

Team #	Cəhd:	Referee:	Table:
Komandanın adı:			



Avadanlıq Məhdudiyyəti Yoxdur: Bu simvol bir tapşırıqla birlikdə göründükdə, aşağıdakı qayda tətbiq olunur: “Əgər bir tapşırıq modeli yarışın sonunda avadanlığa toxunursa, bu tapşırıq üçün xal qazanıla bilməz.”

Bu qayda yalnız həmin məhdudiyyətin göstərdiyi xüsusi tapşırığa aiddir. Əgər eyni tapşırıq modeli başqa bir tapşırıqda istifadə olunursa və həmin tapşırığa bu məhdudiyyət şamil olunmursa, o zaman adi qaydada xal qazana bilər. Hər bir tapşırıq modeli yalnız aid olduğu tapşırıq çərçivəsində ayrıca qiymətləndirilir.

Xal

AVADANLIĞIN YOXLANILMASI

Robot və bütün avadanlıqlar yarış öncəsi yoxlama zamanı tam şəkildə bir buraxılış zonasına yerləşməli və 12 düym (305 mm) hündürlük həddini aşmamalıdır.

20



Tapşırıq 01 SƏTH TƏMİZLƏMƏ

Torpaq qalıqları tamamilə təmizlənib və mat ilə təmasdadır:
Arxeoloqun fırçası qazıntı sahəsinə toxunmur:

10 hər birinə

10

Tapşırıq 02 XƏRİTƏNİN AÇILMASI

Üst torpaq təbəqələri tamamilə təmizlənib:

10 hər birinə

Tapşırıq 03 MƏDƏN ŞAFTI KƏŞFİYATÇISI

Komandanızın mədən arabası xal qazanmaq üçün mədən shaftı girişindən tam keçməlidir. Əgər rəqib komanda yoxdursa və ya uzaq yarışlarda iştirak edilirsə, bonus xalı qazanmaq mümkün deyil.

Komandanızın mədən arabası rəqib komandanın sahəsindədir:

30

Bonus: Əgər rəqib komandanın mədən arabası sizin komandanın sahəsindədirsə:

10 Əlavə



Tapşırıq 04 DIQQƏTLİ BƏRPA

Qiymətli artefakt mədən sahəsinə toxunmur:
Hər iki dəstək strukturu dik vəziyyətdədir:

30

10



Tapşırıq 05 BURADA KİMLƏR YAŞAYIB?

Strukturun döşəməsi tamamilə dik vəziyyətdədir:

30

Tapşırıq 06 Dəmirçi atelyesi

Texniklər ev zonasında tam yerləşdikdə (bax Tapşırıq 14), fosilləşmiş artefaktı üzə çıxarmaq üçün mədən bloklarını əllə açarlar.

Mədən blokları dəmirçixanaya toxunmur:

10 hər biri üçün

Tapşırıq 07 AĞIR QALDIRMA

Dəyirman daşının bazasına toxunması dayandırılıb:

30

Tapşırıq 08 SILO

Silo xaricində olan qorunmuş hissələr:

10 xal (hər biri üçün)

**Tapşırıq 09 Nə nümayiş olunur?**

Çardağ tam qaldırılıb

20

Bazar malları qaldırılıb:

10

**Tapşırıq 11 Balıqçı artefaktları**

Artefaktlar yer qatından yuxarı qaldırılıb:

20

Bonus: Həmçinin vinç bayrağı ən azı qismən endirilib:

10 əlavə

**Tapşırıq 12 Xilasetmə əməliyyatı***Qum, dartma aktivatoru xalçadakı xətti keçdikdə tamamilə təmizlənmiş hesab olunur.*

.Qum tamamilə təmizlənib:

20

Gəmi tamamilə qaldırılıb:

10

**Tapşırıq 13 Heykəlin bərpası**

Heykəl tamamilə qaldırılıb:

30

**Tapşırıq 14 FORUM**

Artefaktlar xalçaya toxunur və ən azı qismən forumun daxilindədir:

5

*Artefaktlar: Fırça, Üst torpaq qatı, Qiymətli artefakt, Qarşı komandanın fayton arabası, Fosilləşmiş artefakt olan filiz, Dəyirman daşı və Tərəzi qabı***Hər biri üçün****Tapşırıq 15 Sahənin işarələnməsi***Sahələr xalçadakı tel çərçivə ilə konturlanıb.*

10

Hər biri üçün

Bayrağı ən azı qismən daxilində olan və xalçaya toxunan sahələr:

Dəqiqlik nişanları

Əgər qalan dəqiqlik nişanlarının sayı belədirsə:

0: 0 1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50**Yekun xal***Yekun xal, xal sütunlarındakı bütün dəyərlərin cəminə bərabərdir.***Robot oyunu masasındakı Nəcib Peşəkarlıq® nümayişi:**

İnkişaf etməkdə olan

Uğurlu

Üstün səviyyə

2

3

4