota ympyröityihin kohtiin, kun radan pääty on rakennettu oikein, se näyttää tältä:



03. – TEHTÄVÄ 09: KAMERAN KOHDEALUE

– Tarkennus tehtävänkuvaukseen:

Kameran kohdealue esitellään tässä:



Kameran kohdealue

(1. Elokuuta, 2023. Kohdat 01 ja 02 ehdittiin päivittää Robottiikan tehtäväkirjaan ennen sen painamista)

02. – PELIPÖYTÄKIRJA – TEHTÄVÄ 14

– Tehtävän 14 pisteytys pelipöytäkirjassa, joka löytyy Robottipelin sääntökirjan sivuilta 30/31, on virheellinen eikä vastaa tehtävän kuvauksessa annettuja arvoja. Pelipöytäkirjassa tehtävän toisen kohdan tulee kuulua seuraavasti:

Jos kohdealueen sisällä on kokonaan vähintään yksi yleisön jäsen:

5 p. jokaisesta kohdealueesta

01. – PELIPÖYTÄKIRJA – TEHTÄVÄ 13

–Robottiikan tehtäväkirjan sivuilta 30/31 löytyvässä pelipöytäkirjassa mainitaan seuraava lisävaatimus:

Erän päättyessä mikään joukkueen laite ei saa koskea Kuvioleikkuri -tehtävämallia.

Tätä lisävaatimusta ei ole tämän tehtävän kuvauksessa, joten se tulee jättää huomiotta.

Toistettuna, joukkueen laitteet SAAVAT koskettaa kuvioleikkuria ottelun lopussa.