

Mises à jour défi ReJoue

MJ12 – UNITÉS DE SANÉ SUPPLÉMENTAIRES – lors de la construction des modèles de missions, vous avez probablement remarqué que les unités de santé du sac 9 ne sont pas nécessaires dans la configuration du terrain de jeu. Ces derniers ne doivent pas être utilisés en compétition. C'est un cadeau pour votre équipe. :)

Seules les unités de santé vertes du sac 1 sont des modèles de mission utilisés dans le défi de cette saison.

MJ11 – CLARIFICATION DES EXIGENCES DE LA MISSION – dans certains cas, la description sommaire de la mission et ses exigences principales peuvent différer. La description sommaire a été conçue pour aider à illustrer le but de la mission, mais n'est en aucun cas une exigence de la mission. Elle ne doit PAS être utilisée pour le pointage. Vous pouvez consulter les définitions de «description sommaire» et «exigence de mission» à la page 8 du cahier "Les règles du jeu du robot".

Par exemple, les descriptions sommaires pour M01 à M14 indiquent que «le robot» fait quelque chose, mais seuls M06 et M07 mentionnent «le robot» dans les exigences de la mission. Votre robot sera impliqué dans l'accomplissement de n'importe quelle mission, mais votre équipe peut également utiliser un autre équipement ou toute autre méthode autorisée par les règles pour satisfaire aux exigences de la mission afin de marquer des points.

MJ10 – POINTAGE DE FIN DE MATCH – sauf indication contraire de la mission, R22 stipule que les exigences de la mission doivent être visibles à la fin du match pour remporter des points. Les exigences de la mission contribuent ou nuisent à votre pointage.

Par exemple, dans M08 - Boccia, s'il y a un équipement même partiellement dans votre cadre, M08 n'obtient aucun point. Cette exigence ne s'applique qu'à la fin du match et donc si l'équipement entre dans le cadre puis le quitte complètement avant la fin du match, cela n'aura aucune incidence sur le pointage.

Pour les missions M06 - Barre de traction et M07 - Danse du robot, soyez prudent. Afin de gagner des points, n'arrêtez pas votre robot avant la fin du match. Le robot doit danser activement ou s'accrocher à la barre de traction (sans être touché) à la fin des 2 min 30 sec pour remporter des points. Les arbitres des matchs à distance (préenregistrés) peuvent appliquer le bénéfice du doute pour ces missions.

MJ09 – BOCCIA CIBLE ET CADRE – pour M08, la cible et le cadre Boccia s'étendent tous les deux jusqu'au mur nord. Par contre, une fois votre tapis correctement installé (aligné sur les murs sud et est), il y a un espace qui se crée entre le bord du tapis et le mur nord. Si un cube tombe dans cet espace, allongez "virtuellement" les côtés de la cible ou du cadre jusqu'au mur nord pour déterminer si le cube est complètement dans l'un de ces espaces.

MJ08 – RAMEUR - Si la roue libre accumule beaucoup de poussière, il y a une réduction significative du frottement lorsqu'elle repose sur le tapis. Cela peut la faire glisser vers la machine la sortant du coup de la position de pointage. Le nettoyage de la roue libre avec un chiffon ou une lingette humide peut aider à résoudre ce problème. Les points de mission dus à un dysfonctionnement du modèle doivent être en faveur de l'équipe (R25 - Bénéfice du doute).

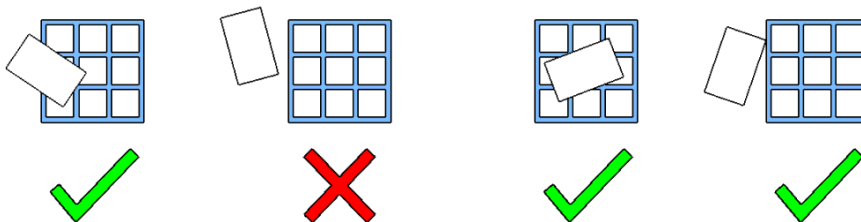
MJ07 – R01 - Mise à jour sur l'équipement (point 10) – le LEGO MINDSTORMS Robot Inventor est autorisé pour le défi Rivalise de la Ligue LEGO FIRST. Pour inclure son utilisation, la nouvelle formulation de R01 - Équipement, point 10 devient :

- L'équipement LEGO électrique est autorisé uniquement comme décrit et illustré ici (LEGO Éducation SPIKE Prime et MINDSTORMS EV3 illustrés, mais MINDSTORMS® Robot Inventor, NXT et RCX équivalents sont également autorisés).

MJ06 – CLARIFICATION BOCCIA – pour M08 - Boccia, vous n'êtes pas obligé d'utiliser le modèle Boccia Cible pour livrer les cubes individuels en votre possession dans votre cadre ou cible. Cependant, vous devez toujours charger un cube jaune sur le modèle Boccia Cible au début du match tel qu'indiqué dans la configuration du terrain et l'accomplissement de la mission doit toujours se faire d'une façon autonome.

MJ05 – LES ESPACES DE MARELLE – les espaces de marelle mentionnés dans M04 – Banc ne font pas référence à l'illustration sur le tapis, mais bien aux zones du tapis renfermées sous le cadre noir du banc lorsque ce dernier est abaissé. Il y a un total de 4 espaces. Vous pouvez gagner un maximum de 10 points par espace ou il y a un cube ou plus.

MJ04 – POINTAGE DE LA DANSE M07 – le score pour un robot dansant à la fin du match ressemble à ceci :

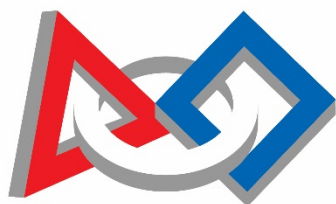


Mais le pointage réel en compétition est assez difficile pour plusieurs raisons, donc un bénéfice du doute supérieur à la normale doit être appliqué comme suit :
Tout robot dansant remporte les points de la mission M07 à moins que l'arbitre ne puisse dire : «Je suis certain que le contrôleur du robot ne recouvrait pas une partie de la ligne de craie bleue à la fin du match».

MJ03 – EMPLACEMENT DES JETONS DE PRÉCISION - Si vous participez à un match sans la présence d'un arbitre, veuillez quand même placer vos jetons de précision dans leur triangle blanc. De cette façon, toutes les équipes commencent avec une configuration identique et votre robot ne s'habituerait pas à un espace vide à cet emplacement.

MJ02 - CORRECTION DE L'ÉTIQUETTE DU MODÈLE DE BASKETBALL – sur la vue d'ensemble de la page 7 du cahier "les règles du jeu du robot" le modèle de basketball est libellé «M04» alors qu'il devrait être libellé «M05».

MJ01 - MISSION M08 RÈGLEMENT DU PARTAGE – si exactement un cube est envoyé au nord du mur depuis votre modèle de partage de boccia, mais que vous êtes la seule équipe dans le match, vous obtenez automatiquement les 25 points du partage. Dans ce cas : vous aurez envoyé un cube, reçu le pointage de partage, mais vous ne recevrait pas de cube imaginaire pouvant être utilisé ailleurs sur le terrain pour remporter davantage de points.



**LIGUE
LEGO^{MD}
FIRST^{MD}**

RIVALISE