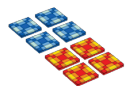


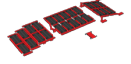



| MISSIE  | SCORE   | PTS |
|---|---|-----|
|    | <b>MISSIE:</b> Lees de Regels, Missies, Veldopbouw en de V&A documenten goed door. Het V&A document verandert tijdens het seizoen, dus raadpleeg deze regelmatig!<br><b>SCORENDE VOORWAARDE(N):</b><br>Wanneer je niet zorgvuldig leest, zal het resultaat en het plezier minder goed zijn!   |     |
|    | <b>MISSIE: HOUT BEWERKING</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>Stoel gerepareerd en in de basis: <b>15 punten</b> [OF]<br>De stoel is gerepareerd en een gedeelte ervan bevindt zich in het volume onder de tafel: <b>25 punten</b>   |     |
|    | <b>MISSIE: MEDICIJNEN</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>De groene fles is in de basis en geen van de oranje flessen zijn waarneembaar uit zijn startpositie verplaatst of verdraaid: <b>25 punten</b>  |     |
|    | <b>MISSIE: HULPDIEREN</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>De hond is in de basis: <b>20 punten</b><br>Beperking: De beweging van de hulphond richting basis moet initieel veroorzaakt worden door een duw op of tegen de grijze schijf.  |     |
|   | <b>MISSIE: BOWLING</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>1 tot 5 kegels om: <b>7 punten per kegel</b> [OF]<br>6-kegels om: <b>60 punten</b><br>Beperking: Alle kegels vallen om doordat ze geraakt worden door: of een volledig losse en onafhankelijke bal (de bal mag niet door iets aangeraakt of geleid worden als hij de kegels raakt) of een andere losse/onafhankelijke kegel. Kegels die om een andere reden omvallen zijn <b>0 punten waard</b> . |     |
|  | <b>MISSIE: KRACHTTRAINING</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>Het gewicht bevindt zich even hoog of tussen de gewichten, <b>LAAG: 15 punten</b> [OF]<br>Het gewicht bevindt zich even hoog of hoger dan de gewichten, <b>HOOG: 25 punten</b><br>Beperking: Het gewicht is omhoog gebracht door de westelijke hendel op te tillen.  |     |
|  | <b>MISSIE: FORNUIS</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>Alle 4 pitjes zijn zwart: <b>25 punten</b>  |     |
|  | <b>MISSIE: TUINIERN</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>De basis van de planten raakt een wit doelgebied: <b>25 punten</b>   |     |
|  | <b>MISSIE: VIDEO BELLEN</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>Vlaggen helemaal rechtop: <b>20 punten</b> per vlag ( <b>40 punten max.</b> )  |     |
| <b>AANRAAKPENALTY</b>   |   |     |

| MISSIE  | SCORE  | PTS |
|---|--|-----|
|    | <b>MISSIE: QUILTEN (kleedjes)</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>De blauwe quilt vierkanten raken hun zwarte doelgebieden. <b>15 punten per vierkant (30 punten mogelijk)</b> [EN]<br>De oOranje quilt vierkanten raken hun zwarte doelgebied. <b>30 punten per vierkant (60 punten mogelijk)</b>  |     |
|    | <b>MISSIE: CARDIOVASCULAIRE TRAINING</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>Punten zijn weergegeven in het rood in de tabel (zie Robot Game: Missions) <b>-60 tot 118 punten</b><br>Beperking: Tussen iedere klik van de molen en de volgende klik moet de robot volledig in en uit de basis zijn geweest<br><b>AANRAAKPENALTY</b> - Als jullie de robot aanraken terwijl deze volledig buiten de basis is, klikt de scheidsrechter de cardiovasculaire training een klik terug, richting nul.   |     |
|    | <b>MISSIE: FLEXIBILITEIT</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>Gele lussen in de basis: <b>20 punten per lus (40 punten mogelijk)</b>   |     |
|   | <b>MISSIE: OVERGANGEN</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>De robot raakt alleen het middelste platform aan terwijl dit platform schuin staat: <b>45 punten</b> [OF]<br>De robot raakt alleen het middelste platform aan, terwijl dit platform gebalanceerd is: <b>65 punten</b><br>Beperking: Voor beide gevallen geldt: Het middelste platform mag niets anders aanraken dan de mat en de robot. Het middelste platform moet zich tussen de trap en de helling bevinden.   |     |
|  | <b>MISSIE: SAMENWERKING EN OVEREENKOMSTEN HERKENNEN</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>De wijzer op jullie veld staat parallel aan die op het andere veld (richting maakt niet uit): <b>45 punten</b> . Punten zijn voor beide teams.  |     |
|  | <b>MISSIE: "TOEKOMSTIGE EFFECTEN VAN DE BESLUITEN VAN VANDAAG"</b><br>SCOREN voorwaarde (n):<br>Ballen op het rek (alle ballen, midden en zijkanten, iedere kleuren, samen): <b>10 punten</b> per bal voor beide teams.<br>[EN]<br>Jullie kleur bal in het midden: <b>60 punten</b> (alleen voor jouw team) ( <b>130 punten zijn mogelijk</b> )<br>Beperking: Het bewegen van de hendel door jullie robot is de enige wijze waarop de bal van het andere team mag vallen<br>En er mag maar 1 bal van het andere team vallen, voor iedere druk op de hendel |     |
| <b>AANRAAKPENALTY</b>   |  |     |
| <i>(Mogelijke maximale score – 733 punten)</i>                                      |  |     |

|                 |  |
|-----------------|--|
| <b>TOTAAL →</b> |  |
|-----------------|--|

Datum/Tijd van de ronde: \_\_\_\_\_ Door: \_\_\_\_\_

Notes: Thanks to Debbie Dinnino for the hard work of sorting out the scoring. Nederlandse versie: Angela Wellink - V 04.09.12  
Versie 2 met bijgewerkte "Toekomstige effecten" score en totale score. Opmerking: op sommige forums worden hogere scores gegeven, maar dat zijn strategische kwesties en die moet je zelf vinden. Dit blad geeft alleen scores aan die duidelijk uit de regels te halen zijn.