



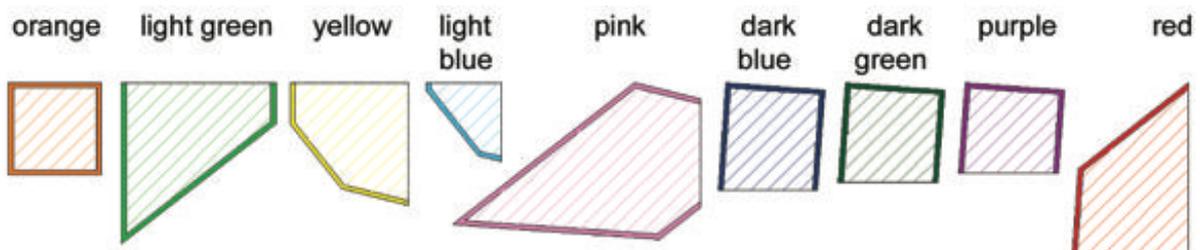
„NATURE’S FURY“ MISSIONI DEL ROBOT GAME

RICORDATE

Anche se è ovvio che ogni partecipante alla FLL dovrà divenire esperto dei dettagli di ogni missione descritti in questo documento, è pure ESTREMAMENTE importante leggere regolarmente gli altri TRE documenti critici del Robot GAME: **FieldSetup**, **Rules**, **Updates**. I team che leggono in modo appropriato la documentazione hanno dei vantaggi:

Team che leggono tutti i documenti	Team che non leggono la documentazione
<ul style="list-style-type: none">- Hanno meno domande- Devono rifare meno lavori- Hanno meno sorprese al torneo- Ottengono punteggi maggiori- Si divertono di più	<ul style="list-style-type: none">- Operano nella “nebbia”- Devono rifare spesso e perdono tempo- Imparano molto...dagli arbitri- Perdono punti- Si stressano di più

REGIONI



Legenda colori:
orange: arancio
light green: verde chiaro
yellow: giallo
light blue: azzurro
pink: rosa
dark blue: blu
drak green: verde
purple: viola
red: rosso

FURGONE DELLE CONSEGNE [SUPPLY TRUCK]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Il furgone delle consegne tocca il tappeto, all'interno della regione gialla.

NOTE:

La regione azzurra si trova all'interno di quella gialla.

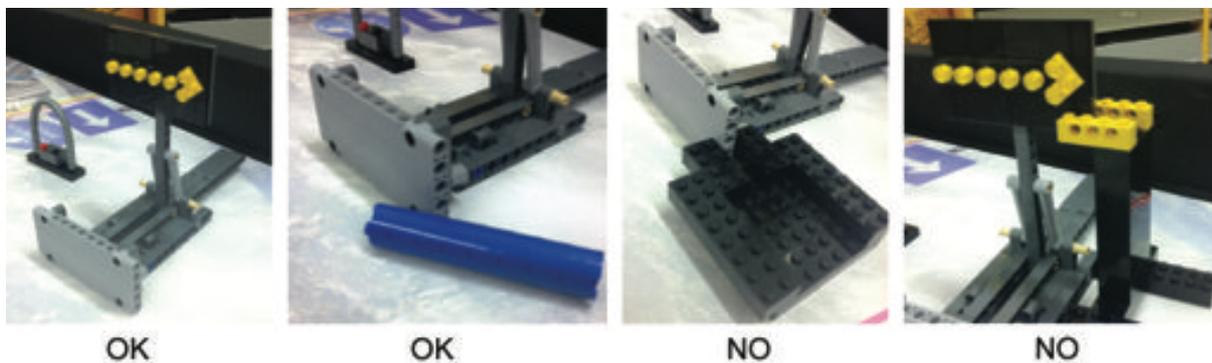
PUNTEGGIO: 20 punti

SEGNALE VIA DI FUGA [EVACUATION SIGN]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Il cartello è sollevato (non necessariamente verticale), trattenuto in posizione esclusivamente dalla frizione del pattino sul tappeto. Nessuna parte del cartello è in contatto con il robot o con altri oggetti strategici.

PUNTEGGIO: 30 punti



AEREOPLANO [CARGO PLANE]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

L'aereo si trova all'interno della regione gialla o in quella azzurra.

NOTE:

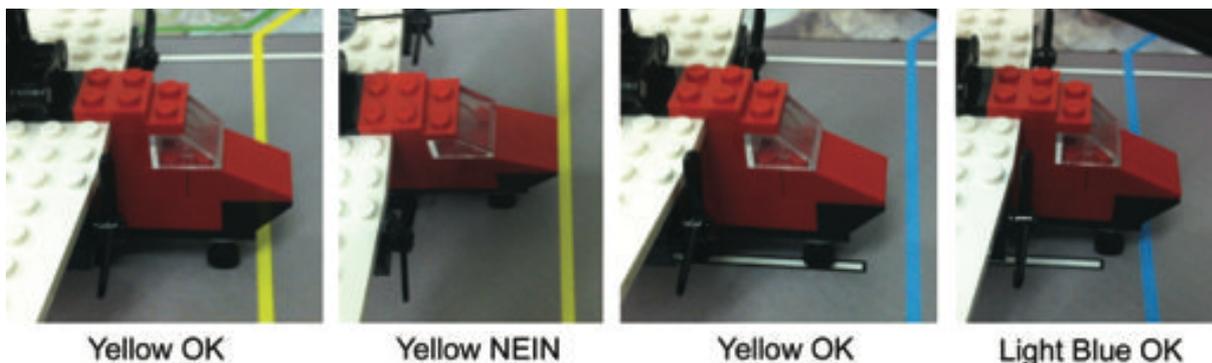
I punti vengono assegnati se il robot si trova :

- Nella regione gialla MA NON in quella azzurra.
- Nella regione azzurra.

PUNTEGGIO:

regione gialla ma non azzurra: 20 punti

regione azzurra: 30 punti



RAMO [TREE BRANCH]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Il ramo rivolto ad EST dell'albero è più vicino al tappeto rispetto ai cavi elettrici. L'albero e i modelli di cavi elettrici sono in piedi, in contatto con il tappeto.

PUNTEGGIO: 30 punti

TSUNAMI [TSUNAMI]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Tutti i 3 cilindri toccano il tappeto.

PUNTEGGIO: 20 punti

AMBULANZA [AMBULANCE]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

L'ambulanza si trova nella regione gialla con le 4 ruote in contatto con il tappeto.

PUNTEGGIO: 25 punti

PISTA [RUNWAY]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Nulla ad eccezione delle onde e/o l'aeroplano si trova sul tappeto sull'area della pista di atterraggio.

PUNTEGGIO: 30 punti

TRASPORTO DI IMMOBILI [CONSTRUCTION RELOCATION]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Nessun palazzo grigio si trova all'interno della regione verde chiara.

PUNTEGGIO: 20 punti

TEST TELLURICO [BASE ISOLATION TEST]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Il palazzo beige ad OVEST è intatto (4 segmenti, perpendicolare al tappeto, in “perfetto” allineamento).

Il palazzo beige a EST è ovviamente danneggiato.

Nulla tocca e ha mai toccato i due palazzi, tranne il telaio.

I danni sono stati causati esclusivamente dal movimento del telaio.

NOTE:

Segmenti caduti del palazzo EST possono toccare il tappeto e/o il palazzo a OVEST.

PUNTEGGIO: 30 punti



OK



OK



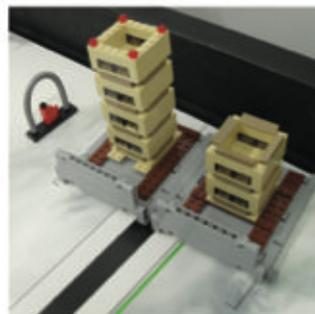
NO



OK



NO



NO

COSTRUZIONE [CODE CONSTRUCTION]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Un palazzo di più piani si trova nella regione rosa.

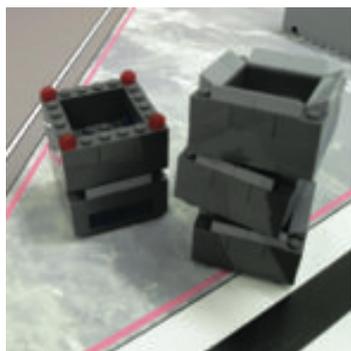
Il palazzo è costruito esclusivamente con segmenti di costruzione.

Il palazzo non è sostenuto in nessun modo da oggetti strategici o dal robot.

NOTE:

Incastri e allineamento perfetti non sono necessari in questo palazzo. Se vi sono più palazzi, solo il più alto è preso in considerazione.

PUNTEGGIO: 5 punti per ogni segmento in altezza.



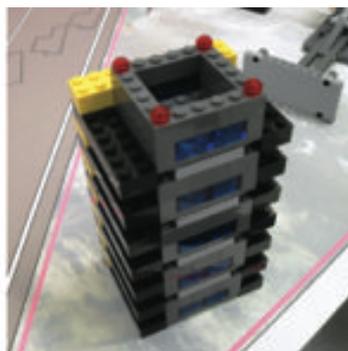
H=3



H=4



H=3



NO

OSTACOLI [OBSTACLES]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Il robot, proveniente da OVEST, ha superato completamente la linea a OVEST della regione (blu, verde o viola).

NOTE:

Questa missione implica alcune eccezioni al regolamento.

La missione può essere ripetuta a piacimento, nella speranza di ottenere risultati migliori.

I punti sono assegnati permanentemente a meno che la missione non venga ripetuta ottenendo un punteggio più alto. Solo il punteggio più alto viene conteggiato.

Il robot può essere recuperato da questa missione quando necessario, sia in caso di successo che in caso contrario, senza penalità.

I punti vengono attribuiti anche se il robot lascia la regione o ne viene tolto dopo aver superato la missione.

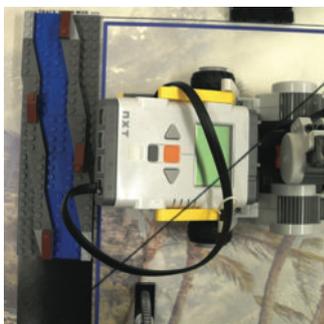
PUNTEGGIO:

regione blu 10 punti

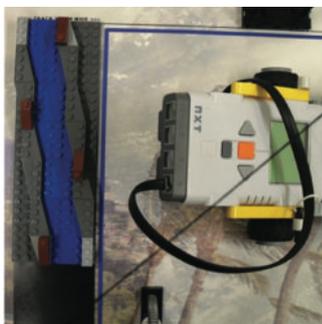
regione verde chiaro 16 punti

regione viola 23 punti

regione rossa 31 punti



OK



Dark Blue OK

SOLLEVAMENTO DELLA CASA [HOUSE LIFT]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

La casa è bloccata nella posizione più alta.

PUNTEGGIO: 25 punti

PROGRESSO [PROGRESS]

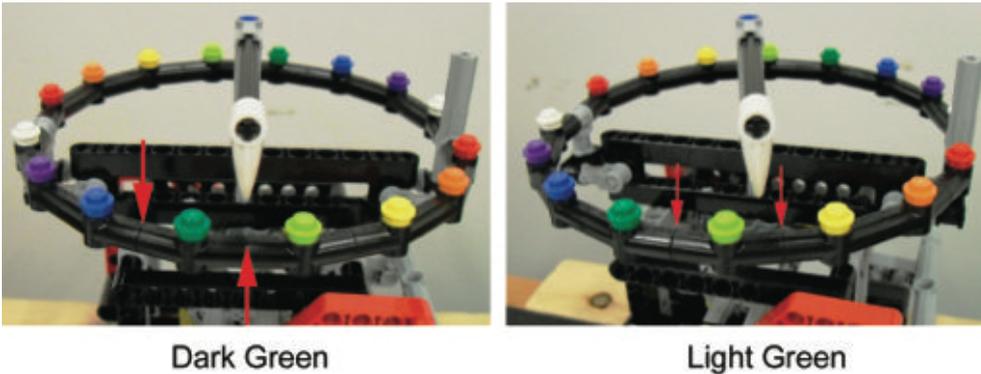
CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

L'indicatore ha raggiunto un punto colorato. Il movimento dell'indicatore è stato ottenuto esclusivamente agendo sulla leva rossa.

NOTE:

I punti per questa missione vengono attribuiti ad entrambi i team. Nessun punto viene assegnato se il modello non è stato attivato.

PUNTEGGIO: 2 punti per ogni punto colorato



FAMIGLIA [FAMILY]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Almeno 2 persone sono insieme in una qualsiasi regione colorata.

NOTE:

Vengono attribuiti i per gruppi di 2 o di 3 persone ma non per entrambi.

PUNTEGGIO:

33 punti per 2 persone

66 punti per 3 persone

ACQUA [WATER]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Almeno una persona si trova insieme ad almeno una bottiglia d'acqua in una regione.

NOTE:

Ogni persona è o non è vicino all'acqua. Il numero di bottiglie d'acqua non conta.

PUNTEGGIO: 15 punti per ogni persona con almeno una bottiglia d'acqua

SICUREZZA [SAFETY]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Almeno una persona si trova in una regione rossa o gialla.

NOTE:

I punti per le persone nelle regioni rosse e in quelle gialle vengono sommati.

PUNTEGGIO:

12 punti per ogni persona in una zona gialla
18 punti per ogni persona in una zona rossa

ANIMALI [PETS]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Almeno un animale è insieme ad una persona in una qualsiasi regione.

NOTE:

Ogni animale è o non è insieme ad una persona. Il numero di persone non conta.

PUNTEGGIO: 15 punti per ogni animale insieme ad almeno una persona

EQUIPAGGIAMENTO [SUPPLIES & EQUIPMENT]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Almeno un elemento (NON acqua) si trova in una regione rossa o gialla.

NOTE:

Scelte possibili: radio, batteria, generatore, carburante, grano, pane, medicinali, stereo, torcia elettrica, motocicletta o casco.

PUNTEGGIO:

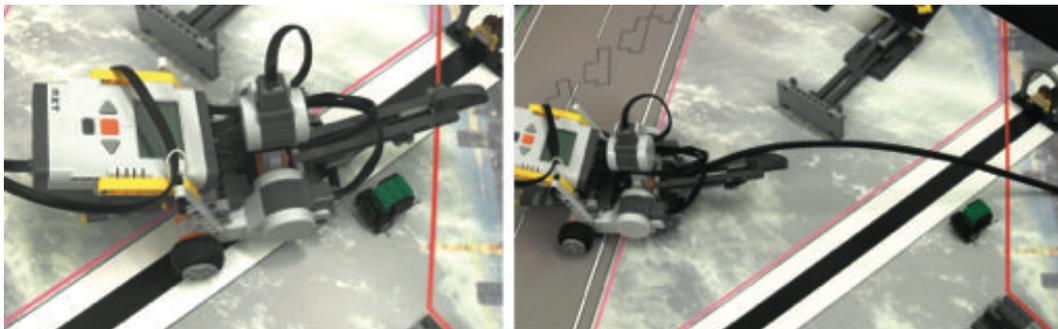
3 punti per ogni elemento in una zona gialla
4 punti per ogni elemento in una zona rossa

LUOGO SICURO [SAFE PLACE]

CONDIZIONE ALLA FINE DEL MATCH:

Il robot si trova nella zona rossa alla fine del match.

PUNTEGGIO: 25 punti



OK

NO

PENALITÀ DI TOCCO

In caso di penalità l'arbitro posiziona un modello di "detrito di tetto" nel segnaposto più a ovest possibile. L'allineamento del pezzo al segnaposto dovrebbe essere possibilmente preciso, ma potrebbe non essere perfetto.

Oltre la quarta penalità, ogni singolo detrito viene posizionato, partendo dal detrito più a OVEST, nell'angolo a NORD-EST della regione azzurra. Il robot non è autorizzato a spostare i detriti dalla regione azzurra.

PUNTEGGIO:

- 13 punti per ogni detrito nella regione azzurra
- 10 punti per ogni detrito fuori dalla regione azzurra