

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

CHALLENGE

ROBOT OYUNU QAYDALARI

**MASTER
PIECE**



Robot
Game
Mission
Video



education





FIRST® LEGO® LEAGUE GLOBAL SPONSORS



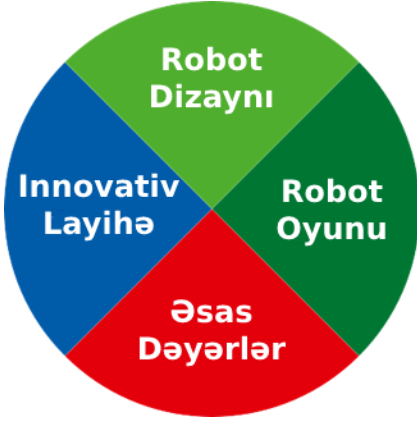
The LEGO Foundation

CHALLENGE DIVISION SPONSOR



Giriş

Qualcomm-un təqdim etdiyi FIRST® IN SHOWSM-ə xoş gəlmisiniz. Bu ilki İLK® LEGO® League Challenge MASTERPIECESM adlanır. Komandanız turnirin inanılmaz təcrübəsinə hazırlaşmaq üçün bir çox müxtəlif tapşırıqlar üzərində birlikdə işləyəcək.



FIRST LEGO League Challenge-ın bu dörd bərabər çəkili hissəsinin hər biri ümumi performansınızın 25 faizini təşkil edir.

Mühəndislik dəftərində daha detallı məlumatlar var. Bu dəftər komandalara hazırlıq prosesi boyunca bələdçilik edəcək. "Project Sparks" dərsləri İnnovasiya Layihəsinə ilham mənbəyi ola bilər.

Komandalar robotlarını quraşdırmaq və kodlaşdırmağı öyrənmək üçün LEGO® Education SPIKE™ proqramından istifadə edə bilərlər. Həmçinin, dəftərdə 02 nömrəli missiyanı – Teatr Səhnəsinin dəyişilməsini tamamlamaq üçün lazım olan proqram da var.

MASTERPIECESM Robot oyunu

Bu sezonun oyununda xallar tamaşaçıların yaradıcı istehsal təcrübəsini artıran texnologiyaları aktivləşdirmək məqsədilə toplanır. Seriaların tərtibatı ilə məşğul olan mütəxəssislər və tamaşaçılar müxtəlif məkanlara çatdırılmalıdır.



Necə başlamalı?

1. Missiya Modelinin quraşdırılması məlumatlarından (s. 22-23) istifadə edərək modelinizi quraşdırın.



2. Sahə matını masaya və ya yere qoyacağınıza qərar verin. Stolunuzu yaratmaq üçün təlimatlar s. 24-dədir.



3. Sahə matının (s. 24), 3M™ Dual Lock™ Təkrar Bağlanan Birləşdiricinin (s. 25) yerləşməsi və Missiya modelinin quraşdırılması (s. 26-28) təlimatlarına əməl edin.

4. Oynayın! Qaydaları (s. 16-21) və Missiyaları (s. 7-15) oxuyun və sezon videolarına baxın.



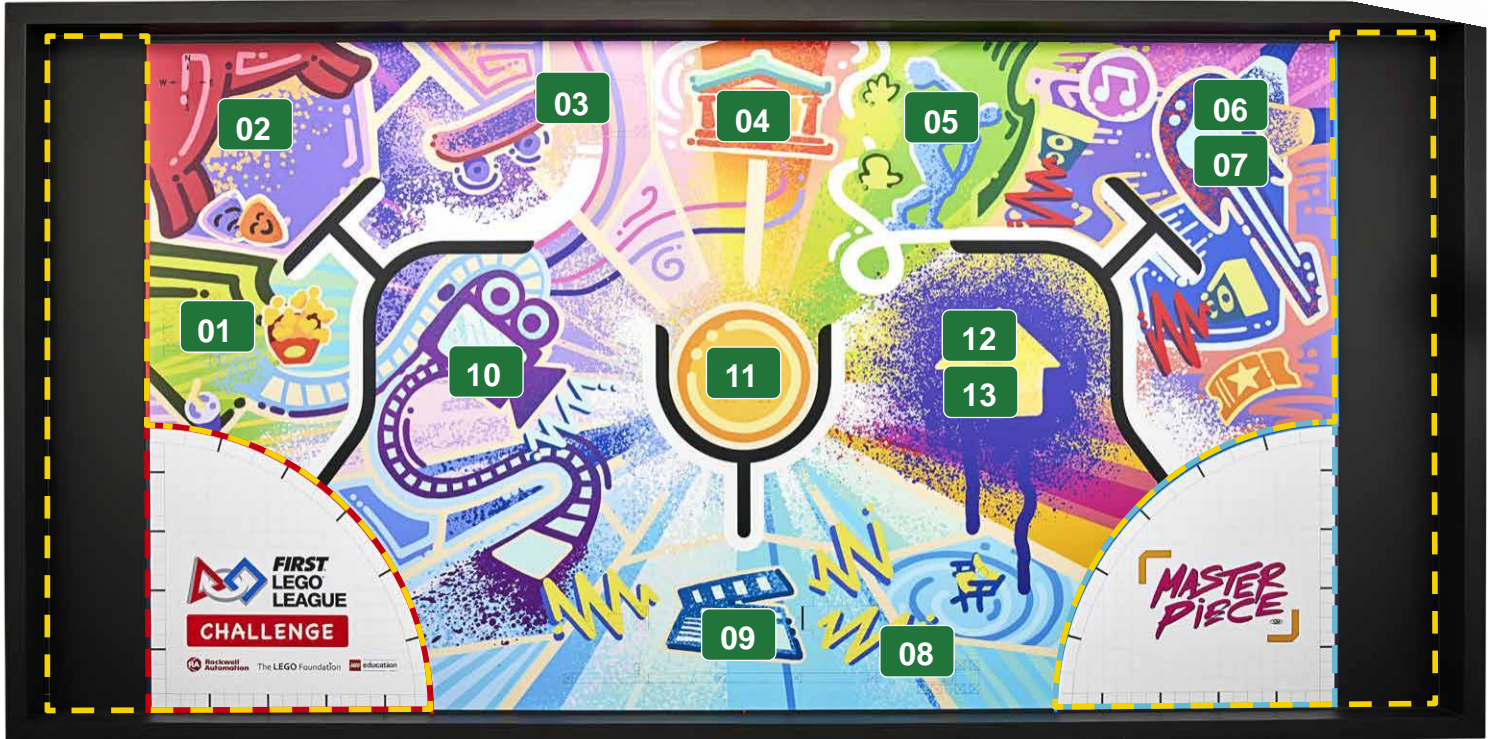
5. Bu il Yeni olanları (s. 16) araşdırın, Robot Oyununun əsas prinsipləri (s. 6) və onlayn olaraq tapşırığa gələn yenilikləri oxuyun.



6. Bu sənədi gözdən keçirin. Burada Lüğət (s. 16), Robot çıxışı diaqramı (s. 29) və Qiymət vərəqini (s. 30-31) tapa bilərsiniz.

FIRST® LEGO® League Challenge tam təcrübə üçün şagirdlər Mühəndislik Dəftərinə müraciət edə bilər, vasitəçi isə Komandanın Toplantısı Bələdçisindən istifadə edə bilər.

Aşağıdakı missiya nömrələri ilə göstərilənləri onların sahədə yerləşməsinə baxın.



14

15

Sol Ev

Sol Start Sahəsi

Sağ Start Sahəsi

Sağ Ev

Robot Oyununun əsas prinsipləri

1. Komanda robotunu dizayn etmək və quraşdırmaq üçün birlikdə işləyir, sonra 2,5 dəqiqəlik robot matçında xal verən missiyaları müstəqil yerinə yetirmək üçün proqramlaşdırır.
2. Komanda robotunu iki başlanğıc sahəsindən birindən buraxır və o, komandanın seçdiyi ardıcılıqla tapşırıqları yerinə yetirməyə çalışaraq sahədə hərəkət edir.
3. Robot istənilən vaxt evə qayıtmaq üçün kodlaşdırılıb. Komanda başqa missiyanı etmək üçün yenidən işə başlamazdan əvvəl evdə olarkən proqramı dəyişdirə bilər.
4. Komanda matça xal dəyərləri olan altı dəqiqəlik nişanı ilə başlayır. Lazım gələrsə, robot əl ilə evə qaytarıla bilər, lakin komanda pozuntu üçün nişan itirəcək.
5. Matç zamanı yalnız robot obyektləri bir ev sahəsindən digərinə apara bilər. Komandalar bir ev sahəsindən digərinə heç nə ötürə bilməzlər. Bir robot, ev ərazisindən kənarı tamamilə dayandıqda, o, hər iki sahəyə qaytarıla bilər.
6. Missiyada başqa cür nəzərdə tutulmayıbsa, xal toplamaq üçün missiya tələbləri matçın sonunda gözdən keçirilir.
7. Komandanın üç rəsmi oyunu olacaq, lakin onların yalnız ən yüksək xalı nəzərə alınacaq.
8. Biz Əsas Dəyərləri "Gracious Professionalism®" vasitəsilə ifadə edirik. Hakimler hər matçda sizin "Gracious Professionalism"-nizi qiymətləndirəcəklər.

Gracious Professionalism®

Robot oyunu stolunda göstərilən Gracious Professionalism

Hakimler hər bir matçda hər bir komandanı GP ilə qiymətləndirəcəklər. GP balları jüri qiymətləndirməsi zamanı Əsas Dəyərlər bölməsində toplanan ballara əlavə olunacaq və ümumi Əsas Dəyərlər balının bir hissəsini təşkil edəcək.

Hər bir komanda oyuna **ƏLDƏ EDİLİB** (3 xal) dəyərli GP ilə başlayır. Əgər hakim yüksək nəticə müşahidə edərsə, o, komandanı **ÜSTÜN** GP ilə qiymətləndirəcək (4 xal). Eyni şəkildə, əgər komandanın davranışları onların hələ başlanğıc mərhələsində olduğunu göstərsə, komanda **YARANIR** GP (2 xal) ilə qiymətləndirəcək.

YARANIR

2

ƏLDƏ EDİLİB

3

ÜSTÜN

4

Əgər komanda oyuna gəlməsə, "Gracious Professionalism" üçün xal qazanmayacaq. Bununla belə, əgər komanda gəlib robotu idarə etməsə, nə baş verdiyini izah etsə, nümayiş etdirdikləri "Gracious Professionalism"dan asılı olaraq 2, 3 və ya 4 GP xalı ala bilərlər.

Missiyalar

Artıq MASTERPIECESM robot oyununun vaxtıdır! Missiyalar xal qazanmaq üçün yerinə yetirilə bilən tapşırıqlardır. Missiyalar bu bölmədə izah edilir və komanda izahları sahənin ətrafında oxusa yaxşı olar.

Rəsmi Hesab Kalkulyatoru ilə öz xalınızı hesablayın.



Oyundan əvvəl hakim avadanlıqları təftiş edəcək.



Robot
Oyunu
Videosu

MISSİYA QURULUŞUNA NÜMUNƏ

Modelin şəkli

Sahədə yerləşməsi

Missiyanın hekayəsi və ya mənası

Hər missiyanın sadə izahı (xallandırma üçün istifadə edilmir).

- Missiyanın təsviri altındakı sadə qara mətn əsas tələbləri sadalayır: **Qırmızı qalın şriftlə XX xal göstərilir.**
- Əgər hakim tapşırığın yerinə yetirildiyini/tamamlandığını görürsə: **Təsvir edildiyi kimi XX xal verir.**

Mavi kursiv mətn çox vacib əlavə tələblər, xətalər və ya digər faydalı faktlar üçündür.

Bəzən şəkillər sizə nümunə xallar ilə birgə göstərilir.

Bəzən şəkillərdə əlavə izah da verilir.

Şəkillər sizə bütün xal ehtimallarını göstərməyə bilər, bunlar sadəcə nümunədir!

Qırmızı qalın şriftlə XX xal

Qırmızı qalın şriftlə XX xal

Qırmızı qalın şriftlə XX xal

MASTERPIECESM Missiyaları

AVADANLIQ TƏFTİŞİ

Əgər robotunuz və bütün avadanlığınız tam olaraq bir başlanğıc sahəsinə sığır və oyundan əvvəlki təftiş zamanı 12 düym (305 mm) hündürlük həddinin altındadırsa: **20**

(Bax: Qaydalar, Oyun quruluşu 1)

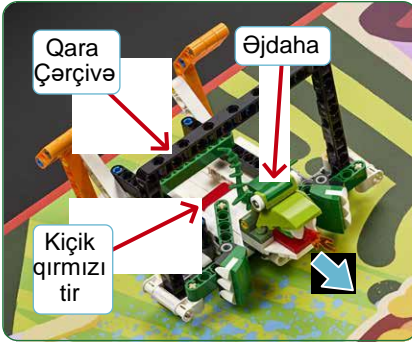
Missiya 01 3D KİNOTEATR



3D texnologiyası kino təcrübəsinə dərinlik və interaktivlik əlavə edərək onu daha zövqlü edir.

2D kinoteatr ekranını 3D təcrübə üçün işə salın.

- 3D kinoteatrın kiçik qırmızı tiri tamamilə qara çərçivənin sağındadırsa: **20**



0

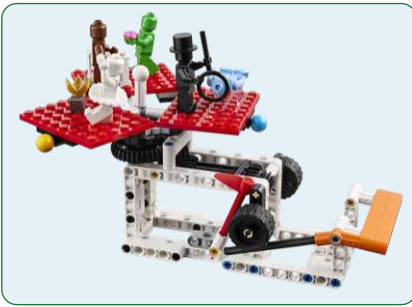


20



20

Missiya 02 TEATR SƏHNƏ DƏYİŞİMİ



Mexaniki texnologiya tamaşaçıların diqqətini hekayəyə cəmləyərək dekorasiyanı xəbərsiz dəyişdirə və tamaşanı dəstəkləyə bilər.

Səhnəni fərqli konfigurasiyaya dəyişdirin. Digər komandanın nə edəcəyini də düşünün ki, ikiniz də eyni səhnəyə çevirəsiniz.

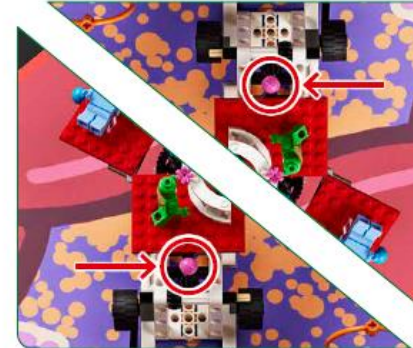
- Teatrın qırmızı bayrağı aşağı endirilib və aktiv səhnə rəngi: **Mavi: 10 Çəhrayı: 20 Narıncı: 30**
- **Bonus:** Hər iki komandanın aktiv səhnə rəngi eynidir: **Mavi: 20 ƏLAVƏ Çəhrayı: 30 ƏLAVƏ Narıncı: 10 ƏLAVƏ**

Komandalar yalnız öz modellərini aktivləşdirə bilərlər.

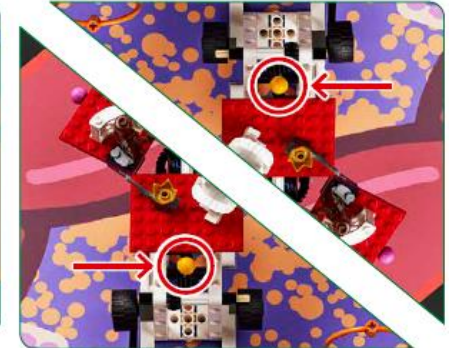
Distant yarışlarda və ya rəqib komanda olmadıqda bonusu qazanmaq mümkün deyil.



10



20 + 30



30 + 10

Missiya 03 DOLĞUN TƏCRÜBƏ



Tamaşaçıların sənətlə əhatə olunması onlara sənəti yeni üsullarla yaşamağa və qiymətləndirməyə imkan verir.

Modeldəki izləyici üçün dolğun təcrübəni işə salın.

- Əgər hər üç dolğun təcrübə ekranı qaldırılıbsa: **20**

Xal verməsi üçün komanda avadanlığı matçın sonunda dolğun təcrübə modelinə toxunmamalıdır.



0



0
Avadanlıq



20

Missiya 04 MASTERPIECESM



Nəyisə incəsənət edən nədir? Muzeydə nümayiş etdirilməyə layiq möhtəşəm bir əsər yaradın.

Komandanızın LEGO® əsərini yaratmaq üçün Paket 4-dəki kərpiclərdən istifadə edə bilərsiniz. Əsəri oyuna gətirin və sonra pyedestal üzərində muzeyə çatdırın

- Komandanın LEGO əsəri ən azı qismən muzeyin hədəf bölgəsindədirsə: **10**
- **Bonus:** Əgər sənət əsəri tamamilə pyedestal tərəfindən dəstəklənsə: **20 ƏLAVƏ**

Bonus qazanmaq üçün matçın sonunda əsər yalnız pyedestala toxuna bilər və pyedestal sənət əsərindən başqa heç bir komanda avadanlığına toxunmamalıdır.



Muzeyin hədəf bölgəsi

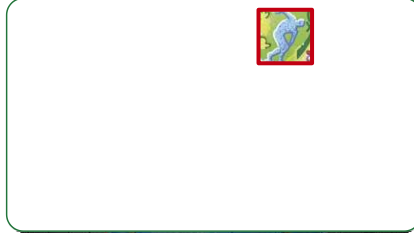


10



10+20

Missiya 05 GENİŞLƏNMİŞ REALLIQ HEYKƏLİ



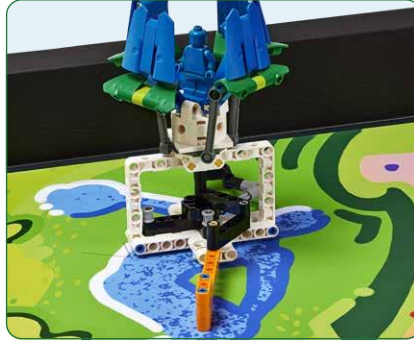
Genişlənmiş reallıq incəsənət nümunəsini təcrübəyə çevirir.

Genişlənmiş reallıq incəsənət əsərini ortaya çıxarmaq üçün modeli fırladın.

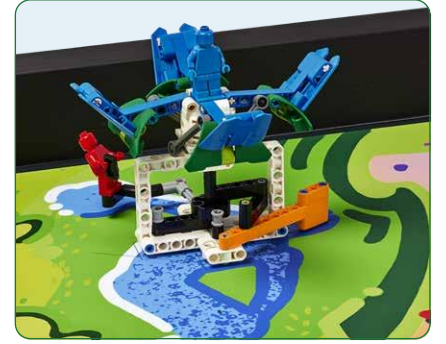
- Genişləndirilmiş reallıq heykəlinin narıncı qolu tamamilə sağa fırladılsa: **30**



0



0



30

Missiya 06 MUSİQİ KONSERTİNİN SƏS VƏ İŞIQLARI



Vizual və audio effektlər güclü təsir yaradır və tamaşaçıların diqqətini müxtəlif hissələrə yönəltmək üçün istifadə edilə bilər.

İşıqları və səsi yandıraraq musiqi konserti təşkil edin.

- İşıqların narıncı qolu tamamilə aşağı fırladılsa: **10**
- Səsin narıncı qolu tamamilə sola fırladılsa: **10**



10
İşıqlar



10
Səsucaldanlar
Güzəştə yanaşıla bilər



10 + 10

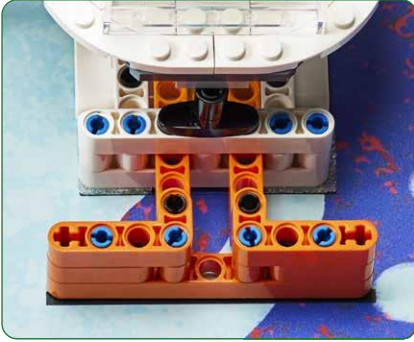
Missiya 07 HOLOQRAM İFAÇI



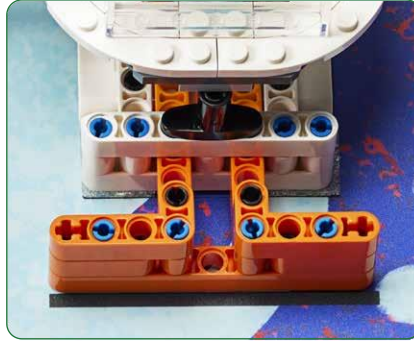
Innovativ audiovizual texnologiya holoqramlar vasitəsilə yeni personajları həyata gətirə bilər.

Holoqram ifaçının şousunu başlada bilməsi üçün səhnəni qurun.

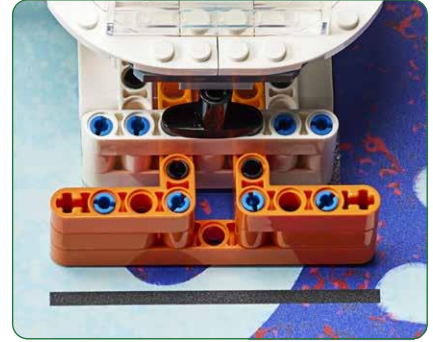
- Əgər holoqram ifaçısının narıncı təkən aktivatoru səhnənin qara xəttini tamamilə keçibsə: **20**



0



20



20

Missiya 08 YUVARLANAN KAMERA

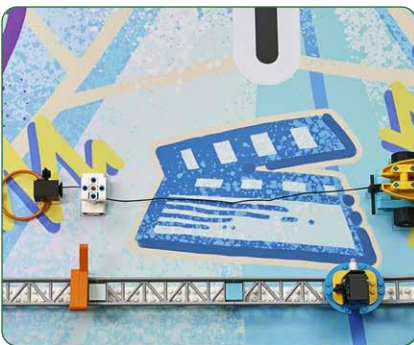


Film çəkmək üçün kameranı tam olaraq düzgün mövqeyə gətirmək çoxlu dəqiq hərəkət və aktyorlarla əla ünsiyyət tələb edir.

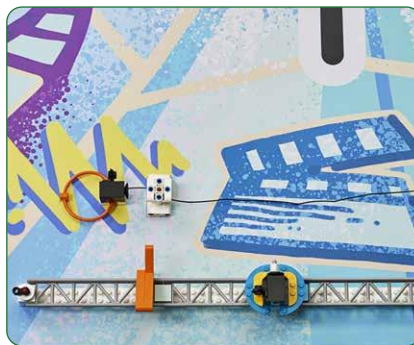
Filmin səhnəsini çəkmək üçün kameranı yola yuvarlayın.

- Yuvarlanan kamera ağ göstərici olan yerdədirsə:
 - Tünd göydən solda, lakin orta və açıq göydən sağdadırsa: **10**
 - Tünd və orta göydən solda, açıq göydən isə sağdadırsa: **20**
 - Tünd, orta və açıq göydən soldadırsa: **30**

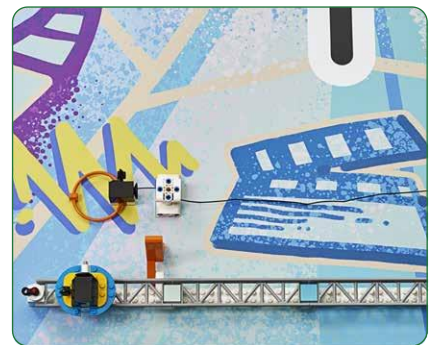
Ağ göstərici, rəngli plitə üzərindədirsə, siz trekin daha yüksək xal verən sahəsi üçün xal qazanırsınız.



10

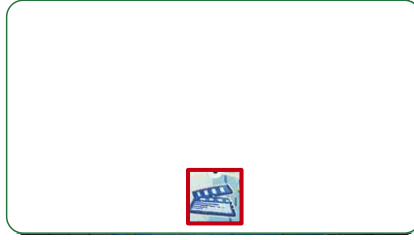


20



30

Missiya 09 FİLM ÇƏKİLİŞLƏRİ



Şkivlər, dişli çarxlar və qollar filmdə xüsusi effektlər yaradan rekvizitləri hərəkət etdirmək üçün istifadə edilən bəzi mexaniki texnologiyalardır.

Qayıq modelini dartaraq səhnəni həyata keçirin.

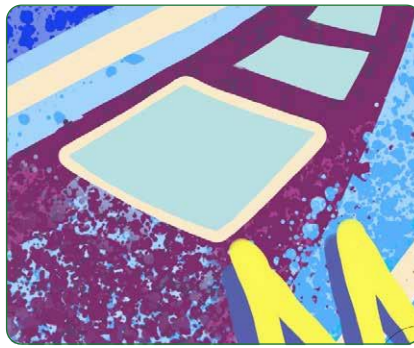
- Əgər qayıq mata toxunursa və səhnənin qara xəttini tamamilə keçibsə: **10**
- Əgər kamera mata toxunursa və ən azı qismən kameranın hədəf zonasındadırsa: **10**

Kameraya ilmə daxildir, lakin sim daxil deyil.

Xalların hesablanması üçün səhnə xətti sahənin yuxarisından aşağıya doğru şaquli olaraq uzanır.



10



Kameranın hədəf zonası



10

Missiya 10 SƏS APARATI



Performans üçün düzgün səs balansını yaratmaq məqsədilə müxtəlif girişləri qarışdırmaq istənilən şou üçün vacib vəzifədir.

İdeal səs yazısı üçün studiyada səs səviyyələrini tənzimləyin.

- Səs qurğusunun slayder qolu qaldırılırsa: **HƏR BİRİ 10**

Xalların hesablanması üçün komanda avadanlığı matçın sonunda səs qurğusuna və ya slaydərə toxunmamalıdır.



0
Avadanlıq



10



10 + 10 + 10

Missiya 11 İŞIQ ŞOUSU

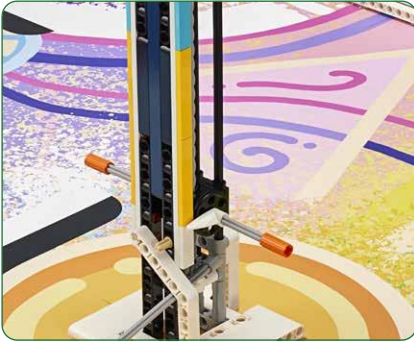


Qurd ötürməli texnologiya işiq şousunda işıqların hərəkətini genişləndirə bilən fırlanma yarıdır

Qolları qaldırmaqla qüllə üzərində işiq şousunu işə salın.

• Əgər işiq şousunun ağ göstəricisi rəngli zonadadırsa: **Sarı: 10 Yaşıl: 20 Mavi: 30**

Ağ göstərici zonalar arasında dayansa, ikisindən daha yüksək bal zonası üçün xal qazanırsınız.



10



30



30

Missiya 12 VİRTUAL REALLIQ RƏSSAMI



Virtual reallıq texnologiyası auditoriyanı yeni dünyalara daşıya, onların təcrübəsini real hiss etdirə bilər

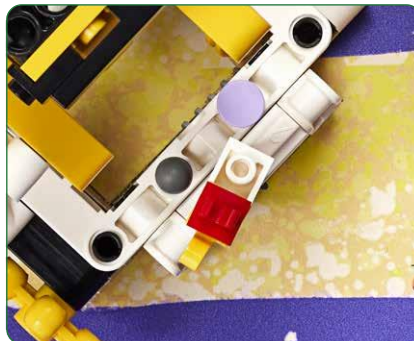
Heykəl yaratmaq üçün modeli təkrar-təkrar işə salın.

• Əgər toyuq bütövdürsə və başlanğıc mövqeyindən hərəkət edibsə: **10**
• **BONUS:** Əgər toyuq lavanda nöqtəsini (tamamilə) keçibsə: **20 ƏLAVƏ**

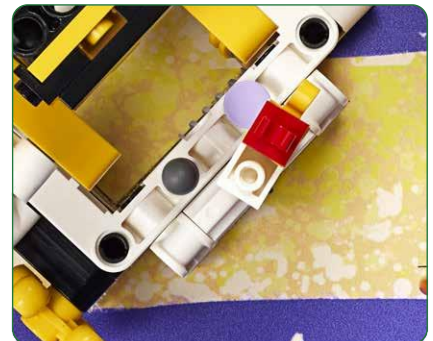


0

Başlanğıc mövqəsi



10



10 + 20

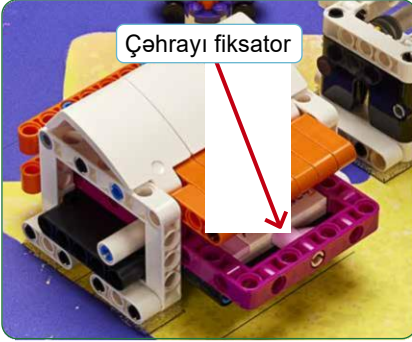
Missiya 13 YARADICILIQ MAŞINI



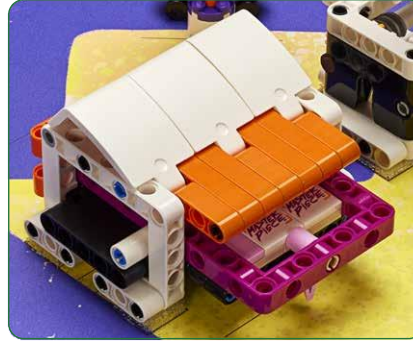
Müxtəlif yerlərdə hər cür möhtəşəm əsərlər yaratmaq üçün bir çox texnologiyalardan istifadə edilir.

Yaradıcılıq maşınından məhsulu xaric edin.

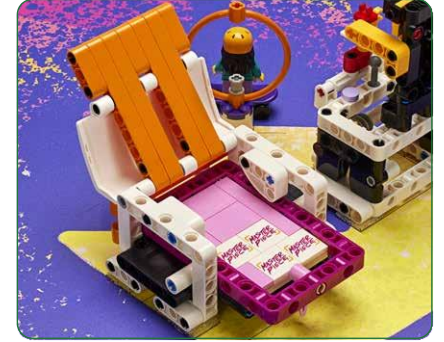
- Yaradıcılıq maşınının narıncı və ağ qapağı tam açıqdırsa: **10**
- Yaradıcılıq maşınının açıq çəhrayı fiksatoru düz aşağı baxırsa: **20**



0



20



10 + 20

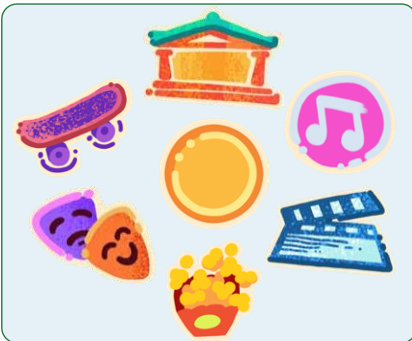
Missiya 14 İZLƏYİCİ ÇATDIRILMASI



Tamaşaçısız şou olmur!
Yaradıcılığımızı başqaları ilə bölüşməyi sevirik

Yeddi tamaşaçı üzvünü hədəf nöqtələrinə çatdırın.

- Tamaşaçı tamamilə hədəf nöqtəsindədirsə: **HƏR ÜZVƏ GÖRƏ 5**
- Hədəf nöqtəsində ən azı bir tamaşaçı varsa: **HƏR NÖQTƏYƏ GÖRƏ 5**



Tamaşaçıların
Hədəf nöqtələri

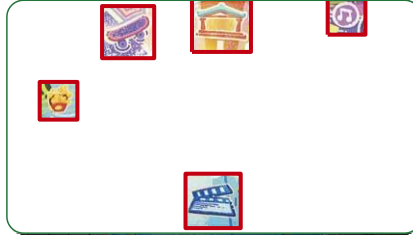


5 + 5 + 5 +
5 + 5
(3 tamaşa + 2 hədəf nöqtəsi)



5 + 5 + 5 +
5 + 5 + 5
(3 tamaşaçı + 3 hədəf nöqtəsi)

Missiya 15 EKSPERTLƏRİN ÇATDIRILMASI

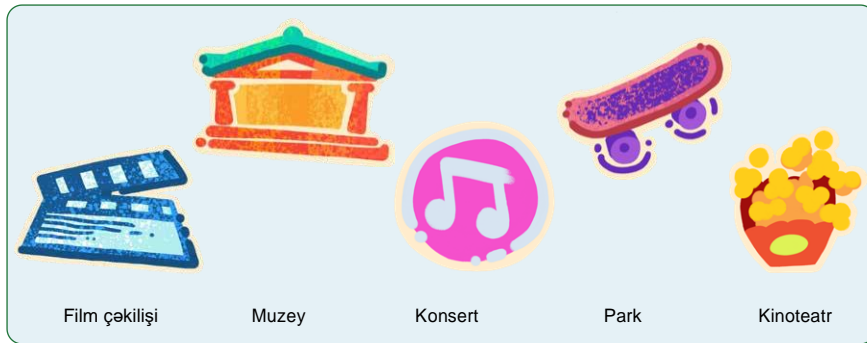


Hər bir sənət məkanı sənətkarların özləri qədər tənqidi olan ekspertlərlə doludur. Hansı karyeranı maraqlı hesab edirsiniz?

Ekspertləri təyinat nöqtələrinə çətin.

- Aşağıdakı ekspertlər ən azı qismən hədəf nöqtəsindədirsə: **10 HƏR BİRİ**
 - Sem - filmdə səhnə meneceri
 - Anna - muzeyin kuratoru
 - Noa - konsertdə səs mühəndisi
 - İzzi - parkda skeytbordçu
 - Emili - kinoteatrda vizual effekt rejissor

Ekspert dedikdə ilmə və baza da nəzərdə tutulur.



Film çəkilişi

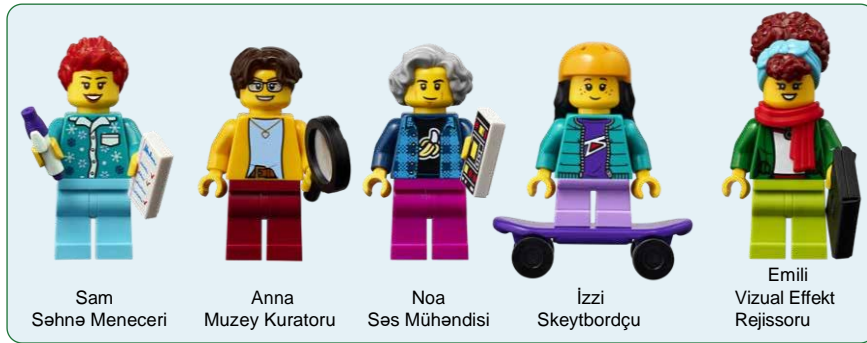
Muzey

Konsert

Park

Kinoteatr

**Ekspert
Təyinat nöqtələri**



Sam
Səhnə Meneceri

Anna
Muzey Kuratoru

Noa
Səs Mühəndisi

İzzi
Skeytbordçu

Emili
Vizual Effekt
Rejissoru

Ekspertlər



0

Ekspertlər yanlış təyinatlardadırlar



20

İzzi və Emili

DƏQIQLIK NIŞANLARI

Siz matça 50 xal dəyərində altı dəqiq nişanı ilə başlayırsınız. Ev sahəsindən kənarında robotun işini dayandırsanız, hakim bir nişanı alacaq. Matçın sonunda qalan nişanların sayına görə xal əldə edirsiniz. Qalan nişan saylarına görə verilən xallar:

1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50

(Bax Qaydalar, Ev sahələrindən kənar)

Qaydalar

VACİBDİR!

Bütün yarış qaydaları dəqiqdir və yalnız nəzərdə tutulanı ifadə edir. Əgər hansısa məqam qeyd olunmayıbsa, deməli onun önəmi yoxdur.

Əgər hakimin qərarını qeyri-müəyyən edən və ya qərar verməyi çətinləşdirən bir vəziyyət yaranarsa, komandanın xeyrinə qərar verməyə çalışmaq lazımdır. Kitabçadakı mətnlər həmişə şəkillərdən daha önəmlidir. (Videoların və e-maillərin qiymətləndirmə zamanı önəmi yoxdur)



Yenilənmələri izləmək üçün QR kodu skan edin.

Lüğət

- **Avadanlıq:** Komandaların oyuna gətirdiyi hər şey. (Daha çox detal üçün bax: **Qaydalar, Tədbirdən əvvəl**)
- **Sahə:** Sərhəd divarlarından və onların içərisindəki detallardan ibarətdir. Mat, missiya modelləri və ev sahələri hamısı sahənin bir hissəsidir
- **Kəsinti:** Texniklərin robot işə salındıqdan sonra robotla və ya ona toxunan hər hansı bir şeylə qarşılıqlı əlaqədə olması.
- **Start:** Texniklərin robotu avtonom hərəkət etmək üçün onu tamamilə start sahəsi daxilində işə salması.
- **Matç:** : Robotun bal qazanmaq üçün mümkün qədər çox missiyanı yerinə yetirdiyi 2,5 dəqiqə.
- **Missiya:** Komandaya xal gətirə bilən bir və ya daha çox tapşırıq. Komandalar istənilən ardıcılıqla və ya kombinasiyada missiyalara cəhd edə bilər.
- **Dəqiqlik nişanları:** İllik "Challenge" dəstinə daxil olan altı qırmızı LEGO diski.
- **Nişanlar ballar dəyərindədir,** lakin bəzi situasiyalarda hakim onları bir-bir götürə bilər (Daha çox detal üçün bax: **Qaydalar, Evdən kənar**)
- **Robot:** Kontroller və ona hər hansı avadanlıq vasitəsilə əllə birləşdirilən və yalnız əl ilə ayrılmaq üçün nəzərdə tutulan hissələrdən ibarətdir.
- **Texniklər:** Matç zamanı robotu idarə edən və stolun ətrafında duran komanda üzvləri.

Bu ilin yenilikləri

Bu qaydalar yenilənmişdir:

- Qaydalar, Matç quruluşu - 4
- Qaydalar, Ev daxilində – 3
- Qaydalar, Ev xaricində - 1
- Qaydalar, Ev xaricində – 3 və iki qaydaya bölünmüşdür.

MATÇDAN ƏVVƏL | AVADANLIQ







Avadanlıq komandanın oyuna gətirdiyi hər şeyi - r obot, hər hansı qoşqu və ya aksesuarlar, sənət əsərini əhatə edir. Bu bölmə robotun və onun aksesuarlarının nədən hazırlana biləcəyini izah edir.

1. Bütün avadanlıq orijinal zavod vəziyyətində olan və LEGO® istehsalı quraşdırma parçaları olmalıdır.

İstisna: LEGO simləri və pnevmatik boruları uzunluğa görə kəsilə bilər.

2. İstənilən dəstdən olan qeyri-elektron LEGO hissələrinə icazə verilir. Komandalar onlardan istədikləri qədər istifadə edə bilərlər.

3. Elektron LEGO avadanlıqlarına yalnız aşağıda təsvir olunduğu və göstərildiyi kimi icazə verilir. (LEGO® Education SPIKETM Prime göstərilib, lakin LEGO® Education SPIKETM Essential, MINDSTORMS® EV3, MINDSTORMS Robot Inventor və uyğun NXT və RCX-ə də icazə verilir).

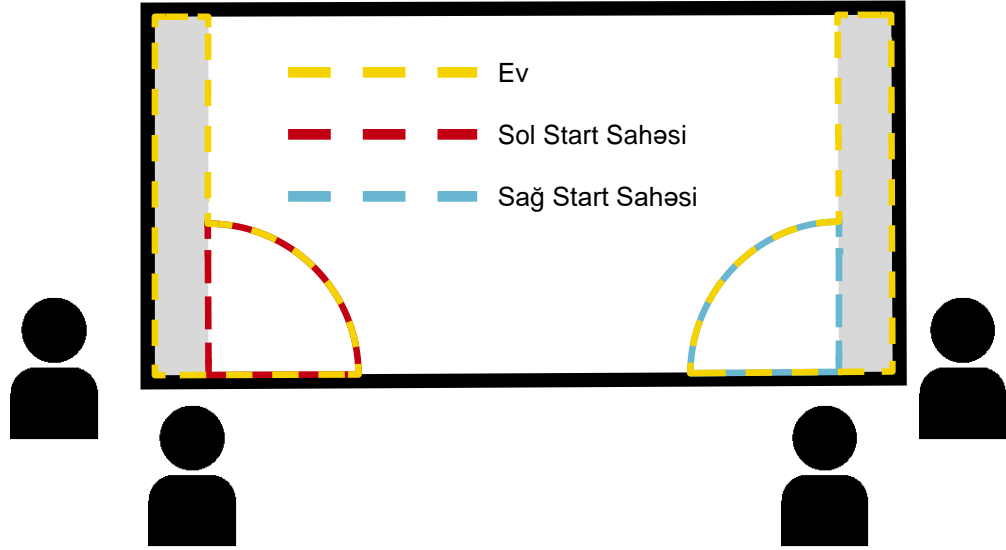
Kontroller	Motorlar	Sensorlar
Hər bir oyunda maksimum bir ədəd	Hər bir oyunda maksimum dörd (istənilən kombinasiyada)	Hər bir oyunda yalnız toxunma/güc, rəng, məsafə/ultrasəs və giroskop sensorlarına icazə verilir (istənilən kombinasiyada və sayda).
	 	  

4. Komandalar, LEGO kabləri, kontrollerin 1 ədəd enerji paketi və ya altı AA batareyası, bir microSD kartdan da istifadə edə bilərlər.

5. Komandalar istənilən proqram təminatı və ya proqramlaşdırma dilindən istifadə edə bilərlər. Robotlar matç zamanı avtonom olmalıdır. Hər hansı bir uzaqdan idarəetmə vasitəsinə icazə verilmir.

6. Komandalar proqram qeydləri üçün hər bir ev sahəsinə görə bir vərəq kağız gətirə bilər və bu, avadanlıq sayılmır.

7. Əlavə və ya dublikat missiya modellərinə icazə verilmir.



OYUNDAN ƏVVƏL | MATÇ QURULUŞU

Tədbirlərdə matçlar rəsmi stollarda oynaynılacaq. Matç başlamazdan əvvəl komandalar oyun öncəsi təftişdən keçməli və bütün avadanlıqlarını yerlərinə qoymalıdırlar.

1. Komandanın bütün avadanlığı iki start sahəsinə sığmalı və 12 inç (305 mm) hündürlüyünə uyğun olmalıdır. Komanda bütün avadanlığını 12 inç (305 mm) hündürlük limiti altında yalnız bir start sahəsinə yerləşdirə bilsə, 20 xal qazanacaq.
2. Komandalara əlavə saxlama yeri verilməyəcək. Saxlama stolları və ya arabalara icazə verilmir. Hər şey stolun üstündə və ya texnikin əlində olmalıdır. Matın solunda və sağında olan sahələr avadanlığı saxlamaq üçündür və ölçüləri təxminən 6,75 inç (171 mm) ilə 45 inç (1,143 mm) ölçüsündədirlər (faktiki ölçülər dəyişə bilər). Stolun üstündə saxlanılan avadanlıq, lazım olduqda, sol və sağ divarların üzərindən genişləne bilər.
3. Komanda yoxlamadan keçdikdən sonra onlara quraşdırma üçün bir neçə dəqiqə vaxt veriləcək. Onlar öz avadanlıqlarını və boş missiya model(lər)ini iki ev ərazisi arasında paylaşmaqla başlayırlar.

(Bəzi missiya modelləri müəyyən bir ev sahəsində başlamalıdır. Daha çox detal üçün “**Sahə quruluşu**” bölməsinə baxın). Sonra, robotlarını başlamaq istədikləri start sahəsinə yerləşdirirlər. Qalan vaxt robotu və avadanlığı ilk dəfə işə salmaq üçün tənzimləmək, matın hər hansı bir hissəsindən istifadə edərək sensorları kalibrləmək və hakimdən meydançada hər hansı bir şeyi yoxlamağı xahiş etmək üçün istifadə edilməlidir.

4. Komanda üzvləri daha sonra iki qrupa bölünməli və hər qrup sahənin bir tərəfində (solda və sağda) yerləşdirməlidir. Bu üzvlər matç zamanı tərəfləri dəyişə bilməzlər. Komandaların bölünmə formatı:

- 4 və daha artıq üzv: Hər ev sahəsinə iki texnik. Bütün digər komanda üzvləri geri çəkməlidir. Komandalar heç vaxt bir ev sahəsində ikidən çox texnikə malik ola bilməz, lakin komanda üzvləri istənilən vaxt eyni tərəfdəki texnik(lər)ə yerlərini dəyişə bilərlər.
- 3 üzv: İki texniki bir tərəfə və birini digər tərəfə (komanda özü seçir).
- 2 üzv: Hər tərəfdə bir texnik.

MATÇ ZAMANI | EVİN DAXİLİNDƏ

Ev komandanın təhlükəsiz yeridir.

1. Ev iki sahəyə ayrılıb. Hər bir ev sahəsinin öz start ərazisi var.
2. Texniklər robot, avadanlıq və missiya modelləri tamamilə öz ərazilərində olduqda əlləri ilə onlara toxuna bilərlər.
3. Texniklər edə bilməzlər:
 - Bir ev sahəsindən digərinə nəyisə ötürmək.
 - Robotun işini dayandırmaqdan başqa bir səbəblə, ev ərazisindən kənarında nəyisə toxunmaq.
 - Robotu işə salmaqdan başqa bir səbəblə, ev ərazisindən kənarında nəyisə hərəkət etdirmək.

Bu yollarla qazanılmış xallar nəzərə alınmayacaq.

4. Start verildikdə:

- Texniklər heç bir vasitənin hərəkətinə mane ola bilməzlər.
- Robot və onun hərəkət etdirəcəyi obyektlər start sahəsinə tamamilə yerləşməlidir.

5. İşə salındıqdan sonra texniklər robotun işini dayandırmaq üçün onun tamamilə evə qayıtmasına icazə verməlidirlər (Daha çox detal üçün **Qaydalar. Evdən kənarında** bölməsinə baxın.)



MATÇ ZAMANI | EVDƏN KƏNARDA

1. Texniklər, robotlarının işini dayandırarlarsa, o, yenidən işə salınmalıdır. Robot dayandığı zaman evdən kənar da olsa (hətta qismən də) onlar bir dəqiqlik nişanı itirirlər.

Əgər robot dayandırılırsa, nə olur:

- **Əgər robot qismən hansısa evin xaricində olarsa:** Robotu həmin ev sahəsinə gətirin.
- **Əgər robot tamamilə evdən xaricdə olarsa:** Robotu istənilən bir ev sahəsinə gətirin.
 - Robot sonuncu dəfə işə salındıqdan **sonra** evdən kənar da əldə edilmiş hər hansı obyekt matçın qalan hissəsi üçün hakimə verilməlidir.

İstisna: Komanda robotu yenidən işə salmağı planlaşdırmırsa, dəqiqlik nişanı itirmədən robotunu yerində dayandıra bilər. Robot və onun təmasda olduğu hər şey dayandırıldığı yerdə qalmalıdır.

2. Avadanlıq və ya missiya modeli evdən kənar da yerə düşərsə və ya buraxılırsa, onun tamamilə dayanmasını gözləyin:

- **Obyekt, tamamilə evdən kənar ərazidə qalarsa:** Robot onu dəyişmədiyi müddətdə olduğu kimi qalmalıdır.
- **Obyekt, qismən evin daxilində olarsa:** Robot onu dəyişdirməsə, olduğu kimi qalır. Alternativ olaraq, texniklər istənilən vaxt obyektə əl ilə uzaqlaşdırıla bilər. Əl ilə çıxarılan obyekt missiya modeli idisə, o, görüşün qalan hissəsi üçün hakimə verilməlidir. Əgər obyekt avadanlıq idisə, o, həmin ev sahəsinə aparılmalıdır. Bu zaman komanda bir dəqiqlik nişanı itirəcək.



3. Teams may not interrupt their robot in such a way that they earn points from it. Points scored in these ways will not count.

4. Komandalar Dual Lock-u ayıra, modelləri parçalaya və ya Missiya modelini sındıra bilməzlər. Asanlaşdırılan missiyalar nəzərə alınmayacaq. Əgər Missiya modeli hər hansı bir vasitə ilə (robot daxil olmaqla) birləşdirilərsə, birləşmə boş və ya kifayət qədər sadə olmalıdır ki, xahiş olunsay, texnik dərhal Missiya modelini mükəmməl orijinal vəziyyətə gətirə bilsin. Bu testdən keçməyən kombinasiyalardan istifadə edərək toplanan xallar sayılmayacaq.

5. Komandalar, missiya istisnası olmadığı halda, rəqib sahəyə və ya robota müdaxilə edə bilməzlər. Müdaxilə səbəbindən uğursuz olan və ya itirilən ballar avtomatik olaraq digər komandaya hesablanacaq.

OYUNDAN SONRA | XALLAR

- 2,5 dəqiqədən sonra matç başa çatır. Texniklər robotlarını dayandırmalı və başqa heç nəyə toxunmamalıdır. Bu, hesablanmağa başlanan vaxtdır.
- Missiyada metod tələb olunmadığı halda, qiymətlənmə üçün missiyanın bütün tələbləri matçın sonunda görünməlidir.
- Nəyinsə ərazinin "tamamilə" daxilində olması tələb olunduqda və əgər əksi qeyd edilməyibsə, həmin ərazinin üzərindəki xətlər və hava məkanı "daxil" sayılır.
- Komanda öz robotunu idarə edə bilmirsə, vəziyyəti izah etməklə və ya matçda iştirak etməklə yenə də "Gracious Professionalism®" xalları qazana bilər.
- Hakim görüşün nəticələrini komanda ilə sənədləşdirəcək. Komanda nəticələrlə razılaşdıqda onlar rəsmi hesab edilir. Lazım gələrsə, baş hakim son qərarı verir. Mükafatlar və növbəti mərhələyə keçid üçün yalnız komandanın üç matçdan əldə etdiyi ən yüksək xal nəzərə alınır. Heç-heçələr ikinci və üçüncü ən yaxşı xallardan istifadə edilməklə həll edilir.

Team #	Match:	Referee:	Table:
TEAM INITIALS:			

MISSION	SCORE	
EQUIPMENT INSPECTION If your robot and all your equipment fit completely in one bunch area and are under a height limit of 12 in. (305 mm) during the pre-match inspection: 20	20	
MISSION 01 3D CINEMA If the 3D cinema's small red beam is completely to the right of the back frame: 20	20	
MISSION 02 THEATER SCENE CHANGE If your theater's red flag is down and the set scene is correct: Blue: 10 Pink: 20 Orange: 30 • BONUS: And if both teams' set scenes match: Blue: 20 ADDED Pink: 30 ADDED Orange: 10 ADDED <i>Teams may activate only their own mode. It is not possible to earn the bonus in remote competition.</i>	20	
MISSION 03 IMMERSIVE EXPERIENCE If the three immersive experience screens are raised: <i>To score, team equipment may not be touching the immersive experience model at the end of the match.</i>	20	
MISSION 04 MASTERPIECE™ If your team's LEGO® art piece is at least partly in the museum target area: • BONUS: And if the art piece is completely supported by the pedestal: <i>To score the bonus, at the end of the match, the art piece may only be touching the pedestal and the pedestal may not be touching any team equipment except the art piece.</i>	10 20 ADDED	
MISSION 05 AUGMENTED REALITY STATUE If the augmented reality statue's orange lever is rotated completely to the right: 30	30	
MISSION 06 MUSIC CONCERT LIGHTS AND SOUNDS If the lights' orange lever is rotated completely downwards: If the speakers' orange lever is rotated completely to the left: 10	10 10	
MISSION 07 HOLOGRAM PERFORMER If the hologram performer's orange push activator is completely past the black stage set line: 20	20	
MISSION 08 ROLLING CAMERA If the rolling camera's white pointer is: • Left of dark blue, but right of medium and light blue: • Left of dark and medium blue, but right of light blue: • Left of dark, medium, and light blue: <i>If the white pointer is on a colored tile, you earn points for the higher scoring area of the track.</i>	10 20 30	
MISSION 09 MOVIE SET If the boat is touching the mat and is completely past the black scene line: 10 If the camera is touching the mat and is at least partly in the camera target area: <i>The camera includes the loop, but not the string. When scoring, the scene line extends vertically from the top to the bottom of the field.</i>	10 10	
MISSION 10 SOUND MIXER If a sound mixer slider is raised: <i>To score, team equipment may not be touching the sound mixer or sliders at the end of the match.</i>	10 EACH	
MISSION 11 LIGHT SHOW If the light show's white pointer is within zone: Yellow: 10 Green: 20 Blue: 30 <i>If the white pointer rests between zones, you earn points for the higher scoring zone of the two.</i>	10 20 ADDED	
MISSION 12 VIRTUAL REALITY ARTIST If the chicken is intact and has moved from its starting position: • BONUS: And is over or completely past the lavender dot: 10 20 ADDED	10 20 ADDED	
MISSION 13 CRAFT CREATOR If the craft machine's orange and white lid is completely open: If the craft machine's light pink latch is pointing straight down: <i>To score, team equipment may not be touching the craft machine at the end of the match.</i>	10 20	
MISSION 14 AUDIENCE DELIVERY If an audience member is completely in a target destination: 5 EACH MEMBER If a target destination has at least one audience member completely in it: 10 EACH DESTINATION	10 EACH	
MISSION 15 EXPERT DELIVERY If the following experts are at least partly in their target destinations: • Sam the Stage Manager in Movie Set • Anna the Curator in Museum • Noah the Sound Engineer in Music Concert • Izzy the Skateboarder in Skate Park • Emily the Visual Effects Director in Cinema <i>The expert includes the loop and the base.</i>	10 EACH	
PRECISION TOKENS If the number of precision tokens remaining is: 1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50	10 15 25 35 50 50	
FINAL SCORE <i>Final score is equal to the sum of all values in the score columns.</i>		
Gracious Professionalism® displayed at the robot game table:		
DEVELOPING	ACCOMPLISHED	EXCEEDS
2	3	4

MASTERPIECE 330 Robot Oyunu Qaydaları Scoresheet

Hesablama üçün [30-31-ci](#) səhifələrə baxın.

Qaydalar

Missiya Modelləri

Missiya modellərini qurmaq üçün "Challenge" dəstindəki LEGO® parçalarından və quraşdırma təlimatlarından istifadə edin.

Robot, xal toplamaq üçün sahədəki missiya modelləri ilə qarşılıqlı əlaqədə olur. Missiya modelləri Mühəndislik dəftərlərindəki 1-4-cü sessiyalarda hazırlanır.

İndi quraşdırmaq vaxtıdır!
Əylənin və modelləri diqqətlə quraşdırdığınızdan əmin olun!



Diqqət: Modelləri mümkün qədər dəqiq quraşdırmaq vacibdir, çünki səhv modellərlə məşq etmək problemlər yarada bilər. Modelləri qurmaq üçün komanda olaraq çalışın və quraşdırarkən bir-birinizin işlərini yoxlayın.



Model quraşdırma təlimatları

Missiya modellərinin quraşdırılma təlimatları

Paketin nömrəsi	Paketin tərkibi	Missiya nömrəsi
Sessiya 1		
3	Dolğun təcrübə	03
5	Genişlənmiş reallıq heykəli	05
11	Virtual reallıq rəssamı	12
Sessiya 2		
1	3D kinoteatr	01
7	Yuvarlanan kamera	08
8	Film çəkilişləri	09
Sessiya 3		
2	Teatr səhnə dəyişimi	02
10	İşıq şousu	11
12	Yaradıcı maşın	13
Sessiya 4		
6	Konsert işıq və səsi/Holoqram ifaçı	06 07
9	Səs qurğusu	10
Digər		
4	MASTERPIECE SM	04
13	Ekspertlərin çatdırılması	15
14	Tamaşaçıların çatdırılması	14
15	Dəqiqlik nişanları	-

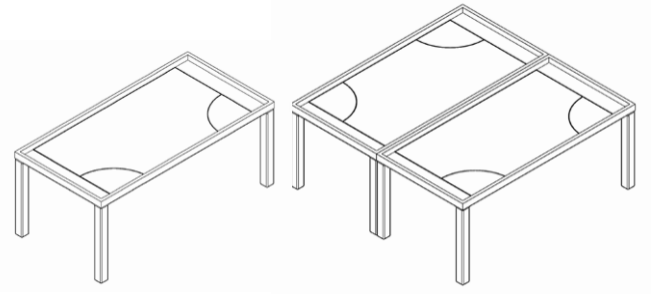
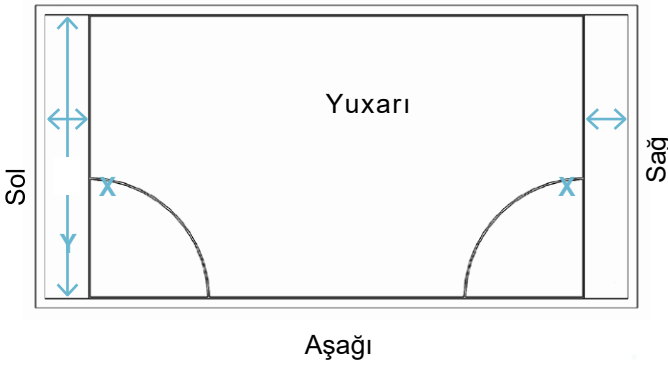
Sahə quruluşu

Sahə matının yerləşdirilməsi

1. Stolun səthində nahamarlıqların olub olmadığını yoxlayın. Onları hamarlayın və ya bir yerə yığıb tozsoranlayın.
2. Matı yalnız tozsoranlanmış stolda aşağıda göstərdiyi kimi açın və yerləşdirin. Matı heç vaxt qatlamayın və yuvarlanmış matı əzməyin/əyməyin.
3. Matı aşağı sərhəd divarına doğru sürüşdürün və mərkəzləşdirin. Təxminən 1/4 inç (6 mm) olan üst divardan başqa heç bir yerdə

boşluq olmamalıdır. Stolun ölçüsü və matın yerləşdirilməsi düzgün olduqda, sol və sağda olan sahələr təxminən $X = 6,75$ inç və $Y = 45$ inç (171 mm x 1,143 mm) olur.

4. Optional – To hold the mat in place, you can use thin strips of black tape, covering only the mat's left and right borders.



Məşq quruluşu

Turnir quruluşu

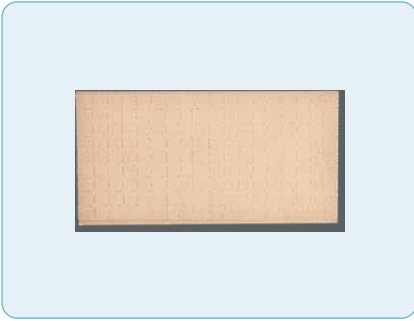
QEYD: Yarışda olduqda, unutmayın ki, könüllülər sahələri düzgün yaratmaq üçün çox çalışırlar, lakin matın altındakı qabarıqlıqlar, işıq dəyişikliyi kimi nadir qüsurlara hazır olmalı və robotunuzu buna uyğun dizayn etməlisiniz,



Stolun
quraşdırılması

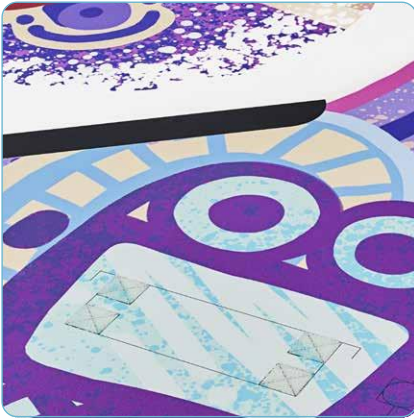
Rəsmi stollar və ya sərhəd divarları olmadan məşq etmək olar, lakin yarışlar rəsmi stollarda keçiriləcək. Zəhmət olmasa, bunu nəzərə alaraq məşq edin və matın hər tərəfində ev sahəsi üçün lazım olan yeri qeyd etməyi unutmayın.

3M™ DUAL LOCK™ BAĞLAYICILARININ YERLƏŞMƏSİ



Siz modelləri matın üzərinə bərkitmək üçün "Challenge" dəstinizdə olan Dual Lock™ kvadratlarının vərəqlərini tapacaqsınız. Dual Lock sahənin qurulmasının vacib hissəsidir. Modeller düzgün bərkidilməyibse, tapşırıqları yerinə yetirməkdə çətinlik çəkəcəksiniz.

MODELLƏRİN BƏRKİDİLMƏSİ – Mat üzərində daxilində X şəklində olan kvadratlar Dual Lock-un harada tətbiq olunacağını göstərir. Bu nümunədə göstəriləyi kimi Dual Lock-dan istifadə edin və çox dəqiq olun. Modeli aşağı sıxarkən, yuxarıdan üst hissəsini sıxmaq əvəzinə onun aşağısını sıxın ki, model əzilməsin. Modeli matın üzərindən çıxarmaq üçün Dual Lock-u ayırmaqla modeli təməlindən qaldırın.



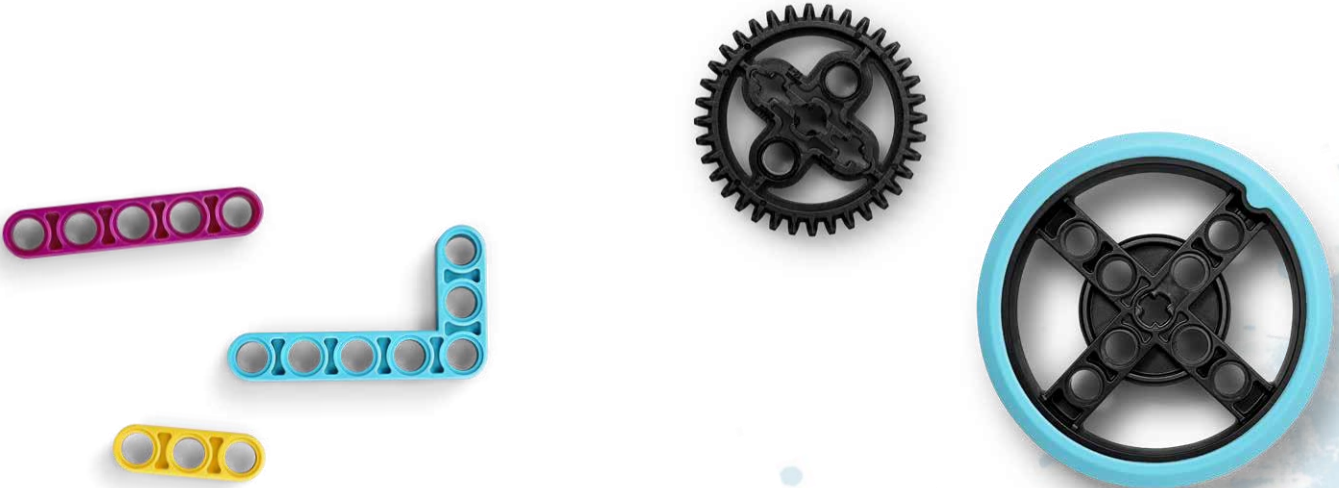
Addım 1: Birinci Dual Lock-un kvadrat yapışqan tərəfi aşağı.



Addım 2: İkinci Dual Lock-un kvadrat yapışqan tərəfi yuxarı.

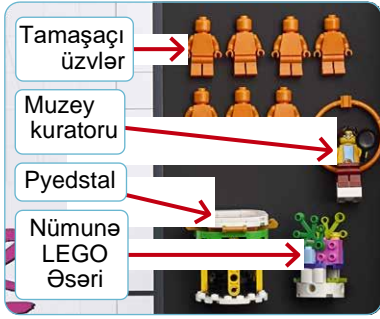


Addım 3: Modeli mərkəzləşdirin və səthə sıxın.



Missiya Modellərinin Quruluşu

EV



Evlərdən birində və ya hər ikisində yeddi tamaşaçıyı, Muzey kuratorunu, pyedstalı və LEGO əsərinizi (gətirsəniz) paylaşdırın və ya yerləşdirin.

Bax: Missiyalar

04 14 15

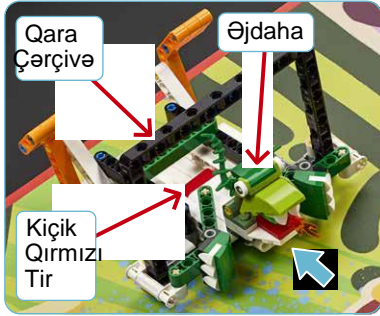
TEATR SƏHNƏ DƏYİŞİMİ



Qırmızı bayrağı qaldırın və onu maviyə dəyişdirin.

Aktiv səhnə rəngini bildirən səhnə ilə eynirəngli top hər səhnənin qarşısında yerləşir.

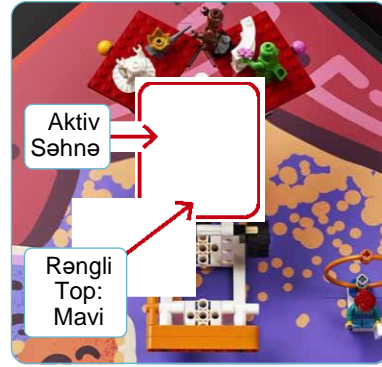
3D KİNOTEATR



Kiçik qırmızı tirin üfüqi vəziyyətdə olduğundan əmin olun və əjdahanı tamamilə içəri itələyin.

Bax: Missiya

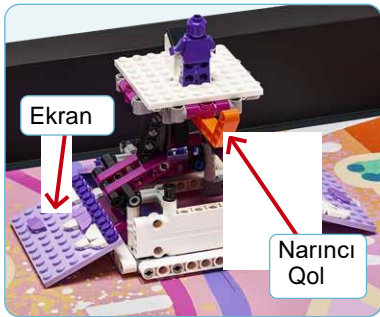
01



Bax: Missiya

02

DOLĞUN TƏCRÜBƏ

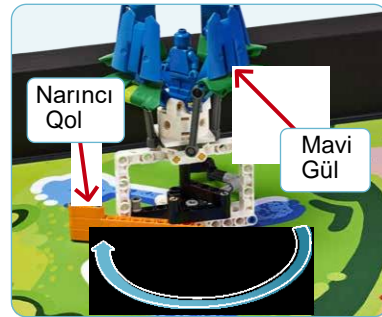


Narıncı qolu elə qaldırın ki, hər üç ekran tamamilə aşağı salınsın.

Bax: Missiya

03

GENİŞLƏNDİRİLMİŞ REALLIQ HEYKƏLİ



Narıncı qolu tamamilə saat əqrəbi istiqamətində elə çevirin ki, mavi çiçək bağlansın.

Bax: Missiya

05

KONSERT İŞIQLARI VƏ SƏSLƏRİ

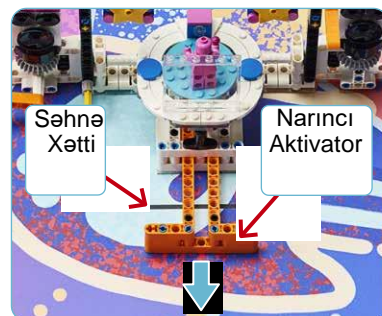


Konsert işıqlarının narıncı qolunu qaldırın və yuxarı çevirin. Səs üçün narıncı qolu tamamilə saat əqrəbi istiqamətində fırladın.

Bax: Missiya

06

HOLOQRAM İFAÇI

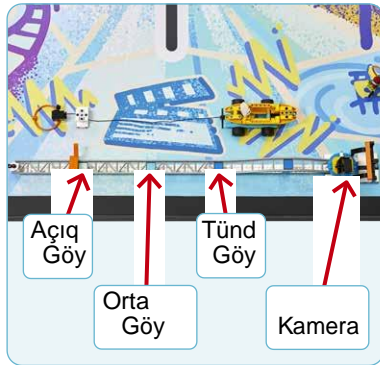


Narıncı aktivatoru tamamilə kənara, səhnə xəttini keçərək, matda təyin olunmuş xəttə qədər çəkin.

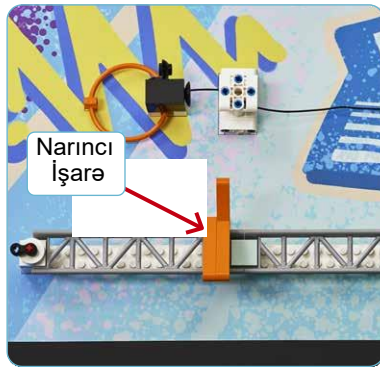
Bax: Missiya

07

YUVARLANAN KAMERA



Yuvarlanan kameranı tamamilə sağa yuvarlayın.

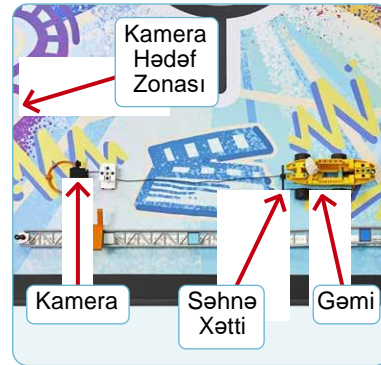


Sonra, narıncı dayanacağı şəkildəki kimi qoyun.

Bax: Missiya

08

FİLM ÇƏKİLİŞLƏRİ



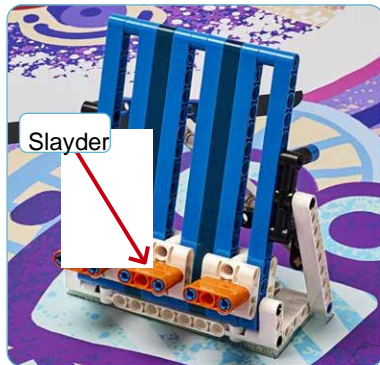
Sim uzadıldığı halda, gəminin tirinin tamamilə aşağı olmasını təmin edərək kameranı və gəmini matdakı işarələrinə qoyun.



Bax: Missiya

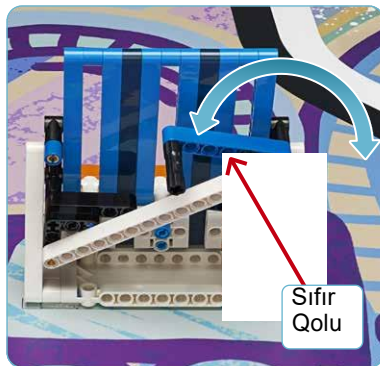
09

SƏS QURĞUSU



Səs qurğusunun sıfırlama qolunu tamamilə xaricə çevirin və slaydrləri tamamilə aşağı endirin.

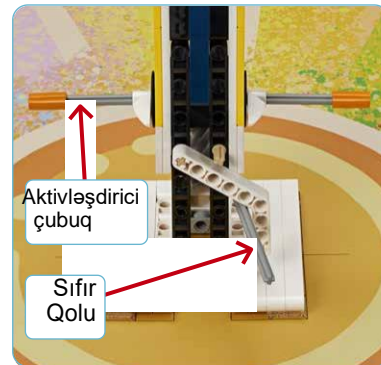
Slaydrlər tamamilə aşağı olduqda, səs qurğusunun sıfırlama qolunu tamamilə içəriyə çevirin.



Bax: Missiya

10

İŞIQ ŞOUSU



İşiq şousunun sıfırlama qolunu sağa itələyin və işiq şousunun aktivləşdiricə çubuğunu tamamilə aşağı endirin.

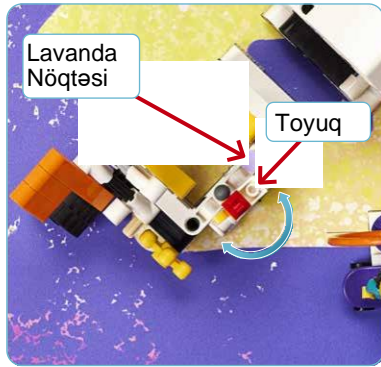


Bax: Missiya

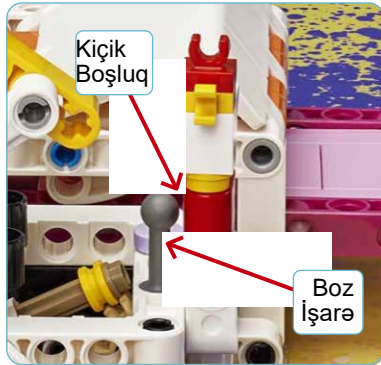
11

Missiya Modellərinin quruluşu

VİRTUAL REALLIQ RƏSSAMI

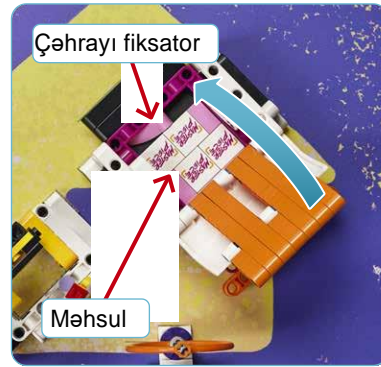


Toyuğu göstərilədiyi kimi tamamilə fırladın.
Quraşdırıldığında, toyuq və boz dayanacaq arasında kiçik boşluq ola bilər.



Bax: Missiya
12

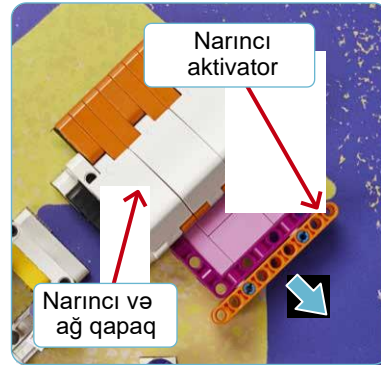
YARADICI MAŞIN



Çəhrayı fiksatoru qaldırın və narıncı aktivatoru tamamilə kənara çəkin.

Daha sonra məhsulu göstərilədiyi kimi maşına daxil edin.

Daha sonra ağ və narıncı qapağı bağlayın.



Bax: Missiya
13

Ekspertlərin çətdirilməsi



Sam - Səhnə meneceri

Anna - Muzey Kuratoru

Noa - Səs Mühəndisi

Izzi Skeytbordçu

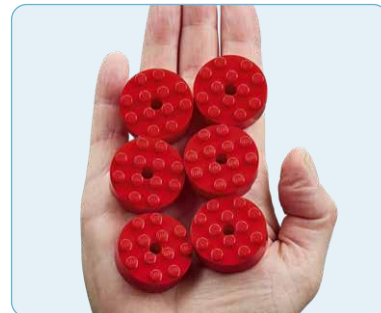
Emili Vizual Effekt Rejisoru



Mat sahədə hər bir eksperti göstərdiliyi kimi yerlərinə gətirin.

Bax: Missiya
15

DƏQİQLİK NİŞANLARI



Bunları hakim idarə edəcək.

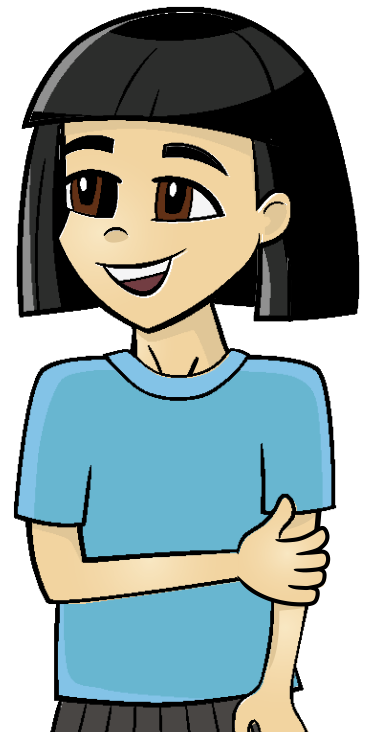
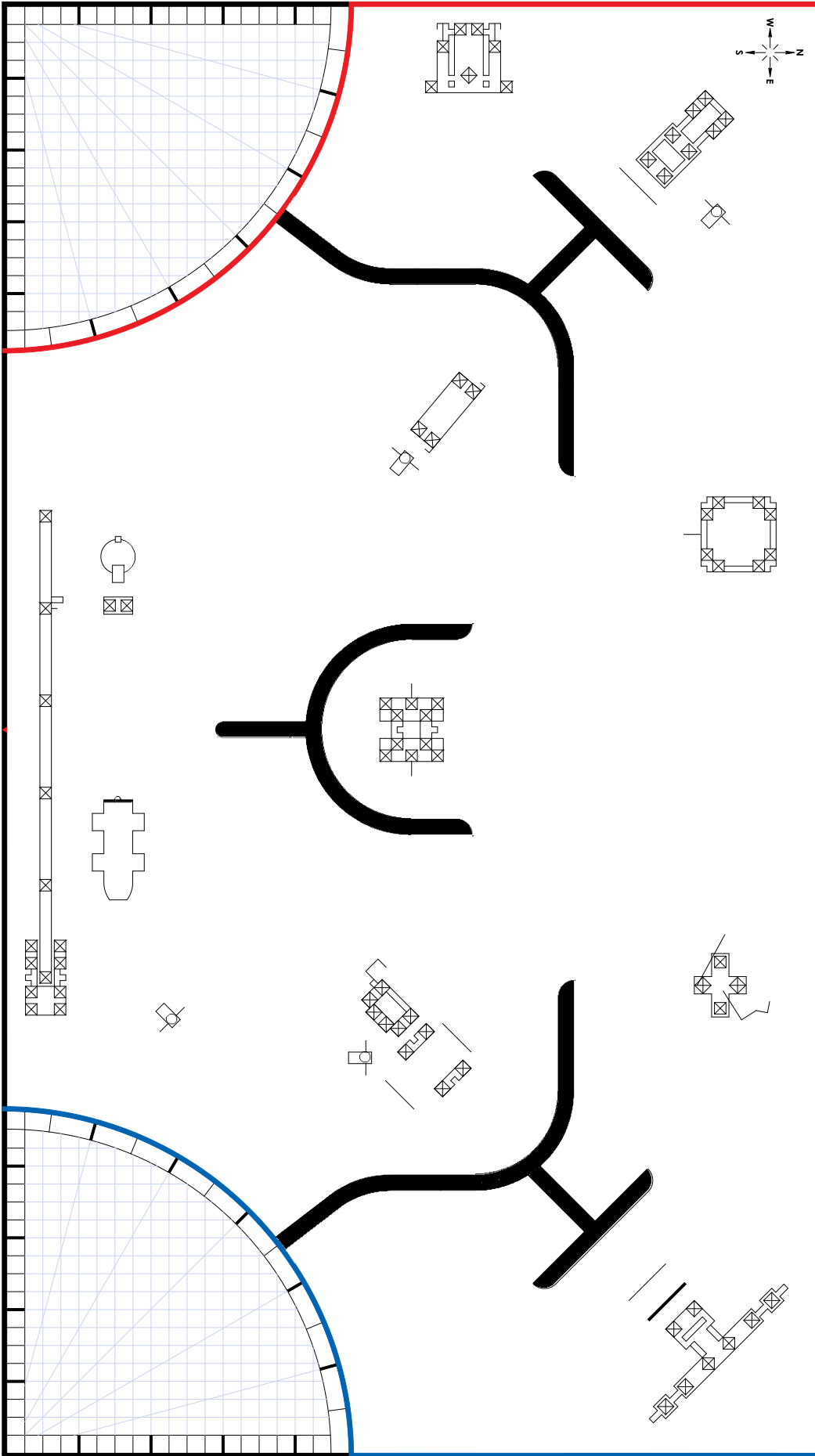


Robot Marşrutu Diaqramı

Robotunuzun missiyaları yerinə yetirmək üçün keçəcəyi marşrutu çəkin.

Robotun hər cəhdini və hansı start sahəsinə qayıdacağını göstərmək üçün fərqli rənglərdən istifadə edə bilərsiniz.

Avadanlığınızın hansı tərəfdə başlayacağına qərar verin.



Komanda:	Matç:	Hakim:	Stol:
----------	-------	--------	-------

KOMANDA İNİSİALI:

			XAL
AVADANLIQ TƏFTİŞİ			
Matçdan əvvəlki təftişdə robotunuz və bütün avadanlıqlarınız bir start sahəsinə yerləşirsə və hündürlüyü 12 (305m) inçdən aşağıdırsa:			20
MISSIYA 01	3D KİNOTEATR		
3D kinoteatrın kiçik qırmızı tiri tamamilə qara çərçivənin sağındadırsa:			20
MISSIYA 02	TEATR SƏHNƏ DƏYİŞİMİ		
Teatrın qırmızı bayrağı aşağı endirilib və aktiv səhnə rəngi: Mavi: 10 Çəhrayı: 20 Narıncı: 30 • BONUS: Hər iki komandanın aktiv səhnə rəngi eynidir: Mavi: 20 ƏLAVƏ Çəhrayı: 30 ƏLAVƏ Narıncı: 10 ƏLAVƏ <i>Komandalar yalnız öz modellərini aktivləşdirə bilərlər.</i> <i>Distant yarışlarda və ya rəqib komanda olmadıqda bonusu qazanmaq mümkün deyil.</i>			
MISSIYA 03	DOLĞUN TƏCRÜBƏ		
Əgər hər üç dolğun təcrübə ekranı qaldırılıbsa:			20
<i>Xal verməsi üçün komanda avadanlığı matçın sonunda dolğun təcrübə modelinə toxunmamalıdır.</i>			
MISSIYA 04	MASTERPIECESM		
Komandanın LEGO əsəri ən azı qismən muzeyin hədəf bölgəsindədirsə:			10
• BONUS: Əgər sənət əsəri tamamilə pyedestal tərəfindən dəstəklənirsə:			20 ƏLAVƏ
<i>Bonus qazanmaq üçün matçın sonunda əsər yalnız pyedestala toxuna bilər və pyedestal sənət əsərindən başqa heç bir komanda avadanlığına toxunmamalıdır.</i>			
MISSIYA 05	GENİŞLƏNDİRİLMİŞ REALLIQ HEYKƏLİ		
Genişləndirilmiş reallıq heykəlinin narıncı qolu tamamilə sağa fırladılıbsa:			30
MISSIYA 06	KONSERT İŞIQLARI VƏ SƏS		
İşıqların narıncı qolu tamamilə aşağı fırladılıbsa:			10
Səsin narıncı qolu tamamilə sola fırladılıbsa:			10
MISSIYA 07	HOLOQRAM İFAÇI		
Əgər holoqram ifaçısının narıncı təkən aktivatoru səhnənin qara xəttini tamamilə keçibsə:			20
MISSIYA 08	YUVARLANAN KAMERA		
Yuvarlanan kamera ağ göstərici olan yerdədirsə:			
• Tünd göydən solda, lakin orta və açıq göydən sağdadırsa:			10
• Tünd və orta göydən solda, açıq göydən isə sağdadırsa:			20
• Tünd, orta və açıq göydən soldadırsa:			30
<i>Ağ göstərici, rəngli plitə üzərindədirsə, siz trekin daha yüksək xal verən sahəsi üçün xal qazanırsınız.</i>			

MISSIYA 09 **FİLM ÇƏKİLİŞLƏRİ**

Əgər qayıq mata toxunursa və səhnənin qara xəttini tamamilə keçibse: **10**

Əgər kamera mata toxunursa və ən azı qismən kameranın hədəf zonasındadırsa: **10**

Kameraya ilmə daxildir, lakin sim daxil deyil.
Xalların hesablanması üçün səhnə xətti sahənin yuxarisından aşağıya doğru şaquli olaraq uzanır..

MISSIYA 10 **SƏS QURĞUSU**

Əgər səs qurğusunun slayderi qaldırılıbsa **10 HƏR BİRİ**

Xalların hesablanması üçün komanda avadanlığı matçın sonunda səs qurğusuna və ya slaydere toxunmamalıdır.

MISSIYA 11 **İŞIQ ŞOUSU**

Əgər işiq şousunun ağ göstəricisi rəngli zonadadırsa
Sarı: 10 Yaşıl: 20 Mavi: 30

Ağ göstərici zonalar arasında dayansa, ikisindən daha yüksək bal zonası üçün xal qazanırsınız..

MISSIYA 12 **VİRTUAL REALLIQ RƏSSAMI**

Əgər toyuq bütövdürsə və başlanğıc mövqeyindən hərəkət edibse: **10**

• **BONUS:** Əgər toyuq lavanda nöqtəsini (tamamilə) keçibse: **20 ƏLAVƏ**

MISSIYA 13 **YARADICILIQ MAŞIN**

Yaradıcılıq maşınının narıncı və ağ qapağı tam açıqdırsa: **10**

Yaradıcılıq maşınının açıq çəhrayı fiksatoru düz aşağı baxırsa **20**

Xalların hesablanması üçün komanda avadanlığı matçın sonunda yaradıcılıq maşınına toxunmamalıdır

MISSIYA 14 **TAMAŞAÇILARIN ÇATDIRILMASI**

Tamaşaçı tamamilə hədəf nöqtəsindədirsə:
HƏR ÜZVƏ GÖRƏ 5

Hədəf nöqtəsində ən azı bir tamaşaçı varsa:
HƏR NÖQTƏYƏ GÖRƏ 10

MISSIYA 15 **EKSPERTLƏRİN ÇATDIRILMASI**

Aşağıdakı ekspertlər ən azı qismən hədəf nöqtəsindədirlərsə:

- Sem - filmdə səhnə meneceri
- Anna - muzeyin kuratoru
- Noa - konsertdə səs mühəndisi
- İzzi - parkda skeytbordçu
- Emili - kinoteatrda vizual effekt rejissor

HƏR BİRİ 10

Ekspert dedikdə ilmə və baza da nəzərdə tutulur.

DƏQİQLİK NİŞANLARI

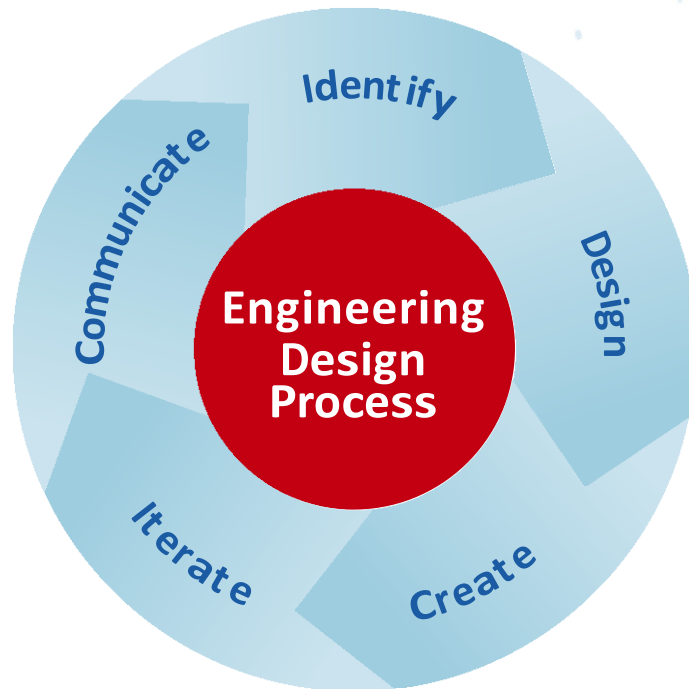
Qalan nişan saylarına görə verilən xallar:
1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50

YEKUN XAL

Yekun xal bal sütunlarındakı bütün dəyərlərin cəminə bərabərdir.

Robot masasında sərgilənən Gracious Professionalism®:

YARANIR	ƏLDƏ EDİLİB	ÜSTÜN
2	3	4



FIRST IN SHOWSM

PRESENTED BY **Qualcomm**



**FIRST
LEGO
LEAGUE**

LEGO, the LEGO logo, the SPIKE logo, MINDSTORMS and the MINDSTORMS logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group. ©2023 The LEGO Group. All rights reserved/Tous droits réservés/Todos los derechos reservados.

FIRST[®], the *FIRST*[®] logo, *Coopertition*[®], *Gracious Professionalism*[®], and *FIRST IN SHOW*SM, are trademarks of For Inspiration and Recognition of Science and Technology (*FIRST*). LEGO[®] is a registered trademark of the LEGO Group. *FIRST*[®] LEGO[®] League and *MASTERPIECE*SM are jointly held trademarks of *FIRST* and the LEGO Group. All other trademarks are the property of their respective owners.

©2023 *FIRST* and the LEGO Group. All rights reserved. 30082303 V1