

Consulta en FLL Q&A las actualizaciones a las reglas de puntaje de las misiones.

Observa los videos de las misiones del robot para tener una referencia visual.

MISIÓN	PUNTAJE	PTS	MISIÓN	PUNTAJE	PTS
(Escoge una opción)	<p>DIANA Condición requerida: Robot estacionado con al menos una de las ruedas u orugas en contacto con la diana. = 25 Puntos</p> <p>O bien</p>		Sobrevive a los impactos	<p>PRUEBA DE IMPACTO DEL VEHÍCULO Condición requerida: La camioneta deja de tener contacto con el retén rojo de la rampa. Tu vehículo completo debe estar totalmente fuera de la Base al momento de cumplirse la condición anterior. De lo contrario, el árbitro retirará dos postes de advertencia que estén de pie (igual que dos penalizaciones por contacto). = 20 Puntos</p>	
	<p>CUBIERTA DEL PUENTE AMARILLO Condición requerida: Robot estacionado con al menos una de las ruedas u orugas en contacto con la cubierta amarilla de tu puente, pero sin tocar ninguna de las cubiertas rojas ni el tapete. = 20 Puntos</p> <p>O bien</p>		Sobrevive a los impactos	<p>PRUEBA DE RETENCIÓN DE UN SOLO PASAJERO Condición requerida: el manequí de prueba de choque debe permanecer a bordo de tu vehículo durante todo el partido. En la primera ocasión en que tu vehículo se quede sin el manequí, el árbitro retirará el manequí. Cualquier sistema de retención es válido siempre que permita separar rápidamente el manequí después del partido. = 15 Puntos</p>	
	<p>VEHÍCULO COMPARTIDO Condición requerida: Robot estacionado con alguna de las ruedas u orugas en contacto con la cubierta roja de tu puente, pero sin tocar el tapete. = 25 Puntos</p>		Sobrevive a los impactos	<p>PRUEBA DE SEGURIDAD DE MÚLTIPLES PASAJEROS Condición requerida: Todos los cuatro pasajeros están de pie o sentados en o sobre un dispositivo de transporte diseñado por tí, y al menos una parte de ese objeto está en la diana. = 10 Puntos</p>	
Llega hasta un objeto	<p>MARCADORES DE ACCESO Condición requerida: Los marcadores de acceso deben estar en la posición "abajo". (4 o menos) ___ x 25 = ___ Puntos</p>			<p>Penalización por contacto</p> <p>Los Postes de advertencia son los objetos con que se penaliza el contacto en el juego Smart Move.</p> <p>Esto significa que, cada vez que toques tu vehículo mientras esté totalmente fuera de la Base, el árbitro retirará uno de los postes que estén de pie. Los postes se retiran en orden, primero de Sur a Norte y luego de Oriente a Poniente. Si no quedan postes de pie al momento del contacto, entonces no hay penalización.</p>	
Llega hasta un objeto	<p>BUCLES Condición requerida: los bucles deben estar en la Base. (11 o menos) ___ x 10 = ___ Puntos</p>			<p>Bono</p> <p>¿Los tres bucles grises están en la Base? Sí No Puedes tomar con la mano uno de los bucles rojos y llevarlo a la Base.</p> <p>¿Los tres bucles rojos están en la Base? Sí No Puedes tomar con la mano un bucle de cualquier color y llevarlo a la Base.</p> <p>Una vez ganados, estos "hand freedoms" (que son una excepción especial a las reglas) pueden usarse en cualquier momento antes del fin del partido.</p>	
Evita los impactos	<p>POSTES DE ADVERTENCIA Condición requerida: Los postes de advertencia deben estar de pie (en escuadra con el tapete). (8 o menos) ___ x 10 = ___ Puntos</p>				
Evita los impactos	<p>MUROS SENSORES (ESQUIVARLOS) Condición requerida: Los muros sensores deben quedar de pie (en escuadra con el tapete). Cualquiera de los cuatro muros cuenta. Sólo cuatro muros cuentan. Para contar, cada muro sensor requiere que un marcador de acceso esté en la posición "abajo". Ejemplo: si hay cuatro muros de pie pero sólo tres marcadores están en la posición "abajo", sólo cuentan tres muros. (Máx. de 4) ___ x 10 = ___ Puntos</p>				
Sobrevive a los impactos	<p>MUROS SENSORES (IMPACTARLOS) Condición requerida: Ninguno (cero) de los muros sensores queda de pie. = 40 Puntos</p>				
SUBTOTAL			SUBTOTAL		
			TOTAL		

Fecha de la corrida _____ Hora _____ Tiempo total que tomó completar las misiones: _____

Notas: