

Kontroleer ALTYD die nuuste 'FLL Q&A' vir die heersende Missie telling.

Sien Robot Missies vir Visuele Besonderhede

| MISSIE | TELLING | PUNTE | MISSIE | TELLING | PUNTE |
|---|--|-------|------------------|--|-------|
| Verkry toegang tot plekke (Kies slegs een) | TEIKEN AREA Verlangde kondisie: Geparkeer met tenminste een van die dryfwiele of bande op die ronde teikenarea. = 25 Punte OF | | Oorleef Botsing | VOERTUIG – TOETS BOTSING Verlangde kondisie: Die vragmotor moet nie meer die rooi hefboom raak nie. Jou voertuig moet heeltemal uit die Basis wees wanneer jy hierdie kondisie veroorsaak, anders sal die skeidsregter twee regop waarskuwingstekens verwyder (soos vir die aanraak strafpunte). = 20 Punte | |
| | GEEL BRUG PLATFORM Verlangde kondisie: Geparkeer met tenminste een van die dryfwiele of bande wat aan die geel brug platform raak, maar nie aan die rooi platform of die mat nie. = 20 Punte OF | | Oorleef Botsing | EEN PASSASIER – VEILIGHEIDSGORDEL TOETS Verlangde kondisie: Die botsing toets passasier moet gedurende die hele wedstryd op jou voertuig wees. Die eerste keer wat jou voertuig sonder die passasier is, word die passasier deur die skeidsregter verwyder. Enige manier kan gebruik word om die passasier vas te maak solank dit vinning aan die einde van die wedstryd verwyder kan word. = 15 Punte | |
| | VOERTUIG DELING Verlangde kondisie: Geparkeer met tenminste een van die dryfwiele of bande wat aan die aan die rooi platform van die brug raak maar nie aan die mat nie. = 25 Punte | | Oorleef Botsing | MEERVOUDIGE PASSASIER – VEILIGHEIDSTOETS Verlangde kondisie: Al vier die passasiers, sittende of staande, in 'n voertuig van jou keuse, en 'n gedeelte van die objek is in die ronde teiken area. = 10 Punte | |
| Verkry toegang | TOEGANGSTEKENS Verlangde kondisie: Toegang merkers moet in die "af" posisie wees. (4 of minder) ___ x 25 = ___ Punte | | | Aanraak Strafpunt Waarskuwingstekens is die aanraak strafpunt voorwerpe vir die 'Smart Move Robot' wedstryd. Dit beteken, elke keer wat jy jou robot aanraak, terwyl dit heeltemal uit die Basis is, verwyder die skeidsregter een van die regop waarskuwingstekens. Die waarskuwingstekens word in die volgorde van suid na noord en dan van wes na oos verwyder. Indien daar nie meer "regop" waarskuwingstekens is nie, is daar geen strafpunte nie. | |
| Verkry toegang | LUSSE Verlangde kondisie: Lusse moet in die Basis wees. (11 of minder) ___ x 10 = ___ Punte | | | Bonus Is al drie die grys lusse in die Basis? Y N Jy mag een van die rooi lusse met die hand Basis toe neem. Is al drie die rooi lusse in die Basis? Y N Jy mag een lus van enige kleur met die hand Basis toe neem. | |
| Vermyn botsing | WAARSKUWINGSTEKENS Verlangde kondisie: Waarskuwingstekens moet in die "regop" posisie wees (loodreg met die mat). (8 of minder) ___ x 10 = ___ Punte | | | | |
| Vermyn botsing | SENSOR MURE (VERMY OPSIE) Verlangde kondisie: Sensor mure moet "regop" wees (loodreg met die mat). Enige vier mure kan tel. Slegs vier mure kan tel. Vir elke "regop" muur moet daar 'n waarskuwingsteken wees wat "af" is. Byvoorbeeld: As daar vier mure is wat "regop" is, maar slegs drie waarskuwingstekens is "af" is, sal slegs drie mure tel. (Maks van 4) ___ x 10 = ___ Punte | | | | |
| Oorleef botsing | SENSOR MURE (BOTSING OPSIE) Verlangde kondisie: Geen (nul) sensor mure is "regop". = 40 Punte | | | | |
| SUBTOTAAL | | | SUBTOTAAL | | |
| | | | TOTAAL | | |

Datum van lopies _____ Tyd _____ Totale tyd gebruik om missies te voltooi: _____

Notas: