



Nr. echipă:	Meci:	Arbitru:	Masa:
Nume echipă:			

	SCOR
<b>INSPECȚIE ECHIPAMENT</b> Dacă robotul și totalitatea echipamentelor voastre încap complet într-o singură zonă de lansare cu un plafon de 305 mm în timpul inspecției dinaintea de meci: <b>20</b>	
<b>MISIUNEA 01 CINEMA 3D</b> Dacă fasciculusul roșu mic al cinematografului 3D este complet în dreapta cadrului negru: <b>20</b>	
<b>MISIUNEA 02 SCHIMBARE SCENĂ DE TEATRU</b> Dacă steagul roșu al teatrului vostru este coborât și culoarea scenei active este: <b>Albastră: 10      Roz: 20      Portocalie: 30</b> • <b>BONUS:</b> Și dacă scenele active ale ambelor echipe se potrivesc: <b>Albastră: 20 FIECARE      Roz: 30 FIECARE      Portocalie: 10 FIECARE</b> <i>Echipele pot activa doar propriul model.</i> <i>Nu este posibil să câștigați bonusul în competiții la distanță sau dacă nu există o echipă adversă.</i>	
<b>MISIUNEA 03 EXPERIENȚĂ IMERSIVĂ</b> Dacă cele trei ecrane de experiență imersivă sunt ridicate: <b>20</b> <i>Pentru punctaj, echipamentul echipei nu are voie să atingă modelul misiunii la sfârșitul meciului.</i>	
<b>MISIUNEA 04 MASTERPIECE<sup>SM</sup></b> Dacă piesa de artă LEGO a echipei se află cel puțin parțial în zona țintă a muzeului: <b>10</b> • <b>BONUS:</b> Și dacă piesa de artă este susținută complet de pedestal: <b>20 BONUS</b> <i>Pentru a obține bonusul, la sfârșitul meciului, piesa de artă poate atinge doar pedestalul, iar pedestalul nu poate atinge niciun echipament al echipei, cu excepția piesei de artă.</i>	
<b>MISIUNEA 05 STATUIE REALITATE AUGMENTATĂ</b> Dacă pârghia portocalie a statuii cu realitate augmentată este rotită complet spre dreapta: <b>30</b>	
<b>MISIUNEA 06 LUMINI ȘI SUNETE PENTRU CONCERT</b> Dacă pârghia portocalie a luminilor este rotită complet în jos: <b>10</b> Dacă pârghia portocalie a difuzoarelor este rotită complet spre stânga: <b>10</b>	
<b>MISIUNEA 07 HOLOGRAMĂ ARTIST</b> Dacă activatorul portocaliu al hologramei depășește complet linia neagră a scenei: <b>20</b>	
<b>MISIUNEA 08 CAMERĂ VIDEO MOBILĂ</b> Dacă indicatorul alb al camerei video mobile este: • La stânga de albastru închis, dar la dreapta de albastru mediu și deschis: <b>10</b> • La stânga de albastru închis și mediu, dar la dreapta de albastru deschis: <b>20</b> • La stânga de albastru închis, mediu și deschis: <b>30</b> <i>Dacă indicatorul alb se află pe o piesă colorată, câștigați puncte pentru zona cu punctaj mai mare a șinei.</i>	

**MISIUNEA 09 PLATOU DE FILMARE**

Dacă barca atinge planșa și a trecut complet de linia neagră: **10**

Dacă camera atinge planșa și se află cel puțin parțial în zona țintă a camerei: **10**

*Camera include bucla, dar nu și șnurul.*

*Pentru calcularea scorului, linia neagră se va extinde vertical pe planșă de sus până jos.*

**MISIUNEA 10 MIXER AUDIO**

Dacă un buton culisant al mixerului de sunet este ridicat: **10 FIECARE**

*Pentru punctaj, echipamentul echipei nu are voie să atingă mixerul sau indicatoarele la sfârșitul meciului.*

**MISIUNEA 11 SPECTACOL DE LUMINI**

Dacă indicatorul alb al spectacolului de lumini se află în zona

**Galbenă: 10 Verde: 20 Albastră: 30**

*Dacă indicatorul alb se află între zone, se ia în considerare zona cu punctajul cel mai mare.*

**MISIUNEA 12 ARTIST REALITATE VIRTUALĂ**

Dacă cocoșul este intact și s-a mișcat din poziția inițială: **10**

• **BONUS:** Și dacă este parțial sau complet deasupra indicatorului mov: **20 BONUS**

**MISIUNEA 13 ARTIZAN**

Dacă capacul portocaliu cu alb al mașinii de artizanat sunt complet deschise: **10**

Dacă zăvorul roz deschis al mașinii de artizanat este orientat drept în jos: **20**

*Pentru punctaj, echipamentul echipei nu are voie să atingă mașina de artizanat la sfârșitul meciului.*

**MISIUNEA 14 LIVRARE PUBLIC**

Dacă un membru al publicului se află complet într-o destinație țintă:

**5 FIECARE MEMBRU**

Dacă o destinație țintă are cel puțin un membru al publicului complet în interior:

**10 FIECARE DESTINAȚIE**

**MISIUNEA 15 LIVRARE EXPERTI**

Dacă următorii experți sunt cel puțin parțial în destinațiile țintă:

- Sam, Regizorul, la Platoul de Filmare
- Anna, Custodele, la Muzeu
- Noah, Inginerul de Sunet, la Concert
- Izzy, Skater-ul, la Parcul de Skateboard
- Emily, Directorul de Efecte Vizuale, la Cinema

**10 FIECARE**

*Expertul include bucla și baza.*

**JETOANE DE PRECIZIE**

Dacă numărul de jetoane rămase este:

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

**SCOR FINAL**

*Valoarea finală este egală cu suma tuturor valorilor din coloana scor.*

**Modul în care Gracious Professionalism® a fost manifestat pe parcursul meciului:**

**ÎN DEZVOLTARE**

**ÎNDEPLINIT**

**EXEMPLAR**

**2**

**3**

**4**