



ÉQUIPE #	Match:	Arbitre:	Table:
INITIALES DE L'ÉQUIPE:			



Contrainte d'équipement : Quand ce symbole apparait à gauche d'une mission, la contrainte suivante est appliquée : "Aucun équipement du robot laissé sur le terrain de jeu ne devra toucher une partie de ce modèle de mission à la fin du match, pour en marquer les points."

		SCORE
	INSPECTION DE L'ÉQUIPMENT Si votre robot et tout votre équipement rentrent complètement dans une zone de lancement et sous une hauteur limite de 305mm (12in) lors de l'inspection d'avant-match: 20	
	MISSION 01 PÉPINIÈRE DE CORAUX Si l'arbre à corail est suspendu à son support 20 • Bonus: le bas de l'arbre à corail est dans son support 10 AJOUTÉS Si les bourgeons sont retournés 20	
	MISSION 02 SUIVI DU REQUIN Si le requin ne touche plus la grotte 20 Si le requin touche le tapis et se trouve au moins partiellement dans son habitat 10	
	MISSION 03 RÉCIF CORALLIEN Si le récif de corail est retourné, sans toucher le tapis 20 Si un fragment de récif est debout, à l'extérieur de la zone de départ, et touche le tapis 5 CHACUN	
	MISSION 04 PLONGEUR SOUS-MARIN Si le plongeur ne touche plus la pépinière de corail 20 Si le plongeur est suspendu sur le support du récif de corail 20 <i>La "pépinière de corail" inclut toute partie du modèle de la Mission 01.</i>	
	MISSION 05 POISSON PÊCHEUR Si le poisson-pêcheur est repoussé dans l'épave 30	
	MISSION 06 RELEVER LE MÂT Si le mât de l'épave est complètement relevé 30 <i>Le mât de l'épave est considéré complètement relevé lorsque le loquet l'empêche de revenir à sa position initiale.</i>	
	MISSION 07 TRÉSOR DU KRAKEN Si le coffre au trésor est complètement en dehors de l'ancre du Kraken 20	
	MISSION 08 HABITAT ARTIFICIEL Si un segment de paquet d'habitat artificiel est positionné dans le bon sens 10 CHACUN <i>Il y a quatre segments de la pile d'habitat artificiel, chacun défini par sa base jaune. Un segment est considéré dans le bon sens lorsque le crabe se trouve au-dessus de sa base jaune.</i>	

MISSION 09 RENCONTRE INATTENDUE

Si la créature inconnue est libérée	20
Si la créature inconnue est au moins partiellement dans la zone de suintement froid	10

**MISSION 10 ENVOI DU SUBMERSIBLE**

Si le drapeau jaune de votre équipe est abaissé	30
Si le submersible est clairement plus proche du terrain adverse	10

Les équipes ne peuvent pas bloquer l'équipe adverse.

MISSION 11 DÉCOUVERTE PAR SONAR

Si une baleine est détectée	20
Bonus: si les deux baleines sont détectées	10 AJOUTÉS

**MISSION 12 NOURRIR LA BALEINE**

Le krill est au moins en partie dans la bouche de la baleine	10 CHACUN
--	-----------

MISSION 13 CHANGER DE VOIES DE NAVIGATION

Si le navire se trouve dans le nouveau couloir de navigation et touche le tapis	20
---	----

MISSION 14 COLLECTE D'ÉCHANTILLONS

Si l'échantillon d'eau est complètement en dehors de sa zone d'échantillonnage	5
Si l'échantillon de fond marin ne touche plus celui-ci	10
Si l'échantillon de plancton ne touche plus la forêt de varech	10
Si une partie du trident ne touche plus l'épave	20
Bonus: si les deux pièces du trident ne touchent plus l'épave	10 AJOUTÉS

**MISSION 15 NAVIRE DE RECHERCHE**

Si l'un des éléments suivants se trouve au moins en partie dans la zone de chargement du navire de recherche	
• Coffre au trésor	5
• Pièce du Trident 1	5
• Pièce du Trident 2	5
• Chaque échantillon	5 CHACUN
Si le loquet du port se trouve au moins en partie dans la boucle du navire de recherche	20

JETONS DE PRÉCISION

Si le nombre de jetons restants est de	
1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50	

SCORE FINAL

Le score final est égal à la somme de tous les points gagnés dans la colonne score.

Professionalisme Coopératif® démontré à la table du Jeu du Robot:

DÉVELOPPÉ

ACCOMPLI

EXCELLENT

2

3

4