

MASTERPIECESM

aktualizácie a vysvetlenia

aktualizované 7. decembra 2023

U10 – POUŽITIE LEGO® POWERED UP DIELOV: ÚPRAVA PRAVIDLA PRED ZÁPASOM | VYBAVENIE #3

Uznávame, že možnosť používania elektrických dielov LEGO® Powered Up nebola v pravidlách jasne formulovaná a ospravedlňujeme sa za nedorozumenia, ktoré to mohlo spôsobiť. Týmto potvrdzujeme, že odteraz je používanie týchto motorov oficiálne povolené. Upozorňujeme, že limit týkajúci sa povoleného počtu radiacích jednotiek, motorov a senzorov v každom zápase, uvedený v časti PRED ZÁPASOM | VYBAVENIE v bode 3, stále platí.

U09 – POČAS ZÁPASU | MIMO DOMÁCEJ ZÓNY #4 | SPOJENIE S MODELOM MISIE

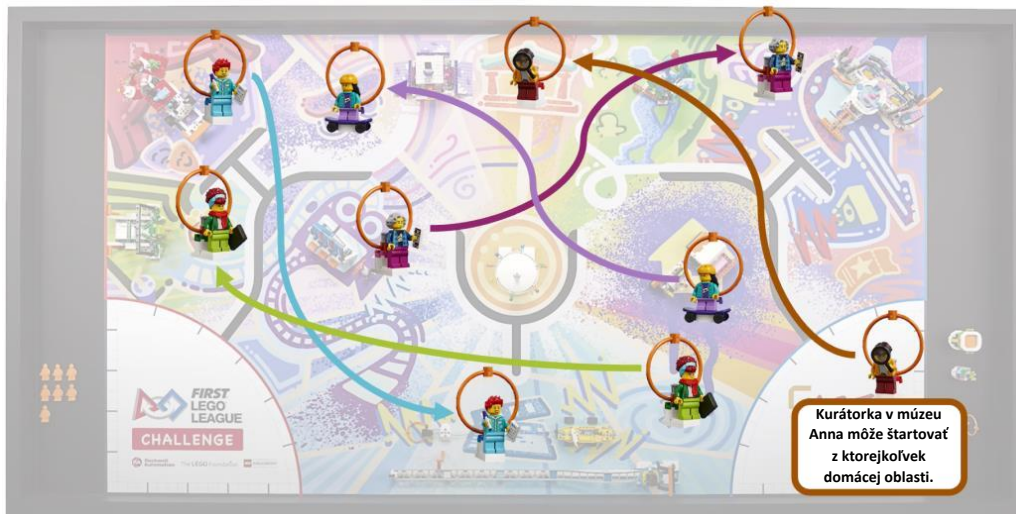
Pravidlo POČAS ZÁPASU | MIMO DOMÁCEJ ZÓNY v bode 4 uvádza: Ak model misie s čímkol'vek spojíte (vrátane robota), spojenie musí byť dostatočne voľné alebo jednoduché, aby technik mohol na požiadanie model misie okamžite uvoľniť a model zostal v pôvodnom originálnom stave. Po zvyšok sezóny bude slovo "okamžite" znamenať, že stanovenú podmienku je možné splniť jediným pohybom. Body získané s použitím spojení, ktoré nevyhovujú tomuto testu nebudú započítané.

U08 – MISIA 05: VYSVETLENIE K SOCHE V ROZŠÍRENEJ REALITE

Tímy by sa mali pripraviť na otočenie oranžovej aktivačnej páčky sochy v rozšírenej realite o celých 180 stupňov.

U07 – VYSVETLENIE ŠTARTOVACÍCH A CIEĽOVÝCH POZÍCIÍ EXPERTOV

Na obrázku nižšie sú zobrazené štartovacie a cieľové pozície jednotlivých MASTERPIECESM expertov.



U06 – MISIA 04: VYSVETLENIE K LEGO® UMELECKÉMU DIELU

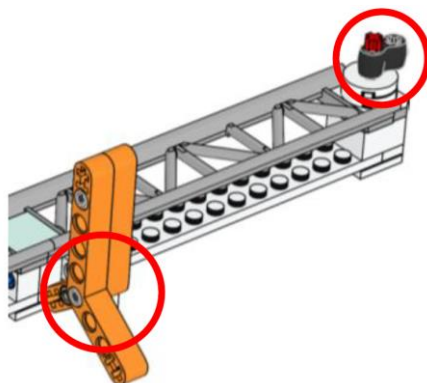
Tímy, ktoré sa pokúšajú o splnenie Misie 04 musia svoje umelecké dielo špecifikovať už počas predzápasovej kontroly.

U05 – VYSVETLENIE PRAVIDLA POČAS ZÁPASU | MIMO DOMÁCEJ ZÓNY

V prípade, že je robot prerušený úplne mimo domácej zóny, môžu si technici podať robota z jednej strany stola na druhú. Tím stále stráca disk presnosti. Ide o výnimku z pravidla "Počas zápasu | V domácej zóne 3."

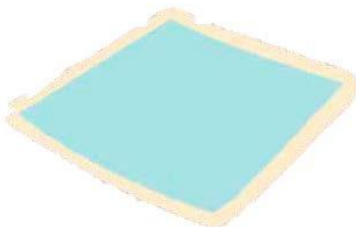
U04 – KONŠTRUKCIA KOĽAJNICE POHYBLIVEJ KAMERY

Všetky modely misií by mali byť postavené presne podľa LEGO® návodov na stavbu modelov misií bez ohľadu na obrázky v pravidlách Robot Game. Pri správnom postavení modelu by mal koniec koľajnice vyzerať tak, ako je to znázornené na obrázku nižšie (venujte zvýšenú pozornosť zakrúžkovaným oblastiam):



U03 – CIEĽOVÁ OBLASŤ KAMERY

Cieľová oblasť kamery je zobrazená na obrázku nižšie:



U02 – AKTUALIZÁCIA HODNOTIACEHO HÁRKU – MISIA 14 [už zahrnutá v slovenskom preklade]

Hodnoty uvedené v hodnotiacom hárku pri misii 14 na stranách 30-31 Pravidiel Robot Game sú nesprávne a nezodpovedajú hodnotám uvedeným v popise misie. Druhá veta v hodnotiacom hárku pri tejto misii má znieť takto:

Ak sa v cieľovej oblasti úplne nachádza aspoň jeden divák:

5 ZA KAŽDÚ OBLASŤ

U01 – AKTUALIZÁCIA HODNOTIACEHO HÁRKU – MISIA 13 [už zahrnutá v slovenskom preklade]

V hodnotiacom hárku sa pri misii 13 na stranách 30-31 Pravidiel Robot Game nachádza nasledovné obmedzenie:

Pre získanie bodov sa na konci zápasu žiadne vybavenie tímu nesmie dotýkať remeselného stroja.

Toto obmedzenie sa však v popise tejto misie nenachádza, a preto by sa nemalo brať do úvahy. Platí teda, že vybavenie tímu sa na konci zápasu MÔŽE dotýkať remeselného stroja.