

| | | | |
|----------|--------|-------|---------|
| Csapat # | Futam: | Bíró: | Asztal: |
|----------|--------|-------|---------|

Csapatnév:

| | | | PONT |
|---|-------------------------------------|--|------------|
| FELSZERELÉS VIZSGÁLAT | | | |
| Ha a futam előtti ellenőrzéskor a robot és minden tartozéka, felszerelése teljes terjedelmével elfér az egyik Indítási területen és nem magasabb, mint 305 mm: | | | 20 |
| 01 FELADAT | 3D MOZI | | |
| Ha a 3D mozi kis piros karja teljes terjedelmével a fekete kerettől jobbra van: | | | 20 |
| 02 FELADAT | SZÍNHÁZI JELENETVÁLTÁS | | |
| Ha a színházatok piros zászlója vízszintes, és az aktív jelenet színe: | | | |
| Kék: 10 Pink: 20 Narancs: 30 | | | |
| • BONUS: And if both teams' active scenes match: | | | |
| Kék: további 20 Pink: további 30 Narancs: további 10 | | | |
| <i>A csapatok csak a saját modelljüket aktiválhatják.</i> | | | |
| <i>Online versenyeken, illetve ha a csapatnak nincs ellenfele a futam alatt, nem szerezhető bónusz pont.</i> | | | |
| 03 FELADAT | LENYŰGÖZŐ ÉLMÉNY | | |
| Ha a három lenyűgöző élmény vászon felemelkedett: | | | 20 |
| <i>Pont akkor szerezhető, ha felszerelés, eszköz nem érintheti a lenyűgöző élmény modellt a futam végén.</i> | | | |
| 04 FELADAT | MASTERPIECESM | | |
| Ha a csapat műalkotása legalább részben a múzeum területén van: | | | 10 |
| • BÓNUSZ: Ha a csapat műalkotását teljes mértékben a talapzat tartja: | | | további 20 |
| <i>A bónusz megszerzéséhez a futam végén a műalkotás csak a talapzathoz, a talapzat pedig semmilyen csapat felszereléshez nem érhet hozzá, kivéve a műalkotást.</i> | | | |
| 05 FELADAT | KITERJESZTETT VALÓSÁG SZOBOR | | |
| Ha a kiterjesztett valóság szobor narancs karja teljesen jobbra lett elforgatva: | | | 30 |
| 06 FELADAT | KONCERT FÉNYEK ÉS HANGOK | | |
| Ha a fények narancs karja teljesen le lett fordítva: | | | 10 |
| Ha a hangszórók narancs karja teljesen balra lett fordítva: | | | 10 |
| 07 FELADAT | HOLOGRAMM ELŐADÓ | | |
| Ha a hologram előadó narancs aktivátora teljesen áthaladt a fekete színpadi vonalon: | | | 20 |
| 08 FELADAT | MOZGÓ KAMERA | | |
| Ha a mozgó kamera fehér mutatója: | | | |
| • A sötétkéktől balra, de a világos- és középkektől jobbra van: | | | 10 |
| • A sötét- és középkektől balra, de a világoskektől jobbra van: | | | 20 |
| • A sötét-, közép-, és világoskektől is balra van: : | | | 30 |
| <i>Ha a fehér mutató valamelyik színes csempén van, akkor a magasabb értékű pályaszakaszért kaptok pontot.</i> | | | |

09 FELADAT FILMFORGATÁS

Ha a hajó érinti a pályaalapot, és teljes terjedelmével áthaladt a fekete jelenet vonalon: **10**

Ha a kamera érinti a pályaalapot, és legalább részben a kamera célterületen van: **10**

A kamera része a hurk, a madzag azonban nem.

Pontozáskor a fekete jelenet vonal kiterjeszhető függőlegesen a pálya tetejétől az aljáig.

10 FELADAT HANGKEVERŐ

Ha a keverő csúszkái el lettek emelve: **10/darab**

Pontszerzéshez a futam végén a csapat felszerelése nem érinthetik a keverőt és a csúszkáit.

11 FELADAT FÉNYJÁTÉK

Ha a fényjáték fehér mutatója az alábbi zónában van:

Sárga: 10 Zöld: 20 Kék: 30

Ha a fehér mutató két zóna között marad, a magasabb értékű zónáért kaptok pontot.

12 FELADAT VIRTUÁLIS VALÓSÁG MŰVÉSZE

Ha a csirke sértetlen, és elmozdult a kiindulási helyzetéből: **10**

• **BÓNUSZ:** ha a levendula színű pont felett, vagy azon túl van: **további 20**

13 FELADAT KÉZMŰVES ALKOTÓ

Ha a kézműves gép narancs és fehér fedele teljesen nyitva van: **10**

Ha a kézműves gép világos pink retesze teljesen lefelé mutat: **20**

14 FELADAT KÖZÖNSÉG SZÁLLÍTÁS

Ha a közönség egy tagja teljes terjedelmével egy célterületen van:

5 mindegyik tagért

Ha egy célterületen legalább egy közönség tag teljes terjedelmével benne van:

5 mindegyik célállomásért

15 FELADAT SZAKÉRTŐ SZÁLLÍTÁS

Ha az alábbi szakemberek legalább részben a saját célterületén van:

- Sam, a Színpadmester a Filmforgatáson
- Anna, a Kurátor a Múzeumban
- Noah, a Hangmérnök a Koncerten
- Izzy, a Gördeszkás a Gördeszka parkban
- Emily, a Vizuális effektek rendezője a Moziban

**10 /
szakértő**

A szakértő része a hurok és az alaplap is.

PONTOSSÁGJELÖLŐK

A pályán maradt jelölőkszáma:

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

VÉGSŐ PONTSZÁM

A végső pontszám a PONT oszlopban lévő pontszámok összegével egyenlő.

Jószándékú professzionalizmus a versenyzatalnál:

HALADÓ

KIVÁLÓ

KIEMELKEDŐ

2

3

4