BIOGLOW
FUTURE EDITION

FIRST LEGO LEAGUE

ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΝΟΝΩΝ



FIRST

LEGO education

Βασικές Αρχές

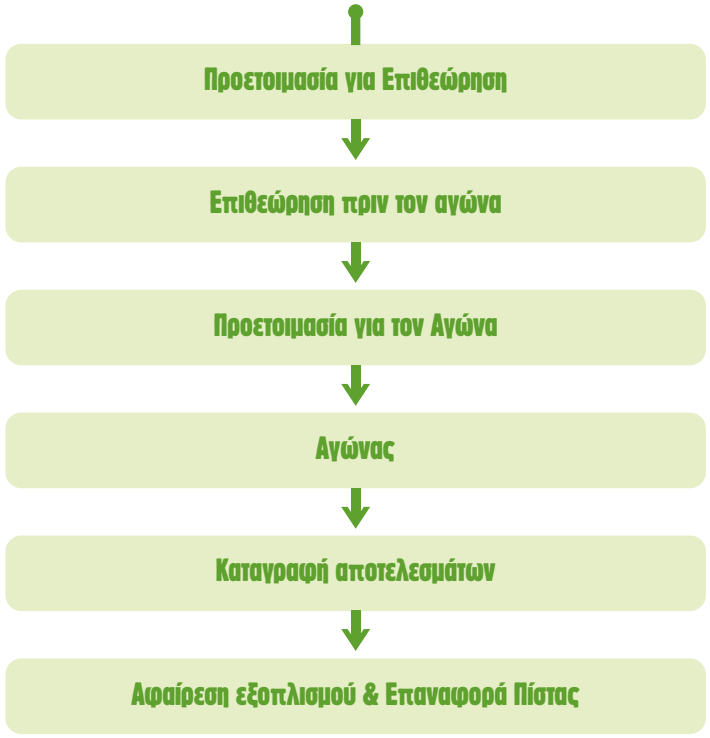


Αυτές οι αρχές καθοδηγούν όλες τις αποφάσεις και τις κρίσεις των διαιτητών:

- **Μην το περιπλέκετε:** Αν κάτι δεν αναφέρεται στους κανόνες ή στις αποστολές, δεν έχει σημασία.
- **Πλεονέκτημα της αμφιβολίας:** Αν μια κατάσταση είναι πολύ δύσκολη ή αμφισβητίσιμη, η ομάδα απολαμβάνει το πλεονέκτημα της αμφιβολίας.
- **Επίσημες Πηγές**: Για τη λήψη αποφάσεων θα χρησιμοποιούνται αποκλειστικά οι επίσημες ενημερώσεις, τα βίντεο και το υλικό του παιχνιδιού που δημοσιεύονται από το *FIRST*® LEGO® League. Οι διαιτητές θα συνδυάζουν αυτά τα στοιχεία για να καταλήξουν στην καλύτερη δυνατή απόφασ
- **Ενημερώσεις Παιχνιδιού:** Εάν κάτι αλλάξει ή χρειαστεί διευκρίνιση, θα δημοσιευτεί μία Ενημέρωση Παιχνιδιού. Οι ενημερώσεις παιχνιδιού ισχύουν μόνο για μελλοντικές εκδηλώσεις.
- **Τελική Απόφαση:** Η απόφαση του Head Referee της διοργάνωσης είναι τελεσίδικη.

Σύνοψη Παιχνιδιού & Βαθμολόγηση

1. Δομή Παιχνιδιού:



- Οι αγώνες διεξάγονται στα επίσημα τραπέζια παιχνιδιού.
- Οι αγώνες ξεκινούν με αντίστροφη μέτρηση.
- Κάθε αγώνας διαρκεί 2:30 λεπτά.
- Όταν τελειώσει ο χρόνος, όλοι οι παίκτες πρέπει να σταματήσουν και να μην ακουμπάνε τον εξοπλισμό τους.

2. Βαθμολόγηση:

- Μετά από κάθε αγώνα, ο διαιτητής ελέγχει και καταγράφει τα αποτελέσματα μαζί με την ομάδα.
- Οι βαθμολογίες βασίζονται στην τελική ορατή κατάσταση της πλευράς της κάθε ομάδας του κοινού τραπεζιού στο τέλος του αγώνα, εκτός αν ορίζεται διαφορετικά. Τυχόν ενέργειες μετά τη λήξη του χρόνου δεν θα λαμβάνονται υπόψη.
- Όταν απαιτείται κάτι να βρίσκεται «εντός» μιας περιοχής, οι γραμμές και ο εναέριος χώρος πάνω από την εν λόγω περιοχή θεωρούνται ότι περιλαμβάνονται στο «εντός», εκτός αν ορίζεται διαφορετικά.
- Μόλις η ομάδα και ο διαιτητής συμφωνήσουν, το σκορ καθίσταται επίσημο. Σε περίπτωση διαφωνίας, ο head referee λαμβάνει την τελική απόφαση.
- Στις διοργανώσεις, οι ομάδες θα παίξουν τουλάχιστον τρεις επίσημους αγώνες. Η μέση βαθμολογία της ομάδας από όλους τους αγώνες καθορίζει την κατάταξή της.

3. *Gracious Professionalism*®:

- Οι ομάδες πρέπει να επιδεικνύουν τα Core Values της *FIRST*® κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Να είστε ευγενικοί και να δείχνετε σεβασμό προς όλους, ανά πάσα στιγμή. Συμπεριφορά που έρχεται σε αντίθεση με τα Core Values μπορεί να θεωρηθεί παρέμβαση και να οδηγήσει σε ποινή.
- Οι διαιτητές θα καταγράφουν μια βαθμολογία *Gracious Professionalism*® για κάθε αγώνα. Εάν μια ομάδα δεν εμφανιστεί στον αγώνα της, δεν θα λάβει καμία βαθμολογία για το *Gracious Professionalism*®.

4. LEGO® Bricks:

- Τα μη ηλεκτρικά κομμάτια LEGO μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε οποιαδήποτε ποσότητα, από οποιοδήποτε σετ.
- Τα τουβλάκια LEGO δεν πρέπει να είναι κολλημένα, βαμμένα ή τροποποιημένα με κανένα τρόπο.
- Οι σωλήνες και το σχοινί LEGO μπορούν να κοπούν στο μήκος τους.
- Κουρδιστοί (wind-up) κινητήρες και πνευματικά δεν επιτρέπονται.
- Επιπρόσθετα μοντέλα αποστολών δεν επιτρέπονται.

Εξοπλισμός

Ο εξοπλισμός που φέρνει μια ομάδα στον αγώνα πρέπει να πληροί τους ακόλουθους κανόνες:

5. Ηλεκτρονικά Εξαρτήματα:

Μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο τα παρακάτω, τα οποία πρέπει να αντιστοιχούν ακριβώς στους συγκεκριμένους τύπους και ποσότητες



2x αισθητήρας χρώματος



2x διπλός κινητήρας



2x χειριστήριο



2x μονός κινητήρας

Δείτε στο *'Κανόνες βάση ρόλου'* για τα όρια των ηλεκτρονικών εξαρτημάτων ανά ρόλο

Δεν επιτρέπονται άλλου είδους ηλεκτρονικά εξαρτηματα

6. Κάρτες Σύνδεσης:

- 1 κάρτα σύνδεσης για τον εξοπλισμό της πίστας (απαραίτητη, οποιουδήποτε χρώματος)
- Έως 3 επιπλέον κάρτες σύνδεσης για χρήση από την ομάδα κατά τη διάρκεια του αγώνα (προαιρετικές, οποιουδήποτε χρώματος)

7. Συσκευές:

- Έως 1 φορητός υπολογιστής ή tablet
- Απαγορεύεται η αλλαγή καλωδίων ή η χρήση φορητών μπαταριών (power bank) στην πίστα κατά τη διάρκεια του αγώνα
- Δεν επιτρέπεται η χρήση ποντικιού ή άλλων ηλεκτρονικών συσκευών.

Επιθεώρηση και προετοιμασία πριν τον αγώνα

Πριν από την έναρξη του αγώνα, οι ομάδες πρέπει να υποβάλουν τον εξοπλισμό τους σε έλεγχο και να τοποθετήσουν όλα τα αντικείμενα σύμφωνα με τις ακόλουθες απαιτήσεις.

8. Απαιτούμενα Ηλεκτρονικά Εξαρτήματα Πίστας:

Πριν από την επιθεώρηση, κάθε ομάδα πρέπει να διαθέτει τον ακόλουθο εξοπλισμό της LEGO Education (πλήρως φορτισμένο, χωρίς πρόσθετα εξαρτήματα) για τη λειτουργία της πίστας:

- 1x διπλός κινητήρας (Υπεραιωνόβιο Δέντρο)
- 1x αισθητήρας χρώματος (Νεαρό Δάσος)
- 1x μονός κινητήρας (Κυψέλη)
- 1x Κάρτα σύνδεσης (που κρατά ο διαιτητής κατά τη διάρκεια του αγώνα)
- Τα ηλεκτρονικά εξαρτήματα που απαιτείται να βρίσκονται στην πίστα υπολογίζονται στο συνολικό αριθμό εξαρτημάτων που αναγράφεται παραπάνω.

- Ο αισθητήρας χρώματος που είναι ενσωματωμένος στο μοντέλο του νεαρού δάσους συνδέεται με τον μονό κινητήρα του μοντέλου της κυψέλης που βρίσκεται στο απέναντι γήπεδο, μέσω της απαιτούμενης κάρτας σύνδεσης. Ο διαιτητής κρατά αυτή την κάρτα κατά τη διάρκεια του αγώνα.



9. Αρχική θέση:

- Το ρομπότ και οποιαδήποτε κάρτα σύνδεσης χρησιμοποιηθεί με αυτό ή κάποιο ρομποτικό εργαλείο ξεκινά από την περιοχή Τεχνικού.
- Ο φορητός υπολογιστής ή το tablet της ομάδας, εφόσον υπάρχει, καθώς και οποιαδήποτε κάρτα σύνδεσης που χρησιμοποιείται με το Υπεραιωνόβιο Δέντρο, ξεκινάνε από την Περιοχή Ειδικών.
- Όλος ο υπόλοιπος εξοπλισμός πρέπει να τίθεται σε λειτουργία εντός του καθορισμένου χώρου και να χωράει εξ ολοκλήρου μέσα σε αυτόν. Κατά τη διάρκεια της επιθεώρησης, το ύψος του εξοπλισμού δεν πρέπει να υπερβαίνει τις 8 ίντσες (203 mm) ύψος..
- Ο εξοπλισμός πρέπει να παραμείνει στον χώρο όπου ελέγχθηκε πριν την έναρξη του αγώνα. Σχεδιάστε προσεκτικά την αρχική θέση. Δεν επιτρέπεται η ανταλλαγή αντικειμένων μεταξύ των παικτών κατά τη διάρκεια του αγώνα.

Επιθεώρηση και προετοιμασία πριν τον αγώνα

10. Χρόνος Στησίματος:

- Μετά τον έλεγχο, θα δοθεί στις ομάδες ένα μικρό χρονικό διάστημα για να τοποθετήσουν και να συνδέσουν τον εξοπλισμό, να ρυθμίσουν τον εξοπλισμό εντός των χώρων των παικτών και να προετοιμαστούν για την έναρξη του αγώνα.
- Αξιοποιήστε αυτό το διάστημα για να κάνετε τυχόν ερωτήσεις στον διαιτητή, αν χρειαστεί.

11. Επιλογή παικτών:

- Κάθε ομάδα ορίζει έναν παίκτη για κάθε ρόλο στον αγώνα: Οδηγό, Χειριστή, Τεχνικό και Ειδικό.
- Οι παίκτες πρέπει να παραμένουν εντός των καθορισμένων περιοχών τους ανά πάσα στιγμή. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να ανταλλάσσουν θέσεις με άλλα μέλη της ομάδας τους μετά την έναρξη του αγώνα.
- Όλα τα άλλα μέλη της ομάδας πρέπει να παραμείνουν εκτός γηπέδου για όλη τη διάρκεια του αγώνα.

12. Χρήση Χειριστηρίου:

- Επιτρέπονται έως και δύο χειριστήρια::
  - 1x Χειριστήριο Οδηγού
  - 1x Χειριστήριο Ειδικού
- Επιτρέπονται λειτουργικά εξαρτήματα, όπως δαγκάνες ή προστατευτικά αλλά δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία για άλλες ενέργειες του παιχνιδιού.
- Τα χειριστήρια θα ελέγχονται και θα παρακολουθούνται κατά τη διάρκεια του αγώνα.

13. Αποθήκευση:

- Μετά τον έλεγχο, όλα τα αντικείμενα πρέπει να παραμείνουν στην πίστα ή στα χέρια των παικτών. Δεν θα παραχωρηθεί επιπλέον χώρος αποθήκευσης στις ομάδες. Δεν επιτρέπεται η αποθήκευση αντικειμένων στο δάπεδο κατά τη διάρκεια του αγώνα.
- Ο εξοπλισμός μπορεί να προεξέχει προσωρινά λίγο από τα όρια της πίστας κατά τη χρήση, αλλά δεν επιτρέπεται να τοποθετείται ή να παραμένει εκεί για επιπλέον αποθήκευση.

14. Γενικοί κανόνες παιχνιδιού:

Οι παρακάτω κανόνες ισχύουν για όλους τους ρόλους κατά τη διάρκεια του αγώνα.

- Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να αποσυναρμολογούν ή να τροποποιούν οποιαδήποτε μοντέλα αποστολής, συμπεριλαμβανομένου του 3M™ Dual Lock™ Reclosable Fastener.
- Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να χειρίζονται το εργαλείο άλλου παίκτη, εκτός αν αναφέρεται ρητά κάποια εξαίρεση.
- Οι παίκτες μπορούν να χειρίζονται μόνο αντικείμενα που βρίσκονται εξ ολοκλήρου εντός της περιοχής τους (βλ. Πίστα), εκτός αν αναφέρεται ρητά κάποια εξαίρεση.
- Τα αντικείμενα μπορούν να μετακινηθούν από τις περιοχές των παικτών μόνο με τη χρήση εργαλείου. Δεν επιτρέπεται να σπρώχνονται, να ρίχνονται ή να μεταφέρονται με το χέρι από τον έναν παίκτη στον άλλο.
- Οι διαιτητές έχουν την τελική απόφαση. Εάν ένας διαιτητής ζητήσει την κατάσχεση ενός αντικειμένου κατά τη διάρκεια του αγώνα, αυτό πρέπει να παραδοθεί αμέσως.



Tip:

Η κάρτα ρόλου κάθε παίκτη περιλαμβάνει ένα παράδειγμα σχεδίου εργαλείου. Χρησιμοποιήστε αυτό το σχέδιο ως σημείο εκκίνησης και όχι ως υποχρεωτικό. Οι ομάδες πρέπει να τροποποιήσουν το σχέδιο και τον κώδικα του εργαλείου τους σύμφωνα με τη στρατηγική τους.







15. Κανόνες Οδηγού:

Εργαλείο Οδηγού: Ένα χειριστήριο και ένα ρομπότ που περιλαμβάνει διπλό κινητήρα

- Το ρομπότ μπορεί να ελέγχεται από το χειριστήριο ή να λειτουργεί αυτόνομα.
- Δεν επιτρέπεται να χειρίζεστε κανένα εξοπλισμό ή μοντέλα αποστολής, εκτός από το χειριστήριό σας. Οι οδηγοί δεν επιτρέπεται να αγγίζουν ή να τροποποιούν το ρομπότ σε καμία περίπτωση.

Κανόνας Ευγενείας:

Εάν το ρομπότ έχει κολλήσει, ενημερώστε τον διαιτητή. Ο τεχνικός μπορεί να επιστρέψει το ρομπότ στην περιοχή τεχνικού, ωστόσο:

- Τα αντικείμενα που βρίσκονται στην κατοχή της ομάδας (τα οποία μεταφέρονται) παραδίδονται στον διαιτητή και απομακρύνονται από το παιχνίδι.
- Τα αντικείμενα που δεν βρίσκονται στην κατοχή του ρομπότ (που ωθούνται) παραμένουν στη θέση τους
- Η στρατηγική κατάχρηση αυτού του κανόνα ευγένειας ενδέχεται να οδηγήσει σε ποινή.



Tip:

Το ρομπότ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη μετακίνηση του ρομποτικού εργαλείου εκτός της περιοχής του τεχνικού, προκειμένου να ολοκληρωθούν οι αποστολές.





16. Κανόνες Χειριστή:

Εργαλείο Χειριστή: Μηχανικά εργαλεία κατασκευασμένα εξ ολοκλήρου από μη ηλεκτρονικά κομμάτια LEGO.

- Μόνο οι μάρκες ακριβείας “βασικά είδη” και “θρεπτικά συστατικά” μπορούν να φύγουν από την περιοχή χειριστή.
- Τα εργαλεία σας πρέπει να παραμένουν πάντα εξ ολοκλήρου εντός της περιοχής σας.

Κανόνας Ευγένειας:

- **Mangrove Roots:** Οι ρίζες των μαγκρόβιων περιλαμβάνονται στην περιοχή χειριστή· ωστόσο, πρέπει να χρησιμοποιήσεις ένα εργαλείο για να συλλέξεις οτιδήποτε βρίσκεται μέσα σε αυτές. Μόλις το βασικό είδος ή το θρεπτικό συστατικό βγει εντελώς από το πλέγμα των ριζών, μπορείς να το χειριστείς με το χέρι.
- **Διακοσμητικά στοιχεία:** Μπορείτε να περιστρέψετε τα διακοσμητικά στοιχεία, συμπεριλαμβανομένων των φύλλων και των ριζών, στην περιοχή Χειριστή, ώστε να ταιριάζουν με τη στρατηγική σας, αλλά δεν μπορείτε να τα αφαιρέσετε.
- **Ζώνη Ανάκτησης:** Ακριβώς έξω από την περιοχή του Χειριστή βρίσκεται μια ζώνη ανάκτησης, που σηματοδοτείται με διακεκομμένη γραμμή. Μπορείτε να συλλέξετε με το χέρι βασικά είδη και θρεπτικά συσταικά, εφόσον βρίσκονται τουλάχιστον εν μέρει εντός αυτής της ζώνης, και να τα μεταφέρετε στην περιοχή του Χειριστή. Δεν επιτρέπεται να αγγίξετε κανένα άλλο αντικείμενο σε αυτή τη ζώνη.



17. Κανόνες Τεχνικού:

Technician tool: Ένα ρομποτικό εργαλείο που περιλαμβάνει έναν κινητήρα και έναν αισθητήρα χρώματος.

- Το ρομποτικό εργαλείο πρέπει να ελέγχεται απευθείας μέσω κινητήρα, να ενεργοποιείται από έναν αισθητήρα χρώματος ή να προγραμματίζεται ώστε να λειτουργεί αυτόνομα.
- Τα αντικείμενα μπορούν να εξέλθουν από την περιοχή τεχνικού μόνο μέσω του ρομποτικού εργαλείου ή του ρομπότ.



Ο τεχνικός μπορεί να τροποποιήσει το ρομπότ, συμπεριλαμβανομένης της αλλαγής εξαρτημάτων, όταν αυτό βρίσκεται εξ ολοκλήρου εντός της περιοχής του.



18. Κανόνες Ειδικού:

Εργαλείο Ειδικού: Ένα χειριστήριο, ο διπλός κινητήρας που είναι ενσωματωμένος στο Υπεραιωνόβιο Δέντρο, καθώς και μια συσκευή (φορητός υπολογιστής ή tablet) για την εκτέλεση των προγραμμάτων της ομάδας.

- Ο διπλός κινητήρας στο Υπεραιωνόβιο Δέντρο μπορεί να ελέγχεται από το χειριστήριο ή να λειτουργεί αυτόνομα.
- Μπορείτε να χειριστείτε άλλα εργαλεία παικτών μέσω ενός προγράμματος που εκτελείται στον φορητό υπολογιστή ή στο tablet σας.
- Δεν επιτρέπεται να αγγίζετε κανενός είδος εξοπλισμού ή μοντέλα αποστολών, εκτός από το εργαλείο σας.

Κανόνας Ευγένειας: Αν κάποιο αντικείμενο εισέλθει στην πριοχή Ειδικού, περιμένετε μέχρι να σταματήσει.

- **Μάρκες Ακριβείας:** Εάν τα βασικά είδη ή τα θρεπτικά συστατικά βρίσκονται, τουλάχιστον εν μέρει, στην περιοχή σας, μπορείτε να τα τοποθετήσετε στην αποστολή Ανακύκλωση Μαρκών Ακριβειας για να τα επιστρέψετε στην πίστα.
- **Άλλα αντικείμενα:** Εάν ο εξοπλισμός της ομάδας ή τα μοντέλα αποστολών του παιχνιδιού βρίσκονται, έστω και εν μέρει, στην περιοχή σας, μπορείτε είτε να τα αφήσετε εκεί όπου βρίσκονται, ώστε η ομάδα σας να τα παραλάβει αργότερα (μην τα αγγίξετε μην τα μετακινήσετε — πρέπει να παραμείνουν στη θέση τους) **Ή** να τα παραδώσετε στον διαιτητή, ο οποίος θα τα απομακρύνει από την πίστα για το υπόλοιπο του αγώνα.

19. Ακινητοποιημένος εξοπλισμός και χειριστήριο:

- Ο ακινητοποιημένος εξοπλισμός που δεν βρίσκεται πλέον υπό τον άμεσο έλεγχο ενός παίκτη και βρίσκεται στην πίστα εκτός της προβλεπόμενης περιοχής του (ακόμη και εν μέρει) παραμένει ως έχει, εκτός αν μετακινηθεί στην κανονική ροή του παιχνιδιού.

20. Παρέμβαση:

- Οι ομάδες δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούν εξοπλισμό ή ενέργειες, συμπεριλαμβανομένου του ακινητοποιημένου εξοπλισμού, με τρόπο που να εμποδίζει, να περιορίζει, να ανακατευθύνει ή να παρεμποδίζει με οποιονδήποτε άλλο τρόπο την κίνηση, την πρόσβαση ή το σκοράρισμα της αντίπαλης ομάδας.
- Εάν ένα αντικείμενο παρεμβαίνει (συμπεριλαμβανομένου και εξοπλισμού), επιστρέφεται στην περιοχή του τεχνικού· διαφορετικά, ο διαιτητής θα το απομακρύνει από την πίστα για το υπόλοιπο του αγώνα.
- Οι πόντοι που κερδίζει η ομάδα που παρενέβη ως άμεσο αποτέλεσμα της παρέμβασής της δεν υπολογίζονται.
- Οι πόντοι που έχασε η αντίπαλη ομάδα ως άμεσο αποτέλεσμα της παρέμβασης που δέχτηκε αποκαθίστανται αμέσως.



21. Ποινές:

- Κάθε περίπτωση παρέμβασης από μια ομάδα συνεπάγεται ποινή.
- Ο διαιτητής θα επισημαίνει προφορικά κάθε παράβαση τη στιγμή που συμβαίνει, ώστε οι ομάδες να γνωρίζουν ότι έχει καταγραφεί μια παράβαση και πόσες παραβάσεις έχουν δεχτεί
- Οι ποινές για παρεμβάσεις αυξάνονται ως εξής
  - **Πρώτη ποινή:** 10 πόντοι αφαιρούνται από το σκορ του παιχνιδιού
  - **Δεύτερη ποινή**: 20 ακόμα πόντοι αφαιρούνται από το σκορ του παιχνιδιού
  - **Τρίτη ποινή**: Το σκορ του παιχνιδιού μηδενίζεται

22. Σκοπός και εξουσία:

- Οι διαιτητές έχουν την τελική εξουσία για θέματα όπως η πρόθεση, η παρέμβαση, οι ποινές και η αποβολή.
- Σε περίπτωση ασαφούς κατάστασης, η ομάδα που επηρεάζεται έχει το πλεονέκτημα της αμφιβολίας.



Γλωσσάρι

Στο παρόν γλωσσάριο ορίζονται οι βασικοί όροι που χρησιμοποιούνται σε όλο το βιβλίο κανόνων και στα υλικά του παιχνιδιού. Οι ομάδες πρέπει να κατανοήσουν αυτούς τους ορισμούς πριν από τη συμμετοχή τους στον διαγωνισμό.

Εξοπλισμός	Ο εξοπλισμός περιλαμβάνει όλα όσα φέρνει μια ομάδα στον αγώνα. Σε αυτά περιλαμβάνονται ο φορητός υπολογιστής ή το tablet, ηλεκτρικά εξαρτήματα LEGO® Computer Science & AI, κάρτες σύνδεσης, τα εργαλεία, τα εξαρτήματα και τα τουβλάκια.
Πίστα Παιχνιδιού	Συχνά αναφέρεται ως «η πίστα» και είναι ο συνολικός χώρος παιχνιδιού που ορίζεται από τοίχους οριοθέτησης και αποτελείται από δύο μισές πίστες, οι οποίες ενώνονται και ευθυγραμμίζονται μεταξύ τους με τη χρήση των καθορισμένων τριγώνων ευθυγράμμισης. Μαζί, σχηματίζουν ένα ενιαίο κοινό περιβάλλον όπου δύο ομάδες ανταγωνίζονται δίπλα-δίπλα για την ολοκλήρωση αποστολών κατά τη διάρκεια του αγώνα.
Μοντέλο Παιχνιδιού	Μοντέλα LEGO τοποθετημένα στην πίστα. Οι ομάδες αλληλεπιδρούν με τα μοντέλα με διάφορους τρόπους για να ολοκληρώσουν αποστολές και να κερδίσουν πόντους.
Μισή Πίστα	Μια απλή διάταξη προπόνησης που χρησιμοποιεί ένα μόνο χαλί. Χρησιμοποιείται από μία μεμονωμένη ομάδα για τη δημιουργία, τη δοκιμή και την εξάσκηση αποστολών. Η πλήρης αγωνιστική πίστα δημιουργείται όταν δύο μισές πίστες ενωθούν και ευθυγραμμιστούν για την διεξαγωγή αγώνα μεταξύ δύο ομάδων.
Αγώνας	Περίοδος διάρκειας 2:30 λεπτά, κατά τη διάρκεια της οποίας οι ομάδες ολοκληρώνουν όσο το δυνατόν περισσότερες αποστολές για να κερδίσουν πόντους.
Αποστολή	Εργασίες που μπορούν να ολοκληρωθούν για να κερδίσουν πόντους. Οι ομάδες μπορούν να επιχειρήσουν τις αποστολές με οποιαδήποτε σειρά ή συνδυασμό.

FIRST® is a trademark of For Inspiration and Recognition of Science and Technology (*FIRST*). LEGO® is a trademark of the LEGO Group.
FIRST® LEGO® League and BIOGLOW™ are jointly held trademarks of *FIRST* and the LEGO Group. ©2026 *FIRST* and the LEGO Group. All rights reserved.