















FIRST LEGO League Challenge 2010-2011

| MISSION | BESCHREIBUNG | PKT | MISSION | BESCHREIBUNG | PKT |
|---|--|-----|---|---|-----|
|  Gipsverband | Richte den Armknochen (wie in der Markierung auf dem Spielfeld vorgegeben) aus und bringe den blauen Gips an. Der Gips muss nach unten gerichtet sein und die Bruchstelle komplett abdecken. GIPS ANGEBRACHT = 25 Punkte | |  Zerstören bössartiger Zellen | Nach dem Zufallsprinzip werden einige der bössartigen Zellen (schwarze Felder) vom Schiedsrichter nach Süden ausgerichtet und der Rest der bössartigen Zellen zeigt nach Norden. Diese Zufallsanordnung kann jederzeit vorgenommen werden, wenn der Roboter außerhalb der Base ist, außer wenn er gerade mit den Zellen arbeitet oder sie schon in eine Wertungsposition gebracht hat. - Kennzeichnet die bössartigen Zellen, indem ihr die Zellen so ausrichtet, dass die schwarzen Felder nur nach oben oder Norden zeigen. KENNZEICHNUNG = 20 Punkte ---ODER--- - Zerstört zusätzlich die bössartigen Zellen, indem alle 5 schwarzen Felder der Zellen nach Norden zeigen. ZERSTÖRUNG = 25 Punkte Ausgerichtet heißt, dass in beiden Fällen die Felder eindeutig gedreht wurden - also ihre Position eingerastet ist. | |
|  Bionische Augen | Bringt mindestens eines der beiden bionischen Augen zur oberen Körperhälfte der Person in der Mitte des Spielfelds. Das Auge muss den Oberkörper (umrandete oder gefüllte Form) berühren. MINDESTENS EIN AUGEN BERÜHRT DIE OBERE KÖRPERHÄLFTE = 20 Punkte | |  Herzschritt-macher | Setze den Herzschritt-macher so in das Herz ein, dass das freie Ende des schwarzen Röhrchens sich im Herzen befindet. Der graue Körper des Herzschritt-machers darf dabei nicht im Herzen sein. SCHWARZES RÖHRCHEN IM HERZ UND GRAUER TEIL AUSSERHALB = 25 Punkte | |
|  Herzfehler reparieren | Bringt den Flecken mit Herzzellgewebe ins Herz. FLICKEN AUFGEBRACHT = 20 Punkte | |  Nerven-zuordnung | Bewegt den westlichen Eingangsnerv am Gehirn, um zu sehen, welcher Nerv ein Ausgangssignal auf der östlichen Hirnseite wiedergibt. Der rote Bereich an einem der Ausgangsnerven muss eindeutig vom Gehirn weg bewegt worden sein. NERVENREAKTION AUSGELÖST = 15 Punkte | |
|  Knochenbrücke (spezielle Knochen-reparatur) | Setzt die Knochenbrücke in das Bein ein. Testet dann die reparierte Stelle. Bewegt das Bein, so dass der Fuß den Ball kickt und ihn auf das Tor schießt. - Knochenbrücke am Ende des Matches komplett nach unten gerichtet oder mit eingesetzter Knochenbrücke ein Tor geschossen KNOCHENBRÜCKE EINGEFÜGT = 15 Punkte | |  Objekt-kontrolle durch Gedanken | Öffnet die Tür - mindestens zur Hälfte - indem ihr nur den südlichen Eingangsnerv bewegt. TÜR MINDESTENS ZUR HÄLFTE OFFEN = 20 Punkte | |
| | Ball im Tor - Nur das Bein mit Knochenbrücke darf den Ball bewegen. - Der Roboter löst nur das Schwenken des Beins aus; nur der Fuß darf den Ball anstoßen. - Die Knochenbrücke darf die Matte nicht berühren. - Der Ball muss am Ende des Matches das grüne Gebiet innerhalb des Tores berühren. BALL IM TOR = 25 Punkte | |  Profession-elles Teamwork | Bringt den Arzt und den Ingenieur zum Patienten in den Patientenbereich. ALLE PERSONEN BEFINDEN SICH IM PATIENTEN-BEREICH = 25 Punkte | |
|  Weiße Blutzellen finden | Bringt die Spritze zur Base. Sobald ein Teil der Spritze die Base erreicht hat, dürfen sowohl die Spritze als auch die Blutzellen darin angefasst, um voneinander getrennt zu werden. Trennt die weißen von den roten Blutzellen (dies kann per Hand erfolgen). Bringt anschließend nur die weißen Blutzellen in den Patientenbereich. Dies ist der gesamte östliche nicht-orange Bereich auf der Spielfeldmatte. Die Spritze und alle Blutzellen dürfen per Hand sortiert werden sobald irgend ein teil der Spritze die Base berührt. SPRITZE IN DER BASE = 25 Punkte ALLE 3 WEISSEN BLUTZELLEN IN PATIENTENBEREICH = 15 Punkte | |  Gefäß-prothese | Erweitert das verengte Gefäß, indem ihr eine Gefäßprothese einsetzt. Alle Gefäßwände müssen eindeutig parallel zueinander sein. GEFÄSSPROTHESE EINGESETZT, GEFÄSS ERWEITERT = 25 Punkte | |
| | STRAFOBJEKTE - Die roten Blutzellen (in der Spritze und Base) sind Strafobjekte. Jede ist automatisch 5 Punkte wert. Wird der Roboter per Hand berührt, während er sich komplett außerhalb der Base befindet, entfernt der Schiedsrichter jeweils eine rote Blutzelle, solange welche vorhanden sind. Anzahl verbliebene rote Blutzellen _____ * 5 ROTE BLUTZELLEN DIE NICHT VOM SCHIEDSRICHTER ENTFERNT WURDEN = je 5 Punkte (40 mögliche Punkte) | |  Automa-tischer Medizins-pender | Verabreicht die gesamte blaue und weiße Medizin vom Medizinspender, jedoch nicht die pinke Medizin. Bringt zusätzlich den Container mit der blauen und weißen Medizin (von jedem mind. ein Teil) in den Patientenbereich. BLAUE UND WEISSE ENTFERNT, PINKE AUF SPENDER = 25 Punkte BLAUE UND WEISSE IM CONTAINER IN PATIENTENBEREICH = 5 Punkte | |
|  Handprothese | Bringt die Handprothese dazu, das Patent zu halten. Wenn die Hände beider Teams das Patent halten, bekommen beide Teams die volle Punktzahl. PATENT WIRD VON EIGENER HANDPROTHESE FESTGEHALTEN = 25 Punkte | |  Feinfühli-ger Roboter | Befördert das Gewicht in eine aufrechte Position, indem ihr das blaue Schubelement sanft anstoßt. GEWICHT IST AUFRECHT = 25 Punkte | |
| ZWISCHENSUMME | | | ZWISCHENSUMME | | |
| GESAMT → | | | | | |

Datum/Uhrzeit des Laufes: _____ durchgeführt von: _____

Notizen: