















FIRST LEGO League Challenge 2010-2011

v1003 RGR #15 / 10-17-2010

MISSIE	SCORE	PTN	MISSIE	SCORE	PTN
Normaal Bot Herstel 	Zet het bot in de juiste stand, en breng vervolgens het blauwe gips aan. Het gips moet helemaal naar beneden zijn en de breuk compleet bedekken. GIPS GEPLAATST = 25 punten		Vernietiging van Kwaadaardige Cellen 	Willekeurig worden kwaadaardige cellen (zwarte panelen) richting het zuiden geplaatst en de rest richting het noorden. Op elk moment dat de robot buiten de basis is, kan het model willekeurig verdeeld worden, tenzij de robot bezig met deze opdracht of ze in een scorende positie staan. - Laat zien dat je de kwaadaardige cellen hebt geïdentificeerd door sommige zwarte panelen naar boven te laten wijzen, terwijl de rest naar het noorden wijst. IDENTIFICATIE = 20 punten ---OF--- - Laat zien dat je de kwaadaardige cellen hebt vernietigd door alle zwarte panelen naar het noorden te laten wijzen.. VERNIETIGING = 25 punten In beide gevallen moeten de posities volledig "geklikt" zijn.	
Bionische Ogen 	Verplaats ten minste één bionisch oog zodat deze het bovenlichaam (vast of omlijning) van de persoon op het midden van de mat raakt. TEN MINSTE 1 OOG RAAKT HET BOVENLICHAAM = 20 ptn		Pace Maker 	Plaats de pacemaker in het hart op zo'n manier dat het vrije uiteinde van de zwarte slang in het hart zit, maar de grijze behuizing van de pacemaker niet. PACEMAKER SLANG UITEINDE IN HET HART, BEHUIZING ER UIT = 25 punten	
Hart Pleister 	Plaats de hart pleister in het hart. PLEISTER GEPLAATST = 20 punten		In Kaart Brengen van Zenuwen 	Verplaats het westelijke zenuwuiteinde (rode pinnetje) om te zien welk zenuwuiteinde aan de oostelijke kant een reactie (output) geeft. Het rode gedeelte van één van de oostelijke zenuwuiteinden moet duidelijk uit het brein verplaatst worden, maar het maakt niet uit hoe ver. ZENUW REACTIE ONTHULD = 15 punten	
Bijzonder Bot Herstel 	Plaats de bot brug in het been bot. Test vervolgens het herstel door het been te bewegen zodat de voet de bal schopt en daarbij hopelijk een doelpunt scoort. - De scheids kan de plaatsing van de bot brug aan het eind van de wedstrijd bekijken en zien dat de bot brug helemaal naar beneden is... OF wanneer er een goal gescoord is BOT BRUG GEPLAATST = 15 punten		Controle over Object met behulp van Gedachten 	Open de deur ten minste halverwege door alleen het zuidelijke zenuwuiteinde van het brein te bewegen. DEUR TEN MINSTE HALVERWEGE OPEN = 20 punten	
Snel Bloed Onderzoek 	Breng de spuit naar de basis. Haal de witte en de rode bloedcellen uit elkaar. Daarna is het de taak van de robot om ALLEEN de witte bloedcellen naar het gebied van de patiënt te brengen (dit is het niet-oranje gedeelte aan de oostzijde van de mat). <i>De spuit met bloedcellen mogen met de hand opgepakt/uit elkaar gehaald worden als de spuit, welk deel dan ook, de basis bereikt.</i> SPUIT IS IN DE BASIS (GEWEEST) = 25 punten		Professionele Samenwerking 	Verplaats zowel de arts als de biomedische ingenieur om de patiënt te ontmoeten, op ieder willekeurige plaats in het gebied van de patiënt. ALLE DRIE DE MENSEN BIJ ELKAAR IN HET PATIËNTGEBIED = 25 punten	
	ALLE DRIE DE WITTE BLOEDCELLEN IN HET GEBIED VAN DE PATIËNT = 15 punten		Stent 	Rek de verstopte slagader op door een stent te plaatsen. De wanden van de slagader moeten duidelijk parallel lopen. STENT GEPLAATST / SLAGADER OPGEREKT = 25 ptn.	
	ÉÉN OF MEER RODE BLOEDCELLEN IN PATIËNTGEBIED → = 0 [NUL] PUNTEN VOOR DEZE GEHELE MISSIE !		Automatisch Toedienen van Medicijnen 	Dien alle blauwe en witte medicijnen toe behalve de roze vanuit de doseerder/houder. Zorg dat de houder met blauwe en witte medicijnen (ten minste één van iedere kleur) naar het gebied van de patiënt gaat. BLAUWE EN WITTE ERAF, ROZE EROP = 25 punten	
	AANRAKINGSPENALTY OBJECTEN – Rode bloedcellen vormen in deze wedstrijd de "aanrakings-penalty objecten" zoals omschreven in de regels. Ze leveren punten op waar ze ook zijn op het veld. Elke keer wanneer de robot aangeraakt wordt buiten de basis, zal de scheidsrechter een rode bloedcel van het veld halen, totdat ze allemaal weg zijn. Als laatste pakt de scheids ze uit het patiënt gebied Totaal Rode Bloed Cellen Overgebleven ____ * 5 RODE BLOEDCELLEN NIET WEGGENOMEN DOOR DE SCHEIDS = 5 Punten elk (40 ptn. maximaal)		BLAUWE EN WITTE IN DE HOUDER IN HET GEBIED VAN DE PATIËNT = 5 punten		
Mechanische Arm Patent 	Laat de mechanische hand het patent/octrooi vasthouden. Als twee handen het patent vasthouden, krijgen beide teams het volledige aantal punten. HET PATENT IS GEGREPEN DOOR DE HAND AAN JOUW KANT = 25 punten		Robotische Gevoeligheid 	Breng het gewicht helemaal naar boven door alleen tegen het blauwe paneel te duwen. GEWICHT HELEMAAL NAAR BOVEN = 25 punten	
SUBTOTAAL			SUBTOTAAL		
TOTAAL →					

Datum/Tijd van de Run: _____ Teamleden: _____