



رقم الفريق:	الجولة:	الحكم:	الطاولة:
توقيع الفريق:			

النقاط

المهمة 09	لعبة الديناصور DINOSAUR TOY	إذا كانت لعبة الديناصور موجودة بالكامل في منطقة "البيت" اليسرى: • يوجد بالداخل وحدة طاقة: • أو يوجد بالداخل بطارية قابلة لإعادة الشحن:	10 10 20		
المهمة 10	محطة الطاقة POWER PLANT	إذا لم تعد وحدة الطاقة تلامس محطة الطاقة: نقاط إضافية: إذا لم تعد وحدات الطاقة الثلاث تلامس محطة الطاقة:	5 لكل وحدة 10 إضافية		
المهمة 11	السد الكهروهيدروليكي HYDROELECTRIC DAM	إذا لم تعد وحدة الطاقة تلامس السد الكهروهيدروليكي:	20		
المهمة 12	خزان المياه WATER RESERVOIR	إذا كانت وحدة المياه ذات الحلقة موجودة بالكامل في خزان المياه، تلامس أرضية الملعب: إذا تم وضع وحدة مياه ذات الحلقة على علاقة حمراء واحدة: يُسمح للحلقة الموجودة على وحدة المياه ذات الحلقة بأن تتعدى إلى خارج خزان المياه. يجب أن تكون وحدات المياه ذات الحلقات الموجودة في خزان المياه أو على العلاقات الحمراء غير ملامسة لمعدات الفريق في نهاية الجولة.	5 لكل وحدة 10 لكل علاقة		
المهمة 13	تقنية POWER-TO-X	إذا كانت وحدة الطاقة موجودة في منطقة محطة الهيدروجين بشكل كامل (بحد أقصى ثلاثة):	5 لكل وحدة		
المهمة 14	مصنع الألعاب TOY FACTORY	إذا كانت وحدة الطاقة موجودة على الأقل بشكل جزئي في الصندوق الموجود في الجزء الخلفي من مصنع الألعاب (أو في القمع الأحمر) (بحد أقصى ثلاثة): إذا تم إطلاق لعبة الديناصور الصغيرة: يجب أن تكون وحدات الطاقة المخزنة في مصنع الألعاب غير ملامسة لمعدات الفريق في نهاية الجولة.	5 لكل وحدة 10		
المهمة 15	البطارية القابلة لإعادة الشحن RECHARGEABLE BATTERY	إذا كانت وحدة الطاقة موجودة في المنطقة المستهدفة للبطارية القابلة لإعادة الشحن بشكل كامل (بحد أقصى ثلاثة): البطارية القابلة لإعادة الشحن لا تعتبر وحدة طاقة. يجب أن تكون وحدات الطاقة المخزنة في المنطقة المستهدفة للبطارية القابلة لإعادة الشحن غير ملامسة لمعدات الفريق في نهاية الجولة.	5 لكل وحدة		
علامات الدقة	PRECISION TOKENS	تبدأ الجولة بست علامات دقة بقيمة 50 نقطة مجانية. الحكم يتحكم ويتصرف بها. إذا قمت بمقاطعة الروبوت خارج منطقة "البيت"، فإن الحكم يزيل علامة دقة واحدة. تحتفظون بالنقاط مقابل عدد العلامات المتبقية في نهاية الجولة. إذا كان العدد المتبقي هو: 1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50			
النتيجة النهائية					
الدرجة النهائية تساوي مجموع كل القيم في عمود النقاط.					
السمات الظاهرة للاعتراف الكريم® Gracious Professionalism على طاولة لعبة الروبوت					
يتطور	DEVELOPING	بارع	ACCOMPLISHED	تجاوز التوقعات	EXCEEDS
2	3	4			
المهمة 01	نموذج مشروع الابتكار INNOVATION PROJECT MODEL	إذا كان نموذج مشروع الابتكار موجوداً على الأقل بشكل جزئي في المنطقة المستهدفة في مصنع الهيدروجين: صمموا وأحضروا نموذجاً واحداً لمشروع الابتكار الخاص بكم إلى الجولة. لتسجيل النقاط، يجب أن يكون المشروع: • مصنوعة على الأقل من قطعتين من قطع LEGO® البيضاء. • بطول لا يقل عن أربعة Stud باتجاه واحد.	10		
المهمة 02	منصة النفط OIL PLATFORM	إذا كانت هناك وحدة وقود موجودة في شاحنة الوقود: نقاط إضافية: إذا كان هناك وحدة وقود واحدة على الأقل في شاحنة الوقود وكانت شاحنة الوقود موجودة، على الأقل بشكل جزئي، فوق منطقة محطة التزود بالوقود:	5 لكل وحدة 10 إضافية		
المهمة 03	تخزين الطاقة ENERGY STORAGE	إذا كان هناك وحدة الطاقة موجودة بشكل كامل في حاوية تخزين الطاقة (بحد أقصى ثلاثة): إذا تم إزالة وحدة الطاقة بشكل كامل من درج تخزين الطاقة: يجب أن تكون جميع وحدات الطاقة المخزنة في حاوية التخزين غير ملامسة لمعدات الفريق في نهاية الجولة	10 لكل 5		
المهمة 04	المزرعة الشمسية SOLAR FARM	إذا تم نقل وحدة طاقة من الدائرة التي وضعت بها عند البداية بشكل كامل: نقاط إضافية: إذا تم نقل جميع وحدات الطاقة الثلاث من الدوائر التي وضعت بها بدايةً بشكل كامل: 5 إضافية	5 لكل وحدة 5 إضافية		
المهمة 05	الشبكة الذكية SMART GRID	إذا كان الموصل البرتقالي في ملعبكم مرفوعاً بشكل كامل: نقاط إضافية: إذا تم رفع الموصلان البرتقاليان لكلا الفريقين بشكل كامل: يجب أن يكون نموذج الشبكة الذكية غير ملامس لمعدات الفريق في نهاية الجولة.	20 10 إضافية		
المهمة 06	السيارة الهجينة HYBRID CAR	إذا لم تعد السيارة الهجينة تلامس المنحدر: إذا كانت وحدة الشحن موجودة في السيارة الهجينة:	10 10		
المهمة 07	توربينات الرياح WIND TURBINE	إذا لم تعد وحدة الطاقة تلامس توربينات الرياح:	10 لكل وحدة		
المهمة 08	مشاهدة التلفزيون WATCH TELEVISION	إذا كان التلفزيون مرفوعاً بشكل كامل: إذا كان هناك وحدة طاقة موجودة بشكل كامل في فتحة التلفزيون الخضراء: يجب أن يكون نموذج مهمة مشاهدة التلفزيون ووحدة الطاقة الموجود في فتحة التلفزيون الخضراء جميعها غير ملامسة لمعدات الفريق في نهاية الجولة.	10 10		

المهمة 09	لعبة الديناصور DINOSAUR TOY	إذا كانت لعبة الديناصور موجودة بالكامل في منطقة "البيت" اليسرى: • يوجد بالداخل وحدة طاقة: • أو يوجد بالداخل بطارية قابلة لإعادة الشحن:	10 10 20		
المهمة 10	محطة الطاقة POWER PLANT	إذا لم تعد وحدة الطاقة تلامس محطة الطاقة: نقاط إضافية: إذا لم تعد وحدات الطاقة الثلاث تلامس محطة الطاقة:	5 لكل وحدة 10 إضافية		
المهمة 11	السد الكهروهيدروليكي HYDROELECTRIC DAM	إذا لم تعد وحدة الطاقة تلامس السد الكهروهيدروليكي:	20		
المهمة 12	خزان المياه WATER RESERVOIR	إذا كانت وحدة المياه ذات الحلقة موجودة بالكامل في خزان المياه، تلامس أرضية الملعب: إذا تم وضع وحدة مياه ذات الحلقة على علاقة حمراء واحدة: يُسمح للحلقة الموجودة على وحدة المياه ذات الحلقة بأن تتعدى إلى خارج خزان المياه. يجب أن تكون وحدات المياه ذات الحلقات الموجودة في خزان المياه أو على العلاقات الحمراء غير ملامسة لمعدات الفريق في نهاية الجولة.	5 لكل وحدة 10 لكل علاقة		
المهمة 13	تقنية POWER-TO-X	إذا كانت وحدة الطاقة موجودة في منطقة محطة الهيدروجين بشكل كامل (بحد أقصى ثلاثة):	5 لكل وحدة		
المهمة 14	مصنع الألعاب TOY FACTORY	إذا كانت وحدة الطاقة موجودة على الأقل بشكل جزئي في الصندوق الموجود في الجزء الخلفي من مصنع الألعاب (أو في القمع الأحمر) (بحد أقصى ثلاثة): إذا تم إطلاق لعبة الديناصور الصغيرة: يجب أن تكون وحدات الطاقة المخزنة في مصنع الألعاب غير ملامسة لمعدات الفريق في نهاية الجولة.	5 لكل وحدة 10		
المهمة 15	البطارية القابلة لإعادة الشحن RECHARGEABLE BATTERY	إذا كانت وحدة الطاقة موجودة في المنطقة المستهدفة للبطارية القابلة لإعادة الشحن بشكل كامل (بحد أقصى ثلاثة): البطارية القابلة لإعادة الشحن لا تعتبر وحدة طاقة. يجب أن تكون وحدات الطاقة المخزنة في المنطقة المستهدفة للبطارية القابلة لإعادة الشحن غير ملامسة لمعدات الفريق في نهاية الجولة.	5 لكل وحدة		
علامات الدقة	PRECISION TOKENS	تبدأ الجولة بست علامات دقة بقيمة 50 نقطة مجانية. الحكم يتحكم ويتصرف بها. إذا قمت بمقاطعة الروبوت خارج منطقة "البيت"، فإن الحكم يزيل علامة دقة واحدة. تحتفظون بالنقاط مقابل عدد العلامات المتبقية في نهاية الجولة. إذا كان العدد المتبقي هو: 1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50			
النتيجة النهائية					
الدرجة النهائية تساوي مجموع كل القيم في عمود النقاط.					
السمات الظاهرة للاعتراف الكريم® Gracious Professionalism على طاولة لعبة الروبوت					
يتطور	DEVELOPING	بارع	ACCOMPLISHED	تجاوز التوقعات	EXCEEDS
2	3	4			