



# MOKYKLŲ RENGINIŲ GIDAS

**Viskas, ką reikia žinoti  
apie turnyro rengimą jūsų  
mokykloje.**

Vykdykite visus šiame skyriuje pateiktus patarimus ir mokytojų žinias, kai rušiatės surengti savo įdomų turnyrą ir pasidžiaugti visais jūsų pasiekimais programos pabaigoje.



# Turnyro vykdymas

**Tikslas:** Mokyklų turnyras yra kulminacija ir šventė komandų, kurios dirbo ir įvykdė visus šios programos iššūkius.

Peržiūrėkite „[Class Pack](#)“ turnyro vaizdo įrašą, kad pamatytumėte, kaip šis renginys gali būti įgyvendintas klasėje.

## PASIRUOŠIMAS (60 minučių prieš renginį)

### Mokytojas:

- Paruoškite patalpą, kaip parodyta 5 puslapyje.
- Įrenkite du varžybų laukus robotų žaidimams. Geriausia, jei jie tilptų ant stalų (žr. Stalų specifikacijas svetainėje [firstlegoleague.org](http://firstlegoleague.org)), tačiau galima naudoti ir mokyklinius stalus.
  - Vienu metu žaidžia dvi komandos ir yra viena misija, kertanti abi varžybų sritis.
- Paskirkite kiekvienai komandai namų zoną su lentele, kurioje jie sėdės ir dirbs turnyro metu. Taip jie yra raginami stebėti robotų žaidimus ir bendrauti su kitomis komandomis.

### Mokytojas / teisėjas:

- Perskaitykite robotų žaidimų taisyklių knygą, kad patikrintumėte žaidimo lentas, misijas ir taisykles. Nukopijuokite pakankamai balų lapų arba suraskite taškų programą, kurią naudosite vertinimui.

### Mokytojas / teisėjas:

- Nuspręskite, kur komandos pristatys savo darbą ir ar tai bus skirta visai klasei, ar tik mokytojui ir (arba) teisėjui, savanoriui (-iams).
- Įsitinkinkite, kad turite vertinimo šablono kopijas (po vieną komandai).
- Pažvelkite į formuojamąjį vertinimą, kurį mokytojas užfiksavo, kad suprastumėte kiekvienos komandos pažangą nuo programos pradžios.

### Klasės patobulinimas

- Jei turite daugiau nei 5 komandas, galite padidinti turnyro dydį ir naudotis didesne patalpa.
- Jei turite papildomų varžybų lentų, galite jas panaudoti, kaip treniruočių lentas.
- Komandos savo pranešimus teisėjams gali atlikti atskirame kambaryje.
- Galite suteikti prieigą prie elektros energijos, pavyzdžiui, maitinimo lizdo, kad komandos galėtų prijungti savo prietaisus ir įkrauti robotus tarp raundų.
- Jei yra pakankamai vietos, pakvieskite tėvus ar kitas klases, kad komandos gautų didesnį palaikymą.
- Jūs galite surengti šį renginį kaip STEM naktį ir pakviesti visą mokyklą bei tėvus.



# Turnyro vykdymas

## 1 UŽDUOTIS: ĮVADAS (10 minučių)

### Mokytojas:

- Pasveikinkite komandas ir pasidalinkite tvarkaraščiu. Tvarkaraščio pavyzdį žr. 6 puslapyje.
- Pabrėžkite, kad viso šio renginio tikslas yra leisti komandoms pademonstruoti savo nuveiktą darbą. Priminkite jiems, kad pagrindinės vertybės yra neatsiejama viso to dalis.
- Parodykite FIRST® LEGO® Lygos - „Komandinis darbas priverčia svajonę veikti“ (angl. Teamwork Makes the Dream Work) vaizdo įrašą. Skatinkite linksmą atmosferą.

## 2 UŽDUOTIS: PRISTATYMAI (1 valanda)

### Komandos dalijasi savo darbu kuriant inovacijų projektą ir roboto dizainą

### Mokytojas:

- Duokite 6–8 minutes kiekvienai komandai pristatyti savo inovacijų projektą ir roboto dizainą bei tai, kaip jie pritaikė pagrindines vertybes savo darbe.
- Skirkite 3-4 minutes atsakymams į mokytojo / teisėjo ar kitų mokinių klausimus.

### Mokytojas / teisėjas:

- Užpildykite vertinimo šabloną, kad užfiksuotumėte kiekvienos komandos pasiekimus.
- Tai papildys formuojamąjį vertinimą, kurį mokytojas stebėjo ir pildė per 12 užsiėmimų.

## 3 UŽDUOTIS: ROBOTO Rungtynės (50 minučių)

### Mokytojas:

- Vienu metu varžosi dvi komandos. Rungtynės trunka 2.5 minutės, o taškų skaičiavimas ir nustatymas iš naujo trunka 3-5 minutes, priklausomai nuo teisėjo gebėjimų.
- Jei įmanoma, palikite kiekvienai komandai laiko, surengti vienam treniruočių etapui prieš prasidedant oficialioms varžyboms.
- Renkite tiek raundų, kiek leidžia laikas.
- Galutiniame robotų žaidimo reitinge skaičiuojamas tik didžiausias komandos pasiektas rezultatas.

### Mokytojas / teisėjas:

- Norėdami įrašyti taškus už kiekvieną mačą, naudokite taškų lapą ar programą.
- Stebėkite balus paprastoje skaičiuoklėje.
- Jei reikia, iš naujo nustatykite žaidimo lentą tarp rungtynių.



# Turnyro vykdymas

## 4 UŽDUOTIS: SUSITVARKYMAS IR APDOVANOJIMAI

### Mokytojas:

- Organizuokite komandas, kad jos sutvarkytų klasę ir pasidėtų savo daiktus į šoną.

### Mokytojas / teisėjas:

- Nuspręskite, kuri komanda laimi „Mokyklos čempionai“ (angl. School Champions) apdovanojimą, naudodamiesi stebėjimais turnyre, pasirodymų lygiais ir formatyviuoju įvertinimu, kad nuspręstumėte, kuri komanda buvo geriausia. Jie turi būti stiprūs visose keturiose kategorijose („Inovacijų projektas“, „Pagrindinės vertybės“, „Robotų dizainas“ ir „Roboto našumas“), tačiau ta komanda nebūtinai turi būti Robotų žaidimo nugalėtojai.
- Kiekviena komanda gali laimėti apdovanojimą. Mokytojas pasirenka prizą iš apdovanojimų sąrašo 7 puslapyje.

## 5 UŽDUOTIS: ŠVENTĖ (15 minučių)

### Mokytojas:

- Kreipkitės į visą klasę ir švęskite kiekvienos komandos pasiekimus!
- Sukurkite linksną atmosferą - galėtumėte sudainuoti FIRST® LEGO® Lygos dainą.
- Apdovanokite komandas.

### KAS TOLIAU?

- Jau galite žinoti, ar jūsų mokyklos čempionų komanda pateks į atrankos varžybas. Jie turėtų ir toliau susitikti treniruotis. Peržiūrėkite 8 puslapį.
- Kreipkitės į savo programos pristatymo partnerį, kad gautumėte išsamesnės informacijos, kaip komandą (-as) užregistruoti kvalifikaciniame renginyje!
- Pamokose toliau naudokite „LEGO Education SPIKE™ Prime“ arba „LEGO MINDSTORMS®“ rinkinius. Čia yra daugybė veiklų.

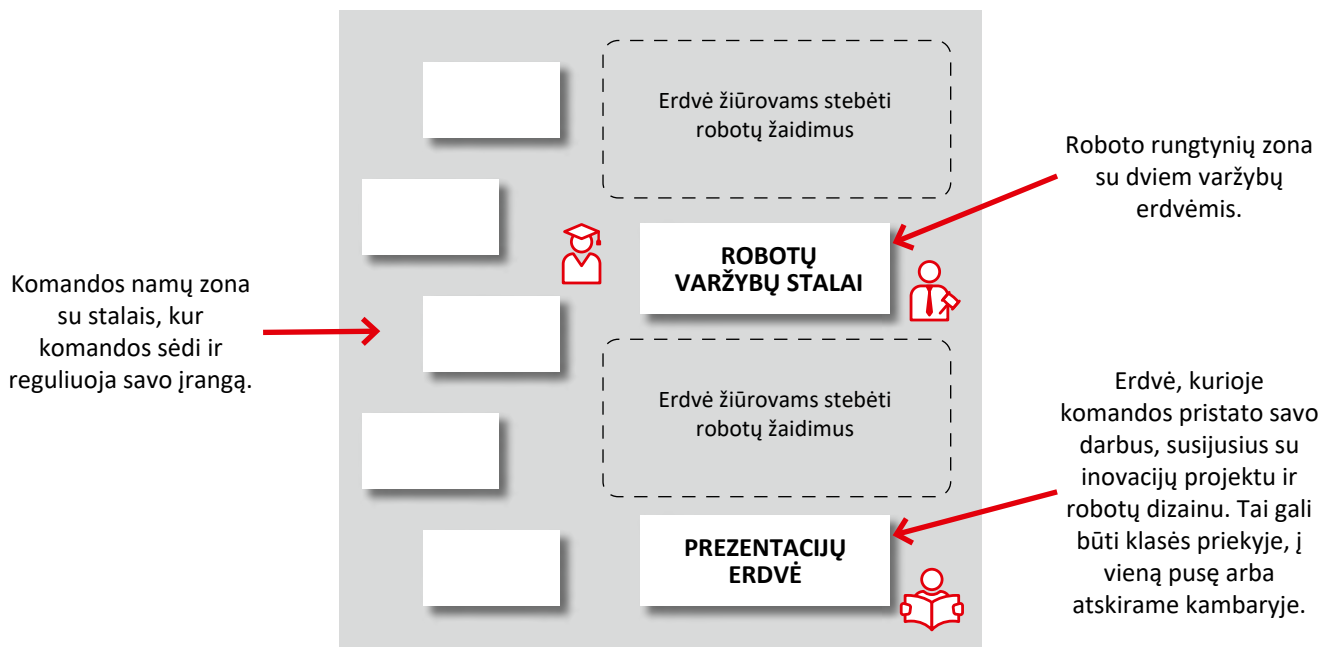


### Patarimai apdovanojimams

- Ar galite atspausdinti pagyrimus kiekvienam vaikui? Taip pat, galite skirti mažą prizą, pavyzdžiui, medalį.
- Suteikite kiekvienai komandai apdovanojimą arba tiesiog suteikite jį visiems mokyklos čempionams. Tai priklauso nuo to, kiek komandų turite.
- Smagus būdas komandoms pasveikinti vienom kitas - sužaiskite žaidimą „Duok penkis“.

# Turnyro taisyklės

## Klasės išdėstymas



### Laikas

- Kada: Per pamokas darbo dieną, susirinkimo metu arba po pamokų.
- Laikas: 2–3 valandos, atsižvelgiant į varžybų komandų skaičių. Tai būtų galima suskirstyti į dvi skirtingas pamokas.

### Erdvė

- Turnyro erdvė gali būti klasė, mokyklos salė ar kita didelė patalpa.
- Gali būti naudinga privati mokytojo ir teisėjų erdvė apsvarstyti nugalėtojus.

### Renginio vedėjai



- 1 mokytojas gali vykdyti šį renginį.
- 2-3 savanoriai būtų naudingi, jei jų yra. Tai gali būti mokytojai, mokyklos darbuotojai, vyresni mokiniai ar tėvai.



- Mokytojas / teisėjas turi gerai suprasti roboto žaidimo užduotis, taisykles ir rezultatų lapą.



- Mokytojui / teisėjui reikia paprasto supratimo apie programą ir vertinimo šabloną.

# Pavyzdinis turnyro tvarkaraštis

## Išsamus tvarkaraštis

9:00-9:10	Įvadas
9:10-9:15	Pertraukėlė
9:15-10:15	Pristatymai
9:15-9:27	Komanda 1
9:27-9:39	Komanda 2
9:39-9:51	Komanda 3
9:51-10:03	Komanda 4
10:03-10:15	Komanda 5
10:15-10:30	Pertraukėlė
10:30-11:45	Robotų raundai
10:30-10:37	Komandos 1 ir 2
10:37-10:44	Komandos 3 ir 4
10:44-10:51	Komandos 5 ir 1
10:51-10:58	Komandos 2 ir 3
10:58-11:05	Komandos 4 ir 5
11:05-11:12	Komandos 1 ir 2
11:12-11:19	Komandos 3 ir 4
11:19-11:26	Komanda 5
11:26-11:35	Apsitvarkymas ir svarstymas
11:35-11:45	Apdovanojimai

Visi laikai yra lankstūs ir gali būti keičiami pagal jūsų mokyklos tvarkaraštį.

Įvadą ir pristatymus galima sutrumpinti, kad tilptų į pirmąją pamoką.

Turnyras gali būti organizuojamas keliais klasių laikotarpiais, per atostogas, po pamokų ar savaitgalį.

Robotų žaidimus ir apdovanojimus galima sutrumpinti, kad tilptų į antrąją pamoką.

Laikai gali skirtis nuo kvalifikacinių renginių, tačiau komandoms bus skirta viena teisėjų sesija, kurioje bus pristatyta jų veikla, susijusi su inovacijų projektu, robotų dizainu ir kaip jie panaudojo pagrindines vertybes.

## Tvarkaraščio patarimai

- Pavyzdinis tvarkaraštis skirtas penkioms komandoms. Turėsite pakoreguoti tvarkaraštį, kad jis atitiktų konkuruojančių komandų skaičių.
- Venkite planuoti tokius raundus, kuriuose ta pati komanda dalyvautų 2 ar 3 raundus be pertraukos iš eilės.

# Apdovanojimų skyrimas

Komandos pristatys savo darbą keturiuose atskirose „FIRST® LEGO® League Challenge“ srityse. Tai pristatoma taip:

**Roboto pasirodymas** - aukščiausias komandos roboto žaidimo rezultatas per rungtynes.

**Roboto dizainas** - našumo lygiai pagal robotų projektavimo kriterijus.

**Inovacijų projektas** - efektyvumo lygiai pagal inovacijų projekto kriterijus.

**Pagrindinės vertybės** - našumo lygiai ir mokytojų pastebėjimų, programos metu, kriterijai.

- Mokyklos čempiono apdovanojimas skiriamas komandai, kuri pasiekė geriausią rezultatą visose keturiuose srityse, tačiau galbūt tai nėra ta komanda, kuri laimi robotų pasirodymą.

- Mokytojas / teisėjas naudoja šiuos vertinimo metodus:
  - Stebėjimai turnyre
  - Pasiekimai pagal kriterijus
  - Geriausias roboto žaidimo rezultatas
  - Formuojantis vertinimas

Visos komandos gali laimėti apdovanojimą iš šio sąrašo:

## Pagrindiniai apdovanojimai

**Mokyklos čempionų apdovanojimas** - komanda pasiekusi aukščiausią rezultatą visose srityse - Inovacijų projekte, Pagrindinėse vertybėse, Robotų dizaine ir Robotų pasirodyme.

**Inovacijų projekto apdovanojimas** - komanda, įdėjusi ypatingų pastangų savo inovacijų projekte

**Pagrindinių vertybių apdovanojimas** - komanda, kuri nuolat rodė geriausias pagrindines vertybes

**Roboto dizaino apdovanojimas** - komanda, įdėjusi ypatingų pastangų kurdama robotų dizainą

**Roboto pasirodymo apdovanojimas** - komanda, surinkusi aukščiausią rezultatą robotų žaidime

## Pasirenkami apdovanojimai

**Proveržio apdovanojimas** - komanda, padariusi didelę pažangą pasitikėdama savo galimybėmis ir visais programos aspektais

**Inžinerijos meistriškumo apdovanojimas** - komanda su efektyviai suprojektuotu robotu ir projektų sprendimais

**Motivacijos apdovanojimas** - komanda, demonstruojanti komandos formavimą, komandos dvasią ir entuziazmą

# Varžybų tipai

Koncepcija	Mokyklinis turnyras	Kvalifikacinis turnyras
Tema	MOKYKLŲ RENGINIŲ GIDAS	RENGINIŲ GIDAS
Robotų žaidimas	Identiški abiejų tipų renginiuose	
Teisėjavimas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kiekvienoje iš keturių FIRST® LEGO® League Challenge sričių vertinimo vertės yra vienodos.</li> <li>Komandos pristatys savo inovacijų projekto ir robotų projektavimo sprendimus ir tai, kaip jie pritaikė pagrindines vertybes per visą savo patirtį, kiek laiko praleido. (Laikas skirsis kiekvienai komandai).</li> <li>Mokytojas naudos Vertinimo šabloną, kuriame yra inovacijų projekto, robotų dizaino ir pagrindinių vertybių taisyklės ir klausimai.</li> <li>Klausimai bus sudaryti pagal Vertinimo šabloną.</li> <li>Vertinimo sesija truks maždaug 10–12 minučių.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kiekvienoje iš keturių FIRST® LEGO® League Challenge sričių vertinimo vertės yra vienodos.</li> <li>Bus viena vertinimo sesija. (maždaug 30 minučių).</li> <li>Komandos pristatys savo inovacijų projekto ir robotų dizaino sprendimus ir tai, kaip jie pritaikė pagrindines vertybes per visą savo patirtį.</li> <li>Teisėjai naudos renginio pagrindines temas (inovacijų projektą, robotų dizainą, pagrindines vertybes) vertindami komandas apdovanojimams.</li> <li>Teisėjai užduos klausimus remdamiesi renginio pagrindinėmis temomis.</li> </ul>
Apdovanojimai	<p><b>Pagrindiniai apdovanojimai:</b> Mokyklos Čempionai, Inovacijų Projektas, Pagrindinės Vertybės, Robotų Dizainas, Robotų pasirodymas</p> <p><b>Pasirenkami apdovanojimai:</b> Proveržis, Inžinerijos meistriškumas, Motyvacija</p>	<p><b>Pagrindiniai apdovanojimai:</b> Mokyklos Čempionai, Inovacijų Projektas, Pagrindinės Vertybės, Robotų Dizainas, Robotų pasirodymas, Treneris/Mentorius</p> <p><b>Pasirenkami apdovanojimai:</b> Proveržis, Inžinerijos meistriškumas, Kylanti Žvaigždė, Motyvacija</p>
Kvalifikacija	Mokyklos komandai (-oms) ir (arba) mokyklos čempionui galima patekti į atrankos varžybas sumokant komandos registracijos mokestį.	Nugalėtojai pateks į kitą turnyro etapą.



# Vertinimo šablonas



CHALLENGE

Komanda #	Komandos Pavadinimas
-----------	----------------------

Teisėjai privalo pažymėti po vieną langelį kiekvienoje atskiroje eilutėje, kad įvertintų komandos pasiekimų lygį.

## Inovacijų projektas

		NEPATENKINAMAS	PATENKINAMAS	PAGRINDINIS	AUKŠTESNYSIS
TIKSLUMAS	Komanda turi aiškiai apibrėžtą problemą, kuri yra gerai ištirta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DIZAINAS	Prieš pasirinkdama ir planuodama, kurią temą plėtoti, komanda savarankiškai generavo novatoriškas idėjas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KŪRYBA	Komanda sukūrė originalią idėją arba remėsi esama šių dienų problema su prototipo modeliu / piešiniu, kuris atspindi jų sprendimą.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PAŽANGA	Komanda pasidalijo savo idėjomis, klausėsi atsiliepimų ir tobulino sprendimą.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KOMUNIKACIJA	Komanda kūrybingai ir efektyviai pristatė savo dabartinį sprendimą ir jo poveikį vartotojams.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Roboto dizainas

TIKSLUMAS	Komanda turėjo aiškiai apibrėžtą misijos strategiją ir tyrinėjo jiems reikalingus kūrimo ir kodavimo įgūdžius.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DIZAINAS	Komanda parengė novatorišką dizainą ir aiškų darbo planą, prireikus ieškodama patarimų.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KŪRYBA	Komanda sukūrė efektyvų robotą ir kodo sprendimą, atitinkantį jų misijos strategiją.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PAŽANGA	Komanda pakartotinai išbandė savo robotą ir kodą, kad nustatytų tobulintinas sritis, ir įgyvendino ištaisytas klaidas į savo dabartinį sprendimą.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KOMUNIKACIJA	Komandos paaiškinimas apie roboto projektavimo procesą buvo veiksmingas ir parodo, kaip į tą procesą įsitraukė visi komandos nariai.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Pagrindinės vertybės

PAŽINIMAS	Komanda tyrinėjo naujus įgūdžius ir idėjas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INOVATYVUMAS	Komanda problemoms spręsti panaudojo kūrybiškumą ir užsispyrimą.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POVEIKIS	Komanda pritaikė tai, ką išmoko, kad pagerintų savo pasaulį.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PAGARBA	Komanda demonstravo pagarbą kitiems ir priėmė jų skirtumus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KOMANDA	Komanda aiškiai parodė, kad visą savo kelionę dirbo kaip komanda.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LINKSMYBĖS	Komandos aiškiai linksminosi ir šventė tai, ką pasiekė.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Trumpi komentarai:

Puikus darbas:

Reikėtų padirbėti:

# „Vertinimo šablono“ teisėjų klausimai



Surinkite daugiau informacijos, kad užpildytumėte Vertinimo šabloną, pateikdami šiuos klausimus ar teiginius

Spalvos atitinka jūsų klausimus ir yra tokios:

Mėlyni kvadratai -  
Inovacijų Projektas

Žali kvadratai -  
Robotų Dizainas

Raudoni kvadratai -  
Pagrindinės Vertybės

## Inovacijų Projektas

<b>TIKSLUMAS</b>	Apibūdinkite problemą, kurią bandėte išspręsti ir atliktus tyrimus.
<b>DIZAINAS</b>	Ar turėjote daug idėjų ir kodėl pasirinkote būtent šią problemą?
<b>KŪRYBA</b>	Apibūdinkite veiksmus, kuriuos jūsų komanda ėmėsi kurdama jūsų projekto sprendimą.
<b>PAŽANGA</b>	Kaip jūsų galutinis problemos sprendimas pagerėjo nuo pradinės idėjos?
<b>KOMUNIKACIJA</b>	Kaip jūsų sprendimas padės kitiems ir turės įtakos jūsų bendruomenei?

## Robotų Dizainas

<b>TIKSLUMAS</b>	Kurias užduotis pasirinkote ir kodėl?
<b>DIZAINAS</b>	Kaip jūs organizavote roboto statybą ir kodo rašymą?
<b>KŪRYBA</b>	Papasakokite apie tai, kaip veikia jūsų robotas ir kodas.
<b>PAŽANGA</b>	Apibūdinkite, kaip jūsų robotas patobulėjo per sezoną.
<b>KOMUNIKACIJA</b>	Paaiškinkite, veiksmus, kuriais remdamiesi - suprojektavote, sukonstravote ir užprogramavote jūsų robotą.

## Pagrindinės Vertybės

**Pagrindinės Vertybės** Apibūdinkite sunkiausią jūsų turėtą problemą ir tai, kaip jūsų komanda ją išsprendė.

Daugelis pagrindinių  
vertybių taip pat aptartos  
ankstesniuose  
klausimuose

Iš visų dalykų, kuriuos pasiekė jūsų komanda, kuo didžiuojatės labiausiai?

Kaip užtikrinote, kad kiekvienas komandos narys dalyvautų ir suprastų robotą bei jo programavimą?

Komanda #	Raundas:	Teisėjas:	Stalas:
--------------	----------	-----------	---------

KOMANDOS INICIALAI:



			REZULTATAS
<b>M00</b>	<b>ĮRANGOS PATIKRINIMO BONUSAS</b>		
Jei visa įranga telpa į mažą patikrinimo vietą:		25	
<b>M01</b>	<b>INOVACIJOS PROJEKTAS</b>		
Jei jūsų inovacijų projektas yra sudarytas iš mažiausiai dviejų „LEGO®“ kaladėlių, jis matuoja bent jau keturias LEGO smeiges bent viena kryptimi ir bet kuri jo dalis liečia „RePLAYSM“ logotipą arba pilką zoną aplink suolą:		20 maks.	
<b>M02</b>	<b>ŽINGSNIAMATIS</b>		
Jei rodyklė rodo:			
• purpurinę spalvą:		10	
• geltoną spalvą:		15	
• mėlyną spalvą:		20	
<b>M03</b>	<b>ČIUOŽYKLA</b>		
• Jeigu viena čiuožianti figūra yra pakilusi virš čiuožyklos:		5	
<b>ARBA</b> jei abi čiuožiančios figūros yra pakilusios virš čiuožyklos:		20	
• Jei čiuožianti figūra yra namų zonoje.		10 maks.	
• Jei čiuožianti figūra yra ore, pakilusi į orą dėl sunkios padangos ir neličia nieko kito.		20 maks.	
<b>M04</b>	<b>SUOLELIS</b>		
• Jei suolelis yra ištiestas:		10	
• Jei suolelis yra ištiestas ir blokeliai liečia „klasės“ žaidimo kvadratus:		10 už kvadratą	
• Jei atlošas yra visiškai iš abiejų skylių:		15	
<b>M05</b>	<b>KREPŠINIO LANKAS</b>		
• Jeigu lanke yra kubelis (lanke gali būti tik vienas kubelis)		15	
• Jeigu lankas yra užfiksuotas vidurinėje aukščio padėtyje: <b>ARBA</b>		15	
jeigu lankas yra užfiksuotas viršutinėje aukščio padėtyje:		25	
<b>M06</b>	<b>PRISITRAUKIMŲ SKERSINIS</b>		
• Jei robotas visiškai praeina po prisitraukimų skersiniu.		15 maks.	
• Jeigu prisitraukimų skersinis robotą laiko 100% virš kilimėlio.		30	
<b>M07</b>	<b>ROBOTO ŠOKIS</b>		
• Jei roboto valdiklis rungties pabaigoje bent iš dalies yra „šokio“ judesyje šokių aikštelėje:		20	

		REZULTATAS
<b>M08</b>	<b>ŽOLĖS RIEDULYS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jei abu dalijimosi modeliai nukreipė tik vieną kubą į priešingą aikštelę, o tų kubų spalva dera tarpusavyje: <b>25 kiekvienai komandai</b></li> <li>Jei jūsų taikinyje yra kubelių: <b>5 už kiekvieną kubelį</b></li> <li>Jei jūsų taikinyje yra bent vienas geltonas kubelis: <b>10 už papildomą</b></li> </ul>	
<b>M09</b>	<b>PADANGŲ APVERTIMAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jei lengva (mėlyno protektoriaus) padanga yra baltu centru į viršų ir guli ant kilimėlio: <b>10</b></li> <li>Jei sunki (juodo protektoriaus) padanga yra baltu centru į viršų ir guli ant kilimėlio: <b>15</b></li> <li>Jei padangos, atvirtusios baltu centru į viršų yra dideliame apskritime ir guli ant kilimėlio: <b>5 už kiekvieną</b></li> </ul>	
<b>M10</b>	<b>MOBILUS TELEFONAS</b> <p>Jei mobilusis telefonas yra balta puse į viršų ir guli ant kilimėlio: <b>15</b></p>	
<b>M11</b>	<b>BĖGTAKIS</b> <p>Jei robotas suka ritinėlius, o rodyklė rodo:</p> <p>Pilką spalvą: <b>5</b>      Oranžinę spalvą: <b>15</b>      Šviesiai žalią: <b>25</b>  Raudoną spalvą: <b>10</b>      Geltoną spalvą: <b>20</b>      Tamsiai žalią: <b>30</b></p>	
<b>M12</b>	<b>IRKLINIS TRENIRUOKLIS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jei laisvasis ratas yra visiškai už didelio rato ribų: <b>15</b></li> <li>Jei laisvasis ratas yra visiškai mažame apskritime: <b>15 už papildomą</b></li> </ul>	
<b>M13</b>	<b>SVORIŲ TRENIRUOKLIS</b> <p>Jei kamštis yra po svirtimi ir svirties nustatymas yra:</p> <p>Mėlynos spalvos: <b>10</b>      Purpurinės spalvos: <b>15</b>      Geltonos spalvos: <b>20</b></p>	
<b>M14</b>	<b>SVEIKATOS KOLEKCIONIERIUS</b> <p>Jei sveikatos vienetai :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Paliečia „REPLAY“ logotipą arba pilką sritį aplink suolą: <b>5 už kiekvieną</b></li> <li>Pasilenkia po prisitraukimų skersiniu ir neliečia jokios įrangos: <b>10 už kiekvieną</b></li> </ul>	
<b>M15</b>	<b>PRECIZIŠKUMAS</b> <p>Jeigu lentoje liko preciziškumo žetonų:</p> <p>6: <b>60</b>      5: <b>45</b>      4: <b>30</b>      3: <b>20</b>      2: <b>10</b>      1: <b>5</b></p>	
<b>GALUTINIS REZULTATAS</b> (GALUTINIS ĮVERTINIMAS = VISŲ VERTYBIŲ SUMA „REZULTATAS“ stulpeliuose)		