


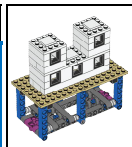

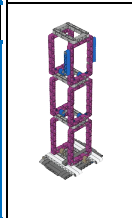


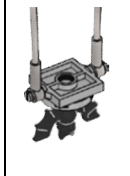
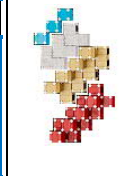
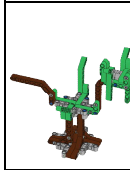
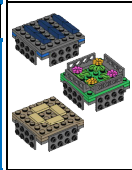

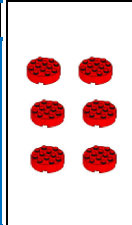
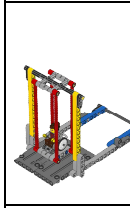


PVM:

JOUKKUE:

ERÄ:

TUOMARI:

Ehtojen täyttymistä tarkastellaan erän LOPUSSA

	<p><b>M01 – KOROTETUT PAIKAT</b></p> <p>Robotin koko paino on sillalla: <b>20p</b> Lisäksi: Jos robotti on sillalla ja lippu on vähänkin koholla, vain robotin pitämänä: <b>15p / lippu</b></p> <p style="text-align: right;">(max 50p)</p>		<p><b>M09 – TURVAKERROIN</b></p> <p>Koerakennus koskettaa vain sinisiä tukipilareitaan ja ainakin osa näistä on kaadettu enemmän kuin puoliksi (yli 45°): <b>10p / kaadettu tukipilari</b></p> <p style="text-align: right;">(max 60p)</p>
	<p><b>M02 – NOSTURI</b></p> <p>Koukkuun kiinnitetty sininen lohko on - selvästi laskettu alaspäin: <b>20p</b> - toisen sinisen lohkon päällä eikä kosketa mitään laitetta: <b>15p</b> ja alempi lohko on kokonaan sinisen ympyrän sisällä: <b>15p</b> (huom. sininen ympyrä ei anna väripisteitä ja kerrospisteet lasketaan tehtävässä M12)</p> <p style="text-align: right;">(max 50p)</p>		<p><b>M10 – TERÄSRAKENNE</b></p> <p>Rakenne on pystyssä eikä mikään kosketa sitä: <b>20p</b></p> <p style="text-align: right;">(max 20p)</p>
	<p><b>M03 – TARKASTUSDRONE</b></p> <p>Tarkastusdrone riippuu sillan sivustalla tangossa jossa on sininen nappi: <b>10p</b></p> <p style="text-align: right;">(max 10p)</p>		<p><b>M11 – INNOVATIIVISTA ARKKITEHTUURIA</b></p> <p>Itse rakennettu, isompi kuin sininen modulitalon lohko ja: - kokonaan minkä tahansa ympyrän sisällä: <b>15p</b> - tai osittain minkä tasansa ympyrän sisällä: <b>10p</b></p> <p style="text-align: right;">(max 15p)</p>
	<p><b>M04 – VILLIN LUONNON HUOMIOIMINEN</b></p> <p>Lepakko riippuu puun ruskealla oksalla: <b>10p</b></p> <p style="text-align: right;">(max 10p)</p>		<p><b>M12 – MODULITALOT</b></p> <p>Yhteinen vaatimus! Mikään laite ei kosketa modulia ja se on kohtisuorassa alustaan nähden. Jos modulitalo on: - edes osittain ympyrässä: <b>5 pistettä / kerros</b> - kokonaan saman värisen ympyrän sisällä: <b>10p / ympyrä</b> (3kpl)</p> <p style="text-align: right;">(max 175p)</p>
	<p><b>M05 – TALO PUUHUN</b></p> <p>lohkoa ei kosketa mikään laite ja sitä kannattelee puun: - isot oksat: <b>10p / lohko</b> - pienet oksat: <b>15p / lohko</b></p> <p style="text-align: right;">(max 45p)</p>		<p><b>M13 – KESTÄVÄN KEHITYKSEN RAKENNERATKAISUT</b></p> <p>Jos aurinkopanelit, viherkatto tai lisäeristys on asetettu minkä tahansa osittain tai kokonaan ympyrän alueella olevan talon päälle: <b>10p kustakin</b></p> <p style="text-align: right;">(max 30p)</p>
	<p><b>M06 – LIIKENNERUUHKA</b></p> <p>Ruuhka on nostettu sivuun eikä mikään laite kosketa sitä: <b>10p</b></p> <p style="text-align: right;">(max 10p)</p>		<p><b>M14 – TARKKUUSPOLETIT</b></p> <p>Erän alussa kentällä on kuusi tarkkuuspolettia. Jos robottiin kosketaan ennen kuin se on ehtinyt kokonaan takaisin KOTI-alueelle, tuomari ottaa aina yhden poletin pois kentältä. Erän lopussa jäljellä olevien tarkkuuspolettien määrä: 6 kpl = <b>60p</b>    5 kpl = <b>45p</b>    4 kpl = <b>30p</b> 3 kpl = <b>20p</b>    2 kpl = <b>10p</b>    1 kpl = <b>5p</b></p> <p style="text-align: right;">(max 60p)</p>
	<p><b>M07 – KEINU</b></p> <p>Keinu on vapautettu: <b>20p</b></p> <p style="text-align: right;">(max 20p)</p>		<p><b>BONUSPISTET</b></p> <p>Tarkastusalueet (kork 305mm) Suuri Pieni</p> <p>Joukkueen kaikkien laitteiden tulee mahtua kerralla pienemmän, tai isomman tarkastusalueen sisään. Pienempi alue = 5 bonus pistettä hyväksyttävästi osittainkin suoritetuista tehtävistä M1 ja M3-M13. Nosturitehtävästä (M2) bonus on 10 pistettä.</p> <p style="text-align: right;">(max 70p)</p>
	<p><b>M08 – HISSI</b></p> <p>Hissin liikkuvaa osaa on käännetty, eikä mikään kosketa sitä, niin että: - sininen kori on alhaalla: <b>15p</b> - se pysyy tasapaino-asennossa: <b>20p</b></p> <p style="text-align: right;">(max 20p)</p>	<p style="text-align: center;">(Kaikki yhteensä, max yhdistelmä = 630p)</p> <p><b>PISTEITÄ YHTEENSÄ:</b></p>	

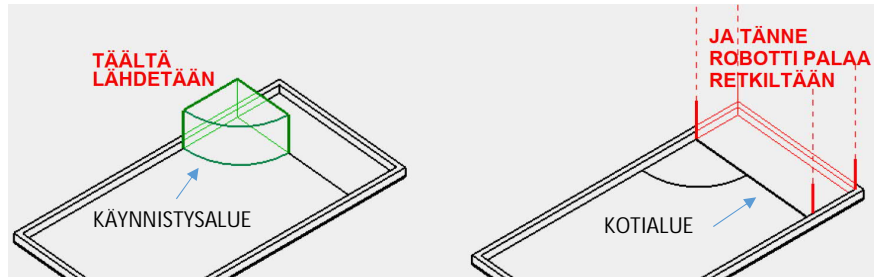
Allekirjoitukset:

Tuomari: \_\_\_\_\_

Joukkueen edustaja: \_\_\_\_\_

- Erän päättyessä robotti pysäytetään ja kaikki jätetään niille sijoilleen tuloksen kirjaamista varten.
- Pöytäkirjan täyttäminen – Tuomari kertaa pelin tapahtumat ja tarkastaa lopputilanteen joukkueen edustajien kanssa, tehtävä tehtävältä...
  - Jos robotti on irroitannut tai särkenyt tehtävämallin, tehtävistä joiden suorittamiseen tämä antaa ilmeistä hyötyä ei tule myöntää pisteitä.
  - Jos pistesuoritus perustuu robotin toiminnan keskeyttämiseen juuri sopivalla hetkellä, kuten sillalla, joukkueelle ei tule antaa k.o. pisteitä
  - Mikäli joukkue on tuomarin kanssa samaa mieltä kaikista yksityiskohdista, pöytäkirja allekirjoitetaan ja tulos on lopullinen.
  - Mikäli joukkue on eri mieltä tuomarin kanssa, tulee tästä huomauttaa tuomaria asiallisesti. Tuomaritkin voivat olla väärässä, ja milloin näin käy he ovat kiitollisia kun siitä kerrotaan heille. Mikäli asia ei ratkea heti, kutsutaan paikalle päätuomari, jonka päätös on lopullinen.
- Tulos – Kokonaiskilpailussa otetaan huomioon vain PARAS joukkueen saavuttama pistemäärä.
- Tasatilanteessa ratkaisevat joukkueiden 2. / 3. parhaat suoritus. Mikäli tilanne on silti tasan, paremmuus ratkaistaan arvalla.

-Suorituksen aikana laitteita ja malleja saa säilyttää vain KOTIALUEELLA, eikä mitään saa siirtää KOTIALUEEN ja KÄYNNISTYSALUEEN välillä



KUORMAN KOHTALO KESKEYTETTÄESSÄ – Riippuu siitä mistä robotti oli saanut kuorman kyytiinsä?

→ KOTI/Käynnistysalueelta: Joukkue saa pitää sen. Muissa tapauksissa kuorma annetaan tuomarille.

VAHINGOSSA PUDONNUT KUORMA

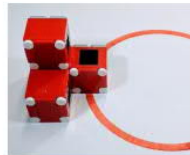
→ On osittain tai kokonaan KOTI/Käynnistysalueella: Joukkue saa pitää sen. Muissa tapauksissa ei saa koskea

Sääntöjen kohdat 21, 22, 23 ja 26: Teknikko ei käynnistettävässä saa koskea mihinkään muuhun kuin käynnistys-painikkeeseen tms. Tämä koskee myös käynnistettävässä käytettäviä robotin suuntaamista helpottavia ohjaimia, jigejä. Käynnistettävässä robottia se saa koskea jigä vain jos jigä on kokonaan käynnistysalueen rajojen sisäpuolella. Tällöin jigä tulee jättää niille sijoilleen kunnes tulee seuraava keskeytys. Muissa tapauksissa jigä nostetaan takaisin KOTIALUEELLE (kokonaan) heti kohdistamisen jälkeen, ennen robotin käynnistämistä.

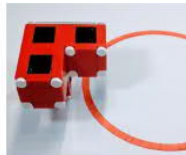
Vahinkokäynnistys, poikkeus sääntöön 27, jos teknikko ehtii pysäyttää robotin ennen kuin mikään sen osa ylittää käynnistysalueen rajaa, tästä ei seuraa tarkkuuspoletin menettämistä.

---in (partly in) a Circle if ANY bit of the Stack is in the space above the Circle's interior or line.

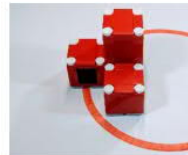
---Completely In a Circle if EVERY bit of the Stack is in the space above the Circle's interior or line.



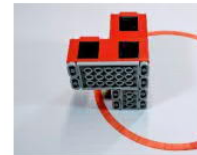
Partly In.  
10 points shown.



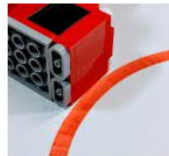
Partly In.  
10 points shown.



Partly In.  
10 points shown.



Partly In.  
10 points shown.



Partly In (Benefit Of The Doubt).  
10 points shown.



Completely In.  
20 points shown.  
(Includes Circle Color Match.)



Completely In (Benefit Of The Doubt).  
20 points shown.  
(Includes Circle Color Match.)

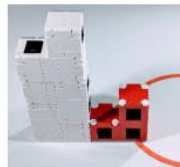
Tulkitaan joukkueen eduksi

5p per kerros + 10p värien täsmämisestä

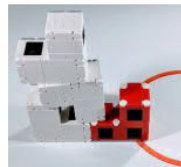
Tulkitaan joukkueen eduksi

**RG16 - BRIDGED, EXAMPLES** Milloin on kyse yhdestä rakennuksesta, milloin useammasta

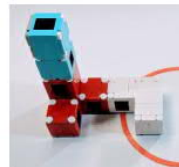
Notice how Bridging to a Circle can affect Height Score.



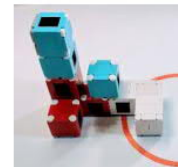
Two Stacks.  
10 points shown.  
(Not Bridged.)



One Stack.  
25 points shown.  
(Bridged.)



Two Stacks.  
5 points shown.  
(Not Bridged.)



One Stack.  
20 points shown.  
(Bridged.)

**RG14 - BUILDING UNITS, GENERAL**

Periaatteita: Ikkunan suunnalla ei ole väliä, mutta modulin tulee olla jokin sivu suoraan alaspäin

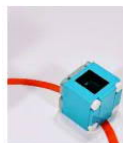
---A Building Unit is the whole Model, not the individual rooms (left picture).

---It's not required for windows to face sides, or gray bases to face the Mat (center picture).

---Stacked Building Units require surface-to-surface contact, like floors and ceilings (right picture).



This is 1 Building Unit, not 4.  
10 points shown.



This scores as a Stack.  
5 points shown.



This top Unit doesn't count.  
5 points shown.

