



Hold #	Kørsel:	Dommer:	Bord:
--------	---------	---------	-------

HOLD INITIALER:



**Intet udstyr begrænsning:** Når dette symbol optræder ved en mission, gælder følgende: "Hvis der skal scores point i denne mission, må intet udstyr berøre missionsmodellen når kørslen slutter."

### Inspektion

(Før kørslen) Robotten og alt udstyr kan være i det ene startområde og er lavere end højdegrænsen (305mm):

Nej Ja

### MISSION 01 KORALPLANTESKOLE

Koraltårnet hænger på støtten til koraltårnet:

Nej Ja

Bunden af koraltårnet er i tårnets holder:

Nej Ja

Koralknopperne er vendt op:

Nej Ja

### MISSION 02 HAJ

Hajen er ikke længere i berøring med hulen:

Nej Ja

Hajen er i berøring med måtten og er helt eller delvis i hajområdet:

Nej Ja

### MISSION 03 KORALREV

Koralrevet er vendt op og ikke i berøring med måtten:

Nej Ja

Antal rev segmenter som står op, ude af hjemmeområdet, og i berøring med måtten: 0 1 2 3

### MISSION 04 DYKKER

*"Koralplanteskolen" inkluderer enhver del af Mission 01 missionsmodellen.*

Dykkeren er ikke længere i berøring med koralplanteskolen:

Nej Ja

Dykkeren hænger på koraltårnets støtte:

Nej Ja

### MISSION 05 HAVTASKE

Havtasken er fanget inde i skibsvraget:

Nej Ja

### MISSION 06 REJS MASTEN

*Skibsvragets mast tæller som rejst, når låsen forhindrer masten i at returnere til startpositionen.*

Skibsvragets mast er rejst fuldstændigt:

Nej Ja

### MISSION 07 KRAKEN'S SKAT

Skatteboksen er helt ude af Krakens hule:

Nej Ja

### MISSION 08 KUNSTIG LEVESTED

*Der er fire segmenter i stakken af kunstige levesteder, hvert defineret af en gul bund. Et segment tæller som rejst når krabben er over den gule bund.*

Antal kunstige levestedssegmenter, helt flad og opretstående 0 1 2 3 4

### MISSION 09 UVENTET MØDE

Det ukendte væsen er sluppet fri:

Nej Ja

Det ukendte væsen er helt eller delvis i området med den kolde kilde:

Nej Ja

### MISSION 10 SEND UNDERVANDSFARTØJET AFSTED

*Hold må ikke blokere det andet hold, så det ikke har mulighed for at flytte ubåden frit. Det er ikke muligt at score bonuspoint, hvis der ikke er et modstanderhold eller der konkurreres over afstand.*

Det gule flag hos jeres hold er nede:

Nej Ja

Undervandsfartøjet er tydeligt tættere på modstanderens bane:

Nej Ja

### MISSION 11 SONAROPDAGELSE

Antal hvaler der kommer til syne:

0 1 2

### MISSION 12 GIV HVALEN MAD

Antal krill helt eller delvist i hvalens mund:

0 1 2 3 4 5

### MISSION 13 SKIFT SEJLRUTE

Skibet er i en ny sejlroute og i berøring med måtten:

Nej Ja

### MISSION 14 INDSAMLING AF PRØVER (5,10,10,20 OR 30)

Vandprøven er helt ude af vandprøveområdet:

Nej Ja

Havbundsprøven er ikke længere i berøring med havbunden:

Nej Ja

Planktonprøven er ikke længere i berøring med tangskoven:

Nej Ja

Antal af treforkstykker som ikke er i berøring med skibsvraget:

0 1 2

### MISSION 15 FORSKNINGSFARTØJ

Antal prøver, treforkstykker og skatteboks helt eller delvist i forskningsfartøjets lastrum:

0 1 2 3 4 5 6

Havnens lås er helt eller delvis i forskningsfartøjets ring:

Nej Ja

### BERØRINGSBRIKKER

Antal berøringsbrikker tilbage på bordet:

1 2 3 4 5 6

**Gracious Professionalism® ved robot konkurrencebordet:**

UDVIKLER

UDFØRT

OVERGÅR

2

3

4