

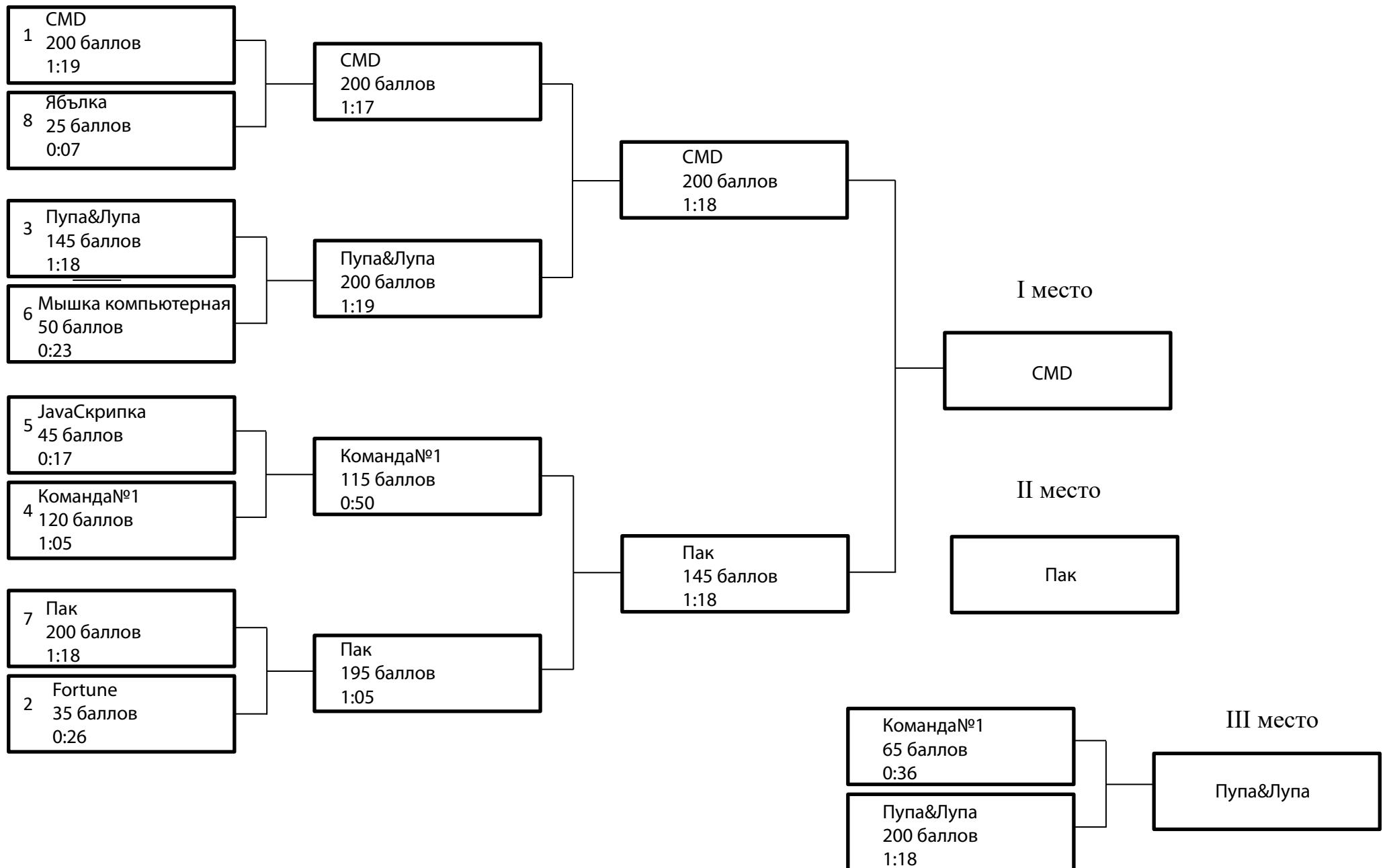
Arduino Попытка 1

Команда		JavaScript	CMD	Команда№1	Пупа&Лула	Пак	Fortune	Мышка компьютерн	БАНАН	Ябьлка		
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)												
Желтый кубик не касается зоны установки	5				1							
или Частично находятся в желтой зоне	15											
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1		1		1				
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)												
Черные кубики не касаются зоны установки	5				2		1			1		
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15											
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20							1				
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40											
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55	1	1	1		1						
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)												
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5		3	3								
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10											
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15	1				1						
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20	2				2						
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)												
Кубик не касается зоны лаборатории	5		1									
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10											
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15											
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20											
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15											
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20					1						
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25	1										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30											
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)												
Робот частично в зоне старта/финиша	5					1						
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1										
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)												
У команды остались жетоны точности	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
Время	1:22	0:52	0:47	0:18	1:17.	0:08	0:20	0:11	0:05			
Сумма	190	115	110	35	175	25	60	20	25			

Arduino Попытка 2

Команда		JavaScript	CMD	КомандаNo1	Пула&Лула	Пак	Fortune	Мышка компьютерн	БАНАН	Ябьлка		
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)												
Желтый кубик не касается зоны установки	5									1		
или Частично находятся в желтой зоне	15						1					
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1	1		1				
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)												
Черные кубики не касаются зоны установки	5						1					
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15											
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20							1				
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40											
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55	1	1	1	1	1						
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)												
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5			2								
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10											
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15	2										
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20	1	3	1	3	3						
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)												
Кубик не касается зоны лаборатории	5											
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10											
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15											
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20											
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15											
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20											
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25	1										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30		1	1	1	1						
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)												
Робот частично в зоне старта/финиша	5											
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1	1		1	1						
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)												
У команды остались жетоны точности	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
Время	1:23	1:18	1:07	1:22	1:18	0:07	0:21	0:04	0:10			
Сумма	185	200	155	200	200	40	60	20	25			

ФИНАЛ Arduino



РК младшая 1 стол Попытка 1

Команда	Супер Марки	Кробот	Подводный рыцарь	Леонели Капусели	Турбо-ракета	Непобедимый монстр	Оптимус Прайм	Майнкрафт	Новаков Иван	Непобедимый медведь	Победа
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5	1									
или Частично находятся в желтой зоне	15	1				1					
или Полностью находятся в желтой зоне	20		1	1	1	1		1	1	1	1
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5										
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15										
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20										
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40	1								1	
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55	1		1	1	1	1	1	1		1
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5	3				3	2	3			2
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10			1							1
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15	1	1				1		1		
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20	2	2	2	3	3				2	
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5	1				1	1	1			1
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15		1								
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15			1							
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20									1	
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30	1			1	1					
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5										
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1	1		1	1				1	
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3
Время	1:36	2:00	1:25	2:00	1:22	1:22	2:00	2:00	2::00	1:35	2:00
Сумма	160	80	180	165	200	200	100	25	115	165	115

РК младшая 2 стол Попытка 1

Команда	Южные медведи	Покемоны	Автоботы	Лего Микробы	Победители	Бамблби	Робототехники	Соник	Огнелёт	Снайперы	
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5	1									
или Частично находятся в желтой зоне	15										
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1		1	1	1	1		1	1	
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5	2									
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15										
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20									1	
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40										
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55	1		1	1	1	1		1		
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5			3	1		2		2	2	
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10					1					
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15	1			2					1	
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20	2				2	1	3	1	1	2
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5										
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25							1			
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30				1	1	1	1			
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5						1				
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15				1			1			
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4
Время	2:00	1:17	1:48 ?	1:48	1:56	2:00	1:43	2:00	2:00	2:00	
Сумма	130	35	110	175	175	160	200	55	125	115	

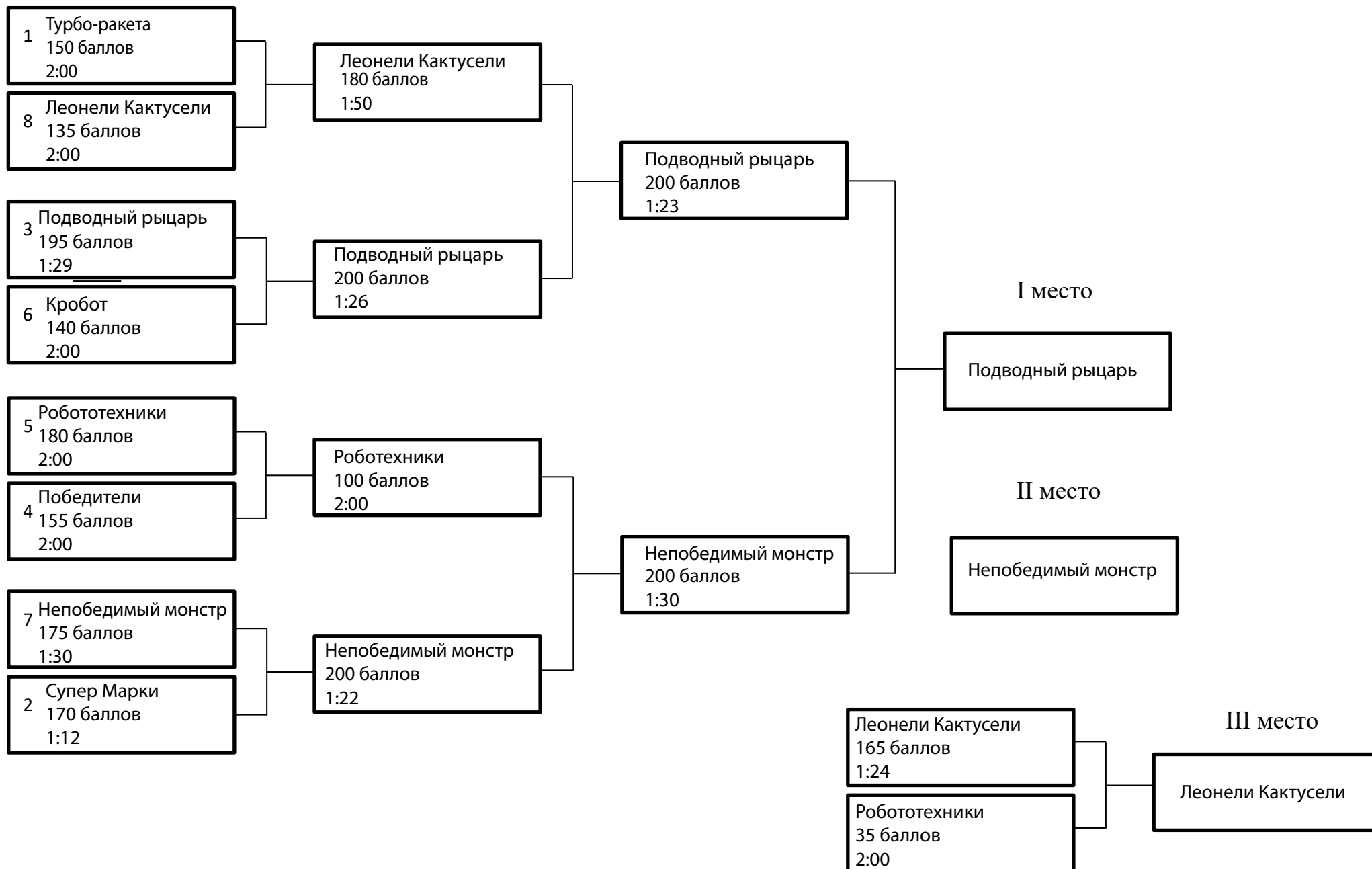
РК младшая 1 стол Попытка 2

Команда	Супер Марки	Кробот	Подводный рыцарь	Леонели Каптусели	Турбо-ракета	Непобедимый монстр	Оптимус Прайм	Майнкрафт	Новаков Иван	Непобедимый медведь	Победа	
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)												
Желтый кубик не касается зоны установки	5						1					
или Частично находятся в желтой зоне	15				1		1	1				
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1		1			1	1	1	
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)												
Черные кубики не касаются зоны установки	5											
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15											
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20											
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40						1					
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55	1	1	1	1	1		1	1	1	1	
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)												
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5					2		2		1	1	
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10					1						
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15				1		3	1			1	
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20	3	3	3	2		3			2	1	
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)												
Кубик не касается зоны лаборатории	5							1	1	1	1	
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10											
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15						1					
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20											
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15					1						
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20											
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25	1			1							
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30		1	1			1					
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)												
Робот частично в зоне старта/финиша	5											
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1	1	1	1	X	1	1	X	X	1	X
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)												
У команды остались жетоны точности	5	4	3	4	4	2	4	3	2	2	4	4
Время	1:39	1:57	1:41	1:57	2:00	1:35	1:41	2:00	2:00	1:48	2:00	
Сумма	185	195	200	185	120	175	135	110	90	140	135	

РК младшая 2 стол Попытка 2

Команда	Южные медведи	Покемоны	Автоботы	Лего Микробы	Победители	Бамблби	Робототехники	Соник	Огнелёт	Снайперы	
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5	1									
или Частично находятся в желтой зоне	15										
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5	2				2					
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15										
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20										
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40								1		
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55	1	1	1	1		1	1		1	
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5	3	2					1	2		
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15							1		3	
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20	2		3	3	3	2	1	1		
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5	1							1		
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20		1				1				
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25	1									
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30			1	1	1					
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5					1					
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1	1		1		1				
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	
Время	2:00	2:00	2:00	2:00	2:00	2:00	1:56	1:14	2:00	2:00	1:57
Сумма	160	65	135	185	200	145	170	135	115	140	

ФИНАЛ Robokids Младшая



РК старшая 1 стол Попытка 1

Команда	Микробот	Крокодило-Бомбардиры	Огненные скелеты	Синяя молния	Непобедимые волки	Боевой лев	Роботехники	Весёлые бобры	Молния		
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5										
или Частично находятся в желтой зоне	15	1									
или Полностью находятся в желтой зоне	20		1	1	1	1	1	1	1		
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5										
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15										
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20										
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40	1									
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55		2	2	2	2	2	2	2		
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5							2			
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15	1		2		2					
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20	2	3	3	1	3	1	3	1	3	
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5							5			
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25						1				
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30	1	1	1	1	1		1		1	
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5										
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1	1	1	1	1	1	1		1	
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	4	4	2	3		4	3	4	4	
Время	1:58	1:26	2:00	1:29	1:48	1:46	1:07	2:00	1:54		
Сумма	175	200	190	185	180	185	195	130	200		

РК старшая 2 стол Попытка 1

Команда	Скибиди Учёные	Штурмовик	Аль-Наср	Айтишники	Знаток	Питоны	Обоюдно	Роботические универсалы	Морские тигры	Огонь и Лёд	
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5										
или Частично находятся в желтой зоне	15										
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5	2					2				
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15										
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20										
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40										
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55		1	1	1	1		1	1	1	
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5	2					2				
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15				1			1			
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20		3	3	3	2	3	1	2	3	3
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5	1									
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25					1		1			
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30		1	1	1	1			1	1	
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5				1					1	
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15		1	1	1		1		1	1	
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	1	3	3	4	1	4	2	2	4	1
Время	2:00	1:21	1:22	1:26	1:23	1:45	2:00	1:37	1:31	2:00	
Сумма	50	195	195	200	150	195	70	180	200	175	

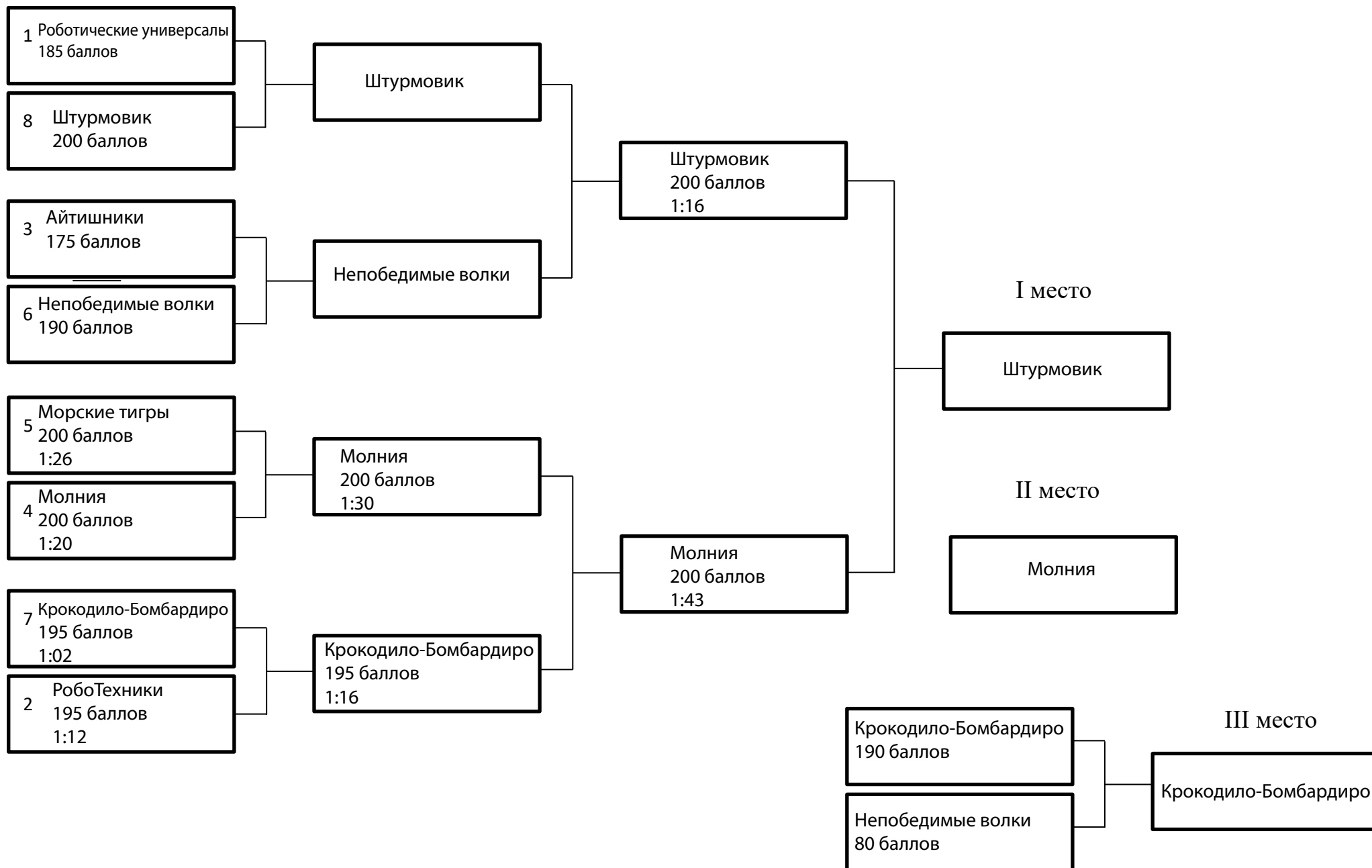
РК старшая 1 стол Попытка 2

Команда	Микробот	Крокодило-Бомбардиро	Огненные скелеты	Синяя молния	Непобедимые волки	Боевой лев	Роботехники	Весёлые бобры	Молния		
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5										
или Частично находятся в желтой зоне	15										
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1	1	1	1	1		
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5										
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15										
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20										
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40										
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55	2	2	2	2	2	2	2	2		
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5										
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20										
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5	1		1				1			
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25		1		1						
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30			1		1	1	1	1		
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5										
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1	1		1	1	1	1	1		
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	4	4	1	3	4	4	2	4	4	
Время	2:00	1:49	2:00	1:17	1:44	1:34	1:13	2:00	1:35		
Сумма	150	195	155	190	200	195	190	185	200		

РК старшая 2 стол Попытка 2

Команда	Скибиди Учёные	Штурмовик	Аль-Наср	Айтишники	Знаток	Питоны	Обоюдно	Роботические универсалы	Морские тигры	Огонь и Лёд	
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5					1					
или Частично находятся в желтой зоне	15										
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1		1	1	1	1	
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5										
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15										
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20										
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40					1					
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55	1	1	1	1		1	1	1	1	
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5										
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20										
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5			1							
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10				1						
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20			1							
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25				1		1				
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30							1	1	1	
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5										
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15		1		1		2	2	2	2	
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	1	4	1	4	1	4	4	1	4	1
Время	2:00	1:40	2:00	1:19	2:00	2:00	1:50	1:24	1:24	1:15	
Сумма	75	170	165	160	165	65	195	200	200	190	

ФИНАЛ Robokids Старшая



MS 1 стол 1 Попытка 1

Команда	съЕли	Трудяги	Ядерный Тазик	Шпроты в танке	Робот-паук	Джо - бидон молока	Короли Чюпепов	Робопарни				
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)												
Желтый кубик не касается зоны установки	5	1					1	1				
или Частично находятся в желтой зоне	15											
или Полностью находятся в желтой зоне	20		1	1	1	1						
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)												
Черные кубики не касаются зоны установки	5	1					2	2				
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15											
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20											
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40											
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55		1	1	1	1						
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)												
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5	3					3	3				
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10											
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15			1	2	1	1					
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20		3	2	1	2	2					
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)												
Кубик не касается зоны лаборатории	5											
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10											
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15											
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20											
или Кубик сосытикован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15											
или Кубик сосытикован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20											
или Кубик сосытикован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25				1		1					
или Кубик сосытикован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30		1	1		1						
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)												
Робот частично в зоне старта/финиша	5											
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15		1	1	1	1	1					
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)												
У команды остались жетоны точности	5	4	4	4	4	4	4	4	4			
Время	2:00	00:55	1:20	1:44	1:25	1:31	2:00	2:00				
Сумма	45	200	195	185	195	190	50	50				

MS 2 стол 1 Попытка 1

Команда	РобоКод	РобоЦып	Ежик	Айфонеды	ОКАК	1	Орел	HellMarine			
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5					1		1			
или Частично находятся в желтой зоне	15										
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1		1				
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5	2				2	1	2			
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15						1				
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20										
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40										
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55		3	1	1		2				
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5										
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20										
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5										
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25				1	1		1			
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30		1	1							
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5										
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15		1	1	1	1		1			
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	4	4	4	4	4	4	2	4		
Время	2:00	0:52	1:24	1:26	1:25	2:00	1:32	2:00			
Сумма	65	200	190	185	175	15	120	50			

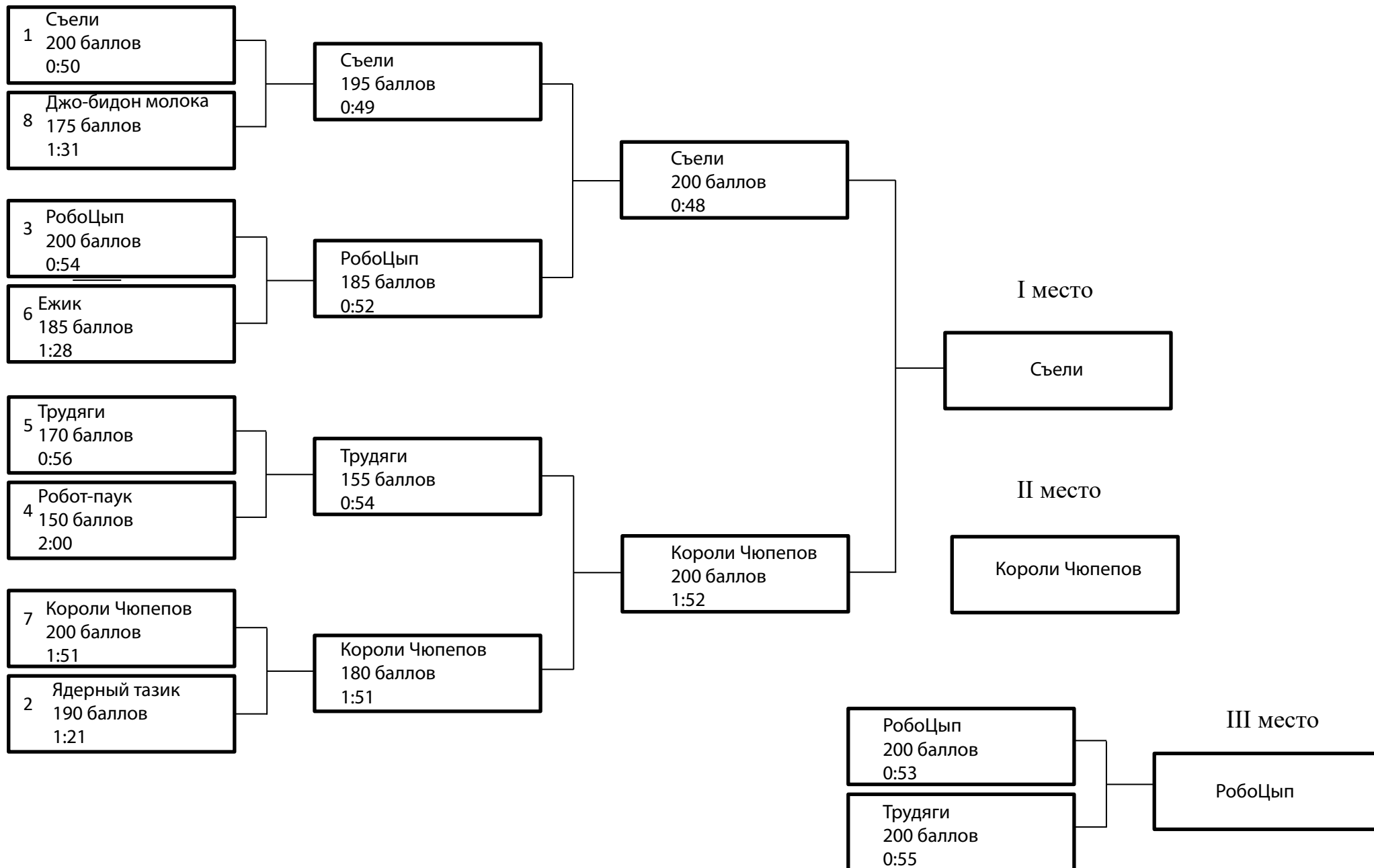
MS 1 стол Попытка 2

Команда	съЕли	Трудяги	Ядерный Таизк	Шпроты в танке	Робот-паук	Джо - бидон молока	Короли Чюлепов	Робопарни				
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)												
Желтый кубик не касается зоны установки	5							1				
или Частично находятся в желтой зоне	15											
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1	1	1					
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)												
Черные кубики не касаются зоны установки	5			2		2		2				
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15											
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20											
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40											
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55	1	1		1		1	1				
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)												
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5											
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10											
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15											
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20											
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)												
Кубик не касается зоны лаборатории	5											
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10											
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15											
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20											
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15											
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20											
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25				1	1	1					
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30	1	1	1				1				
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)												
Робот частично в зоне старта/финиша	5											
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1	1	1	1	1	1	1				
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)												
У команды остались жетоны точности	5	4	4	4	4	4	4	4	4			
Время	0:51	55	1:21	1:42	1:35	1:35	1:51	2:00				
Сумма	200	200	140	170	145	185	200	50				

MS 2 стол Попытка 2

Команда	РобоКод	РобоЦып	Ежик	Айфонеды	ОКАК	1	Орел	HellMarine			
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5							1			
или Частично находятся в желтой зоне	15										
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1	1	1				
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5		2				2	2			
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15										
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20										
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40										
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55	1		1	1	1					
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5		2				1	3			
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10	1									
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15			2	1	2	2				
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20	2	1	1	2	1	2				
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5						1	1			
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик сосыткован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15										
или Кубик сосыткован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20										
или Кубик сосыткован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25	1		1	1	1					
или Кубик сосыткован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30										
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5										
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15			1	1	1	1				
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	4	4	4	4	4	4	3	4		
Время	1:18	2:00	1:27	1:28	1:27	1:29	1:33	2:00			
Сумма	150	80	170	165	185	185	110	55			

ФИНАЛ Mindstorms



Wedo 1 стол Попытка 1

Команда	Веном	Два кота четыре	Minecraft-Chill	Термоядерные пельмени на	Турбокоты	TEARDOWN	Энергия	Пельмень			
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5			1		1					
или Частично находятся в желтой зоне	15		1		1			1			
или Полностью находятся в желтой зоне	20			1			1				
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5										
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15										
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20										
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40			1		1					
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55		1		1	1		1	1		
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5		1		1		1	1	3		
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10					1					
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15			1	2			1			
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20		2	1		2	2	1			
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5		1		1				1		
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20			1			1				
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30					1					
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5										
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1	1		1	1		1	1		
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	4	3	4	4	4	4	4	1		
Время	-		2:00	2:00	1:38	1:19	2:00	1:50	2:00		
Сумма	35	150	135	135	185	130	150	125			

Wedo 2 стол Попытка 1

Команда	Белый тигр	Тралалело-Тралала	Люди	Супер Огонь	Ультра-робот	Капукапучино-Ассасино	Робо-Кот	Пельмени			
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5										
или Частично находятся в желтой зоне	15						1	1			
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1						
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5	2	1								
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15						1				
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20						1				
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40							1			
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55			1	1	1					
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5			1		1	3	3			
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15			1				2			
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20			1	3	2		1			
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5						1				
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20							1			
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25					1					
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30			1	1						
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5										
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15			1	1	1	1		1		
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	4	4	3	3	4	4	4	4		
Время	0:42	0:19	1:44	1:16	1:38	2:00	1:34	1:46			
Сумма	30	45	175	195	180	50	90	160			

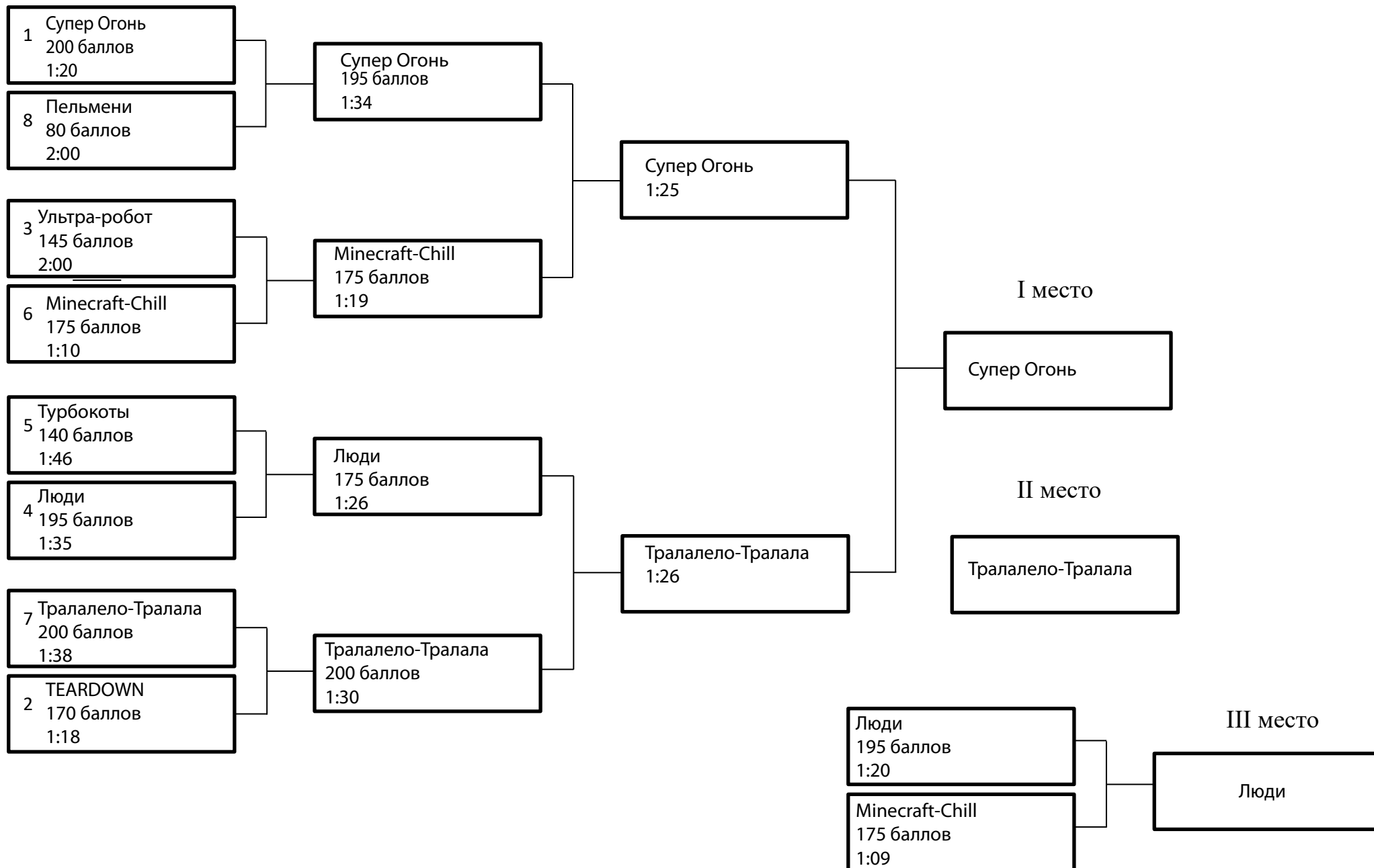
Wedo 1 стол Попытка 2

Команда	Веном	Два кота четыре	Minecraft-Chill	Термоядерные пельмени на	Турбокоты	TEARDOWN	Энергия	Пельмень			
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5	1									
или Частично находятся в желтой зоне	15		1					1			
или Полностью находятся в желтой зоне	20			1	1	1	1				
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5										
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15										
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20										
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40	1		1	1		1				
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55		1		1	1		1			
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5	1	1		1			2			
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10		1				2				
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15		1		1	1	2	1			
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20	2		3	1	2	1	1			
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5	1									
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15					1	1				
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25		1	1		1					
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30				1						
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5										
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1		1	1	1	1	1			
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	2	4	4	2	4	4	4			
Время	1:40	2:00	1:14	1:44	1:19	1:25	1:47				
Сумма	120	145	185	155	190	175	150				

Wedo 2 стол Попытка 2

Команда	Белый тигр	Тралалело-Тралала	Люди	Супер Огонь	Ультра-робот	Капукапучино-Ассасино	Робо-Кот	Пельмени			
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5							1			
или Частично находятся в желтой зоне	15						1				
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1	1					
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5	2				2					
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15										
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20										
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40						1				
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55		1		1	1		1			
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5										
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10				1						
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15				2	1	2	3			
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20		3		3	2	1				
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5					1					
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10										
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15										
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15						1				
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20				1			1			
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25										
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30		1		1						
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5										
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15		1		1	1	1	1			
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	1	3	4	3	4	3	4	4		
Время	1:21	1:27	0:14	1:52	1:10	1:11	1:37	1:48			
Сумма	35	195	40	195	170	120	155	145			

ФИНАЛ WeDo



Boost Попытка 1

Команда	Имбозавр	Викинги	Феникс	Терминатор	Бэбики	Ирбис	Кирилл и Максим	Робот Тайги	Робомедики	The Team	
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5					X					
или Частично находятся в желтой зоне	15					X					
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1	X	1	1	1	1	
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5					X	2				
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15					X					
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20					X					
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40	1				X					
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55		1	1	1	X		1	1	1	
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5					X	1				
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10					X					
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15		2		1	X			2		
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20	3	1	3	2	X		3	1	3	
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5					X					
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10					X					
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15					X					
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20					X					
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15					X					
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20		1			X					
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25					X			1		
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30	1		1	1	X		1		1	
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5					X	X				
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1	1	1	1	X	X	1	1		
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	2	3	3	4	1	X	4	4	4	4
Время	1:29	1:15	1:38	1:44	1:41	X	2:00	1:01	1:06	2:00	
Сумма	175	175	195	195	170	X	55	200	185	200	

Boost Попытка 2

Команда	Имбозавр	Викинги	Феникс	Терминатор	Бэбики	Ирбис	Кирилл и Максим	Робот Тайги	Робомедики	The Team	
1. Переместить желтый кубик в желтую зону (максимум 1 – 20 баллов)											
Желтый кубик не касается зоны установки	5					X					
или Частично находятся в желтой зоне	15					X					
или Полностью находятся в желтой зоне	20	1	1	1	1	X	1	1	1	1	
2. Переместить черные кубки в черную зону (максимум 2 – 55 баллов)											
Черные кубики не касаются зоны установки	5					X					
или Черный кубик частично находятся в черной зоне	15					X					
или Черный кубик полностью находятся в черной зоне	20					X					
или Черные кубики соединены и частично находятся в черной зоне	40					X				1	
или Черные кубики соединены и полностью находятся в черной зоне	55	1	1	1	1	X	1	1	1		
3. Переместить красный, зеленый и синий кубик в зону установки полезных микробов (максимум 3 – 60 баллов)											
Кубик не касается зоны хранения полезных микробов	5		2			X					
или Кубик частично находятся в зоне установки полезного микроба	10			1		X					
или Кубик полностью находятся в зоне установки полезного микроба	15		1			X	1		1	1	
или Кубик касается цветного (красный-красного, зеленый-зеленого, синий-синего) квадрата	20	3	2	1	2	3	X	2	3	2	2
4. Переместить дополнительный кубик в зону установки полезных микробов (максимум 1 – 30 баллов)											
Кубик не касается зоны лаборатории	5					X					
или Кубик частично находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	10					X					
или Кубик полностью находятся в соответствующей по цвету кубика зоне установки полезного микроба	15					X					
или Кубик касается соответствующего цветного квадрата	20					X					
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующей по цвету зоны установки полезного микроба	15					X					
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и оба кубика полностью находятся в соответствующей по цвету зоне установки полезного микроба	20					X					
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и один из кубиков касается соответствующего цветного квадрата	25	1				X			1	1	
или Кубик состыкован с другим кубиком такого же цвета, и они оба касаются соответствующего цветного квадрата	30		1	1		1	X	1	1		
5. Финишировать в зоне старта/финиша (15 баллов)											
Робот частично в зоне старта/финиша	5					X					
или Робот полностью в зоне старта/финиша	15	1	1	0	1	1	X	1	1	1	1
6. Жетоны точности (максимум 4 – 20 баллов)											
У команды остались жетоны точности	5	4	3	3	4	3	X	4	4	4	4
Время	1:19	1:42	2:00	1:39	1:24	X	1:33	1:04	1:08	00:59	
Сумма	195	190	150	160	195	X	195	2:00	190	175	

ФИНАЛ Boost

