



HOJA DE PUNTAJE DE PRÁCTICA















Usa esta hoja para registrar las corridas de práctica de tu robot. Consulta las actualizaciones a las reglas de puntaje de las misiones de FLL. Observa los videos oficiales de FIRST de las misiones del robot para tener una referencia visual.

Por cortesía de:



www.TechBrick.com
1603 Belvue Drive
Forest Hill, MD 21050
info@techbrick.com

FIRST LEGO League Challenge 2010-2011

MISIÓN	PUNTAJE	PTS	MISIÓN	PUNTAJE	PTS
Reparación común de hueso 	Alinea el hueso del brazo y luego aplica el yeso azul. El yeso debe estar totalmente insertado, hasta abajo, y debe cubrir completamente la fractura. YESO APLICADO = 25 Puntos		Destrucción de células malignas 	Algunas células malignas (paneles negros) se colocan aleatoriamente con la cara hacia el Sur, y el resto hacia el Norte. El árbitro puede cambiar la disposición en cualquier momento en que el robot esté fuera de la Base, a menos que el robot esté interactuando con las células o las haya puesto en posición de puntaje. -Demostrar que se han identificado las células malignas, haciendo que algunos de los paneles negros miren hacia arriba y el resto hacia el Norte. IDENTIFICACIÓN = 20 Puntos --- O bien --- -Demostrar que se han destruido las células malignas, haciendo que los 5 paneles negros miren hacia el Norte. DESTRUCCIÓN = 25 Puntos	
Ojo biónico 	Mueve al menos uno de los ojos biónicos de forma que toque la parte superior del cuerpo (la parte sólida o el borde) de la persona que está en el centro del tapete. AL MENOS UN OJO TOCANDO LA PARTE SUPERIOR DEL CUERPO = 20 Puntos		Marcapasos 	Instala el marcapasos en el corazón de manera que el tubo negro quede dentro del corazón, pero la parte gris del cuerpo del marcapasos quede fuera. PUNTA DEL MARCAPASOS EN EL CORAZÓN, CUERPO FUERA = 25 Puntos	
Parche cardíaco 	Pon el parche cardíaco en el corazón. PARCHA APLICADO = 20 Puntos		Mapeo de nervios 	Mueve el nervio de entrada que está del lado Oeste del cerebro para ver qué nervio del lado Este emite una señal de salida. La parte roja de alguno de los nervios de salida debe moverse claramente hacia fuera del cerebro sin importar qué tanto se desplace. SEÑAL DE ENTRADA/SALIDA DEL NERVIPO REVELADA = 15 Puntos	
Reparación especial de hueso 	Inserta el puente de hueso en la pierna. Luego, prueba la reparación moviendo la pierna de forma que el pie patee la pelota, esperando que anote un gol. -el puente está totalmente insertado hasta abajo al final del partido o bien se anota el gol. PUENTE DE HUESO INSERTADO = 15 Puntos		Control de objetos con el pensamiento 	Abre la puerta al menos hasta la mitad moviendo el nervio de entrada que está al Sur del cerebro. PUERTA ABIERTA AL MENOS HASTA LA MITAD = 20 Puntos	
Filtro rápido de sangre 	Lleva la jeringa a la Base. Luego, separa los glóbulos blancos de los rojos (puedes hacerlo con la mano). Finalmente, lleva SOLAMENTE los glóbulos blancos al área de pacientes (cualquier lugar que no sea de color naranja en la zona Este del tapete). La jeringa y cualquier glóbulo dentro de ella pueden ser manipulados tan pronto como alguna parte de la jeringa alcance la Base. JERINGA EN LA BASE = 25 Puntos LOS TRES GLÓBULOS BLANCOS EN EL ÁREA DE PACIENTES = 15 Puntos		Labor de equipo profesional 	Lleva al doctor y al ingeniero biomédico al encuentro del paciente, poniéndolos en cualquier parte del área de pacientes. TRES PERSONAS REUNIDAS EN EL ÁREA DE PACIENTES = 25 Puntos	
	GOL ANOTADO -sólo la pierna y el puente pueden mover el pie (el robot sólo debe mover la pierna) -Únicamente el pie puede mover/impulsar la pelota -El puente de hueso no debe tocar el tapete -La pelota debe estar tocando el área verde de la portería al final del partido. GOL ANOTADO = 25 Puntos		Stent 	Ensancha la arteria obstruida insertando el "stent". Las paredes de la arteria deben verse claramente paralelas. STENT INSTALADO / ARTERIA EXPANDIDA = 25 Puntos	
	PENALIZACIONES POR TOCAR OBJETOS - Los glóbulos rojos son los objetos de penalización en este juego tal como se describe en las Reglas. Cada uno suma puntos automáticamente en cualquier lugar sobre el terreno de juego. Pero cada vez que se toque el robot activo fuera de la Base, el árbitro retirará un glóbulo rojo del terreno hasta que se agoten. Total de Glóbulos rojos en el terreno * 5 GLÓBULOS ROJOS NO TOMADOS POR EL ÁRBITRO = 5 Puntos ceda uno (40 puntos posibles)		Dispensador automático de medicinas 	Descarga todas las medicinas azules y blancas del dispensador, pero no las rosas. Además, lleva el contenedor con la medicinas azules y blancas (al menos una de cada una) al área de pacientes. AZULES Y BLANCAS FUERA, ROSADAS DENTRO DEL DISPENSADOR = 25 Puntos AZUL Y BLANCA EN EL CONTNEDOR EN EL ÁREA DE PACIENTES = 5 Puntos	
Patente del brazo mecánico 	Haz que la mano mecánica sujete la patente. Si las dos manos sujetan la patente, ambos equipos ganan la totalidad de los puntos de esta misión. PATENTE SUJETADA POR LA MANO DE TU LADO = 25 Puntos		Sensibilidad robótica 	Empujando el panel azul, pon el peso en posición vertical. PESO EN POSICIÓN VERTICAL = 25 Puntos	
SUBTOTAL			SUBTOTAL		
TOTAL →			TOTAL →		

Fecha/Hora de la corrida: _____ Llenado por: _____

Notas: