



RoboMission

Gençler Oyun Kuralları

Sezon 2023



CONNECTING THE WORLD

OTONOM LİMAN

WRO International Premium Partner



İçindekiler

1. Giriş	3
2. Oyun Alanı	3
3. Oyun Nesneleri, Yerleşim, Rastgele Yerleşim	4
4. Robot Görevleri	10
4.1 Küçük gemiyi yükleyin	10
4.2 Büyük gemiye yakıt doldurun	10
4.3 Büyük gemiyi yükleyin	10
4.4 Özel konteyneri gemiden indirin	11
4.5 Gemilere açık denize kadar eşlik edin	11
4.6 Bonus puanlar toplayın	11
4.7 Robot teknesini demirleyin.....	11
5. Puanlama	12

1. Giriş

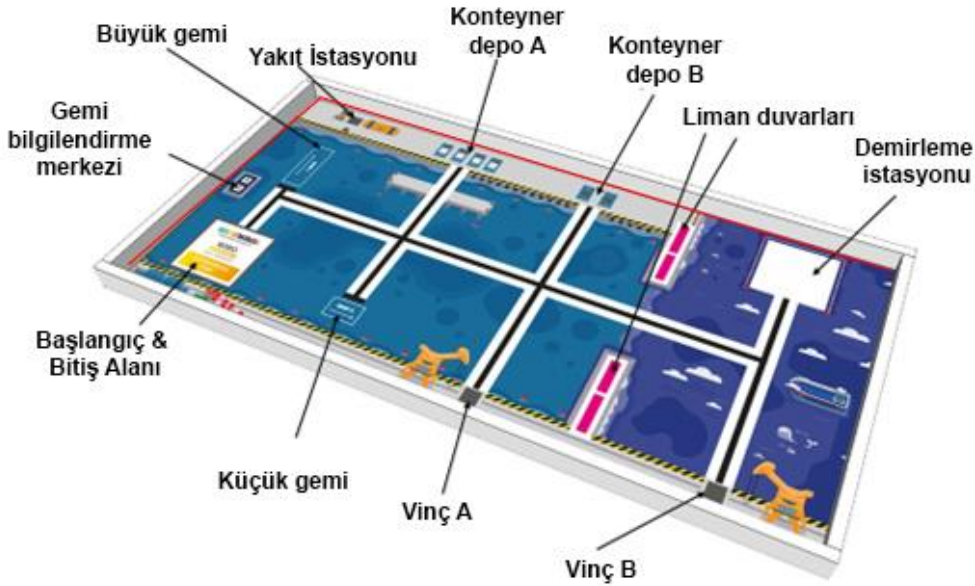
Günümüz toplumu, her türlü eşyayı okyanuslar üzerinden taşıyan konteyner sevkiyatlarına dayanmaktadır. Geçmişte, bu tür taşımacılık Güney Amerika'daki Horn Burnu veya Afrika'daki Ümit Burnu gibi kıtaların kenarlarında uzun, tehlikeli yolculuklar yapmak zorunda olan gemilerle yapılırdı. Ancak Panama Kanalı ve Süveyş Kanalı'nın inşası, gemilerin gidecekleri yere çok daha hızlı ve güvenli bir şekilde ulaşmasını mümkün kıldı. Hatta birçok modern yük gemisi, Panama Kanalı'nı geçmek için maksimum boyutları tanımlayan Panamax veya yeni Neopanamax standartlarına göre inşa edilmiştir.

Standardizasyon ve otomasyon, uluslararası deniz taşımacılığını daha etkili hale getiren diğer hususlardır. Standart yük konteynerlerinin kullanılması bu standardizasyonun bir örneğidir. Bu konteynerler bir gemiden bir kamyonu veya trene kolayca aktarılabilir ve bu da nakliyyeyi hızlandırır. Modern limanlarda, örneğin konteyner gemilerinin boşaltılması ve hatta gemilere kılavuzluk yapılması gibi birçok süreç otomatikleştirilmiştir. Hatta yakın gelecekte taşımacılıkta otonom gemilerin kullanılması beklenen bir durumdur.

Gençler Klasmanında, robotunuz gemileri yüklemeye ve boşaltmaya, onlara yakıt vermeye ve onları açık denizlere yönlendirmeye yardımcı olacak.

2. Oyun Alanı

Aşağıdaki şekil oyun alanının farklı bölgelerini göstermektedir.



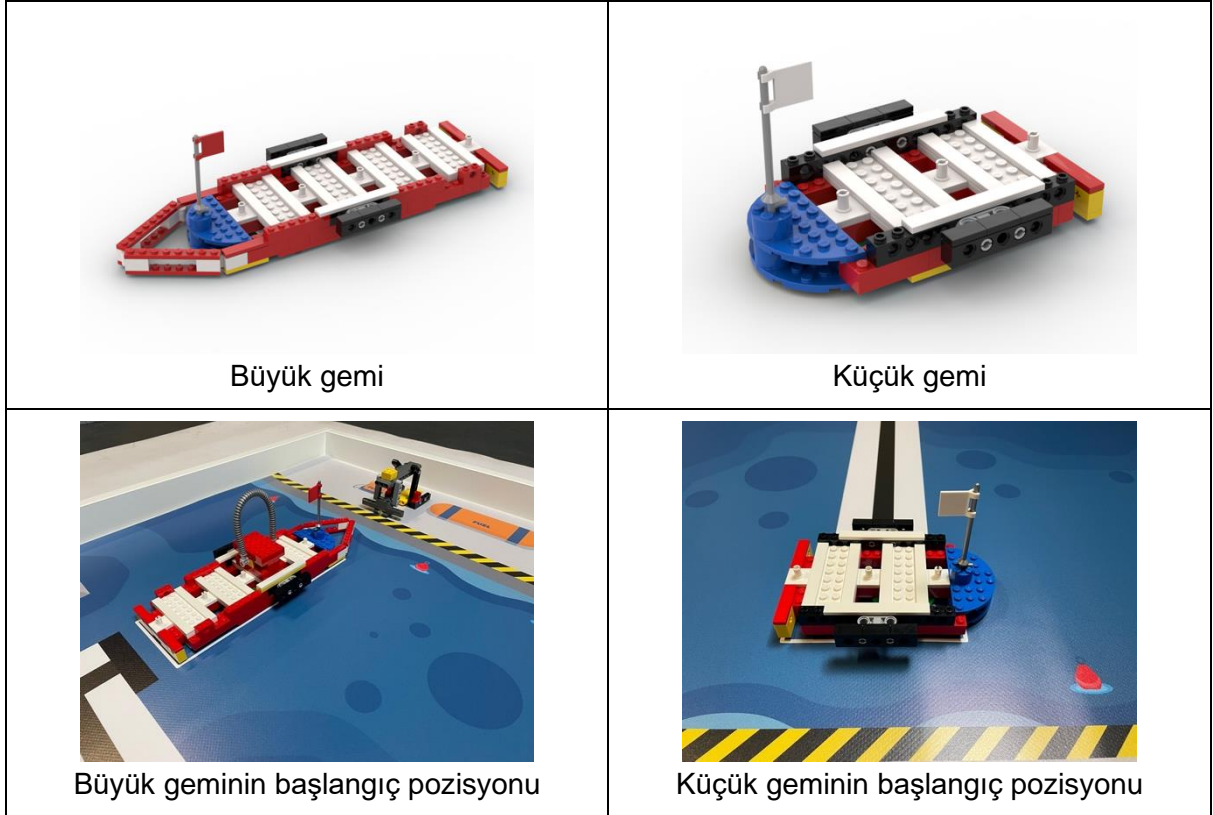
Eğer masanız oyun matından daha büyükse, konteyner depolarının ve gemi bilgilendirme merkezinin bulunduğu tarafları duvara doğru yerleştirin.

Masa ve oyun matı özellikleri hakkında daha fazla bilgi için lütfen WRO RoboMission Genel Kuralları, bölüm 6'ya bakın.

3. Oyun Nesneleri, Yerleşim, Rastgele Yerleşim

Büyük gemi (1x) ve Küçük gemi (1x)

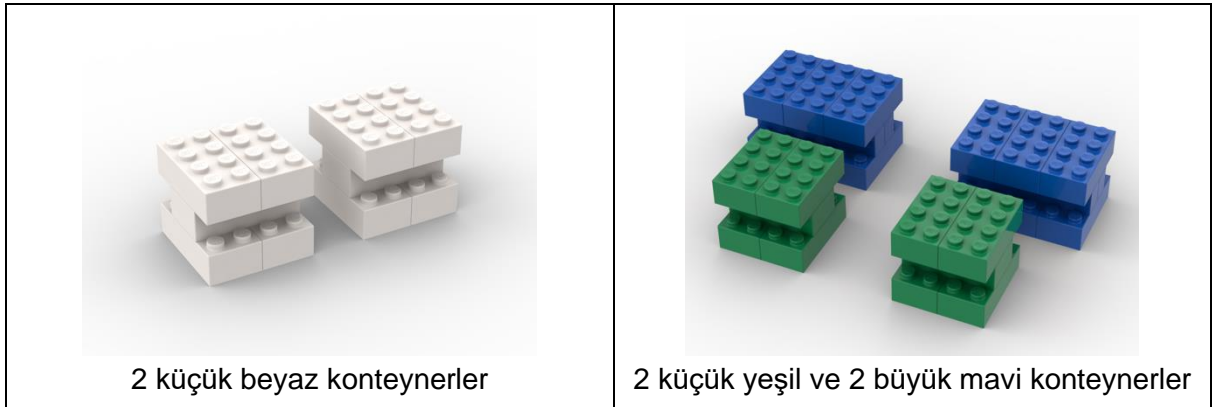
Oyun alanında bir büyük gemi ve bir küçük gemi mevcuttur. Maçın başında her iki gemi de geminin dikdörtgen kısmı oyun matındaki dikdörtgenlerin beyaz çizgileri ile hizalanacak şekilde her zaman aynı konuma yerleştirilecektir. Bu nesnelere aşağıdaki gibi yerleştirilecektir:

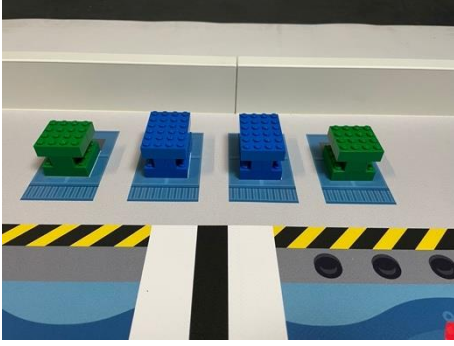


Konteynerler

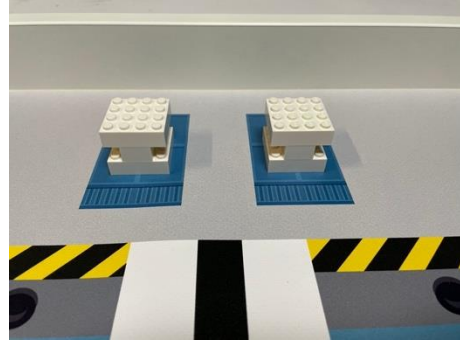
Oyun alanında gemilere yüklenmesi gereken farklı türde konteynerler bulunmaktadır:

- 2 küçük beyaz konteyner: Her zaman konteyner deposu B'de yer alırlar.
- 2 küçük yeşil konteyner ve 2 büyük mavi konteyner: Konteyner deposu A'daki dört konuma rastgele yerleştirilirler.





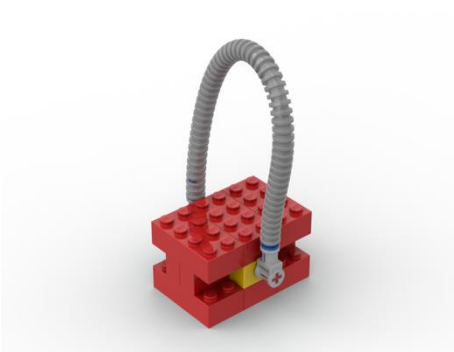
Konteynerlerin A deposuna olası bir yerleşimi. Konteynerler her zaman bu yönde yerleştirilir, yeşil konteynerler her zaman öndeki açık gri işarete, mavi konteynerler tam açık ve koyu gri alana yerleştirilir.



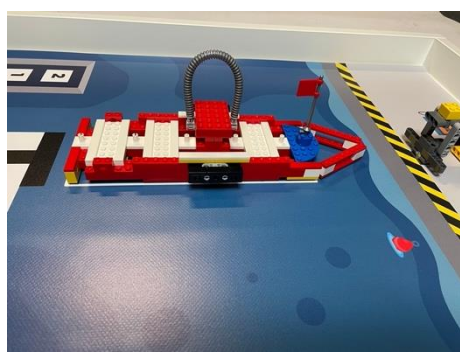
Konteynerlerin B deposuna yerleştirilmesi. Konteynerler her zaman bu yönde yerleştirilir.

Özel konteyner

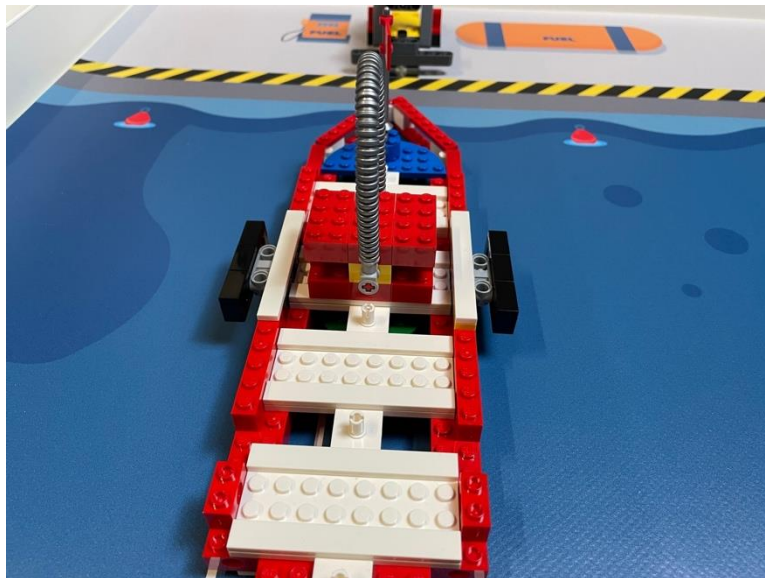
Her zaman büyük gemiye yerleştirilen önemli kargoyu içeren özel bir konteyner vardır.



Özel konteyner (kırmızı)



Konteyner her zaman geminin siyah kısımları arasındaki iç konuma yerleştirilir.



Konteyner resimde gösterildiği gibi her zaman tam olarak ortaya yerleştirilir.

Yakıt istasyonu

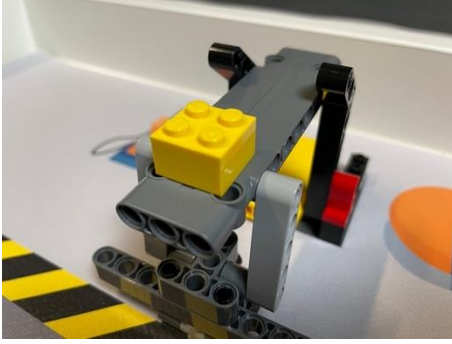
Oyun alanında, yakıtı simgeleyen bir adet 2x2 sarı tuğla içeren bir akaryakıt istasyonu bulunmaktadır. Lütfen yakıt istasyonunun tabanının oyun alanına sabitlenmesi gerektiğini unutmayın (bkz. Genel Kurallar, bölüm 6).



Yakıt istasyonu



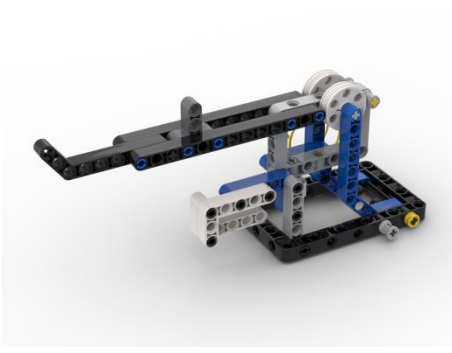
Üstte yakıt bloğu (2x2 sarı tuğla) bulunan yakıt istasyonunun başlangıç konumu



Yakıt bloğu her zaman akaryakıt istasyonunun üstündeki bu konuma konur.

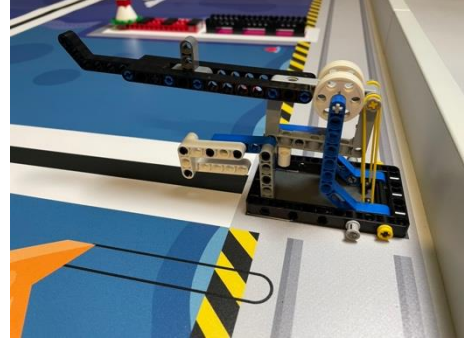
Vinç A ve B

Oyun alanında iki vinç vardır. Her iki vinç de aynı şekilde inşa edilmiş ve oyun alanında aynı şekilde konumlandırılmıştır. Lütfen vinçlerin oyun alanına sabitlenmesi gerektiğini unutmayın (bkz. Genel Kurallar, bölüm 6). Vinçleri oyun matına sabitlemenin yanı sıra, daha fazla denge için matı doğrudan oyun nesnesinin altındaki masaya da sabitlediğinizden emin olun.

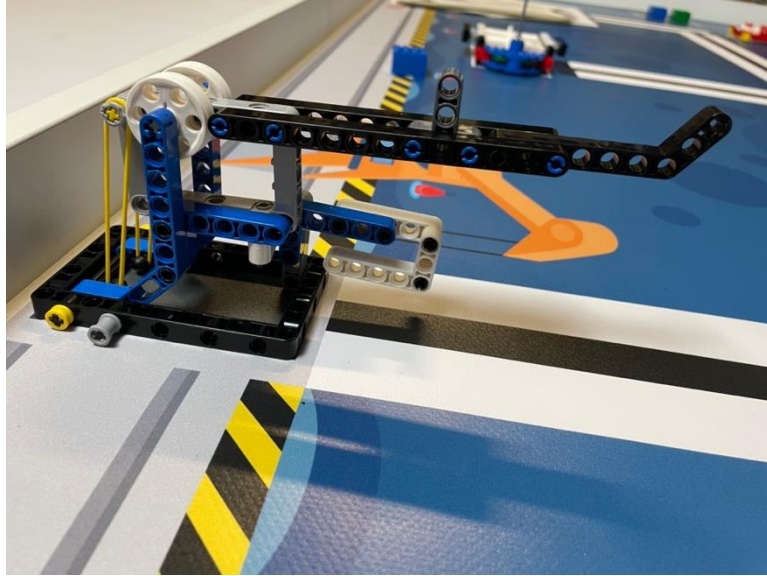


Vinç

(bu 3D gösterimde lastik bant eksiktir. Bunun için lütfen fotoğrafları ve yapım talimatlarını kontrol edin)



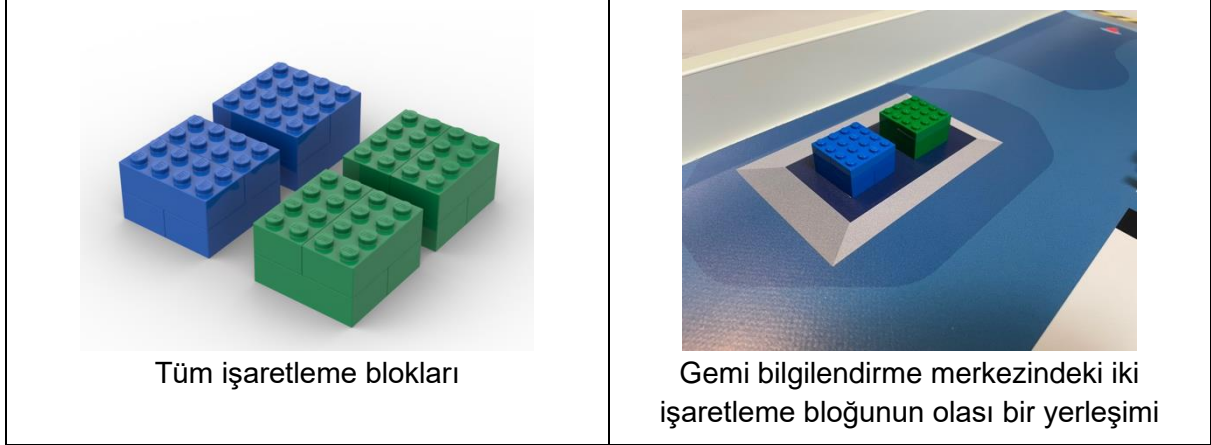
Vincin kurulumu ve Vincin konumu



Vincin başlangıç konumunu gösteren daha büyük fotoğraf

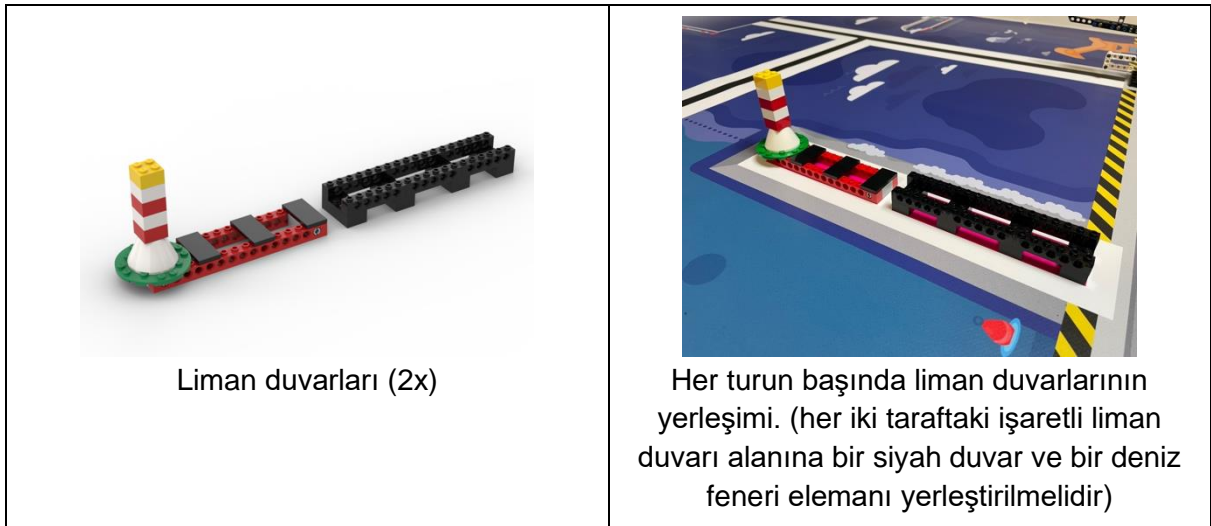
İşaretleme blokları (4x)

Dört işaretleme bloğu vardır (2x yeşil, 2x mavi). İki işaretleme bloğu rastgele seçilir ve ardından gemi bilgilendirme merkezinde 1 ve 2 numaralı pozisyonlara yerleştirilir. Diğer işaretleme blokları oyun alanında yer almazlar. İşaretleme blokları, büyük gemiye yüklenmesi gereken iki konteyneri gösterir.



Liman duvarları (4x)

Oyun alanında liman ve açık deniz bölgesi olarak oyun alanını ayıran 4 adet liman duvarı bulunmaktadır, bu duvarların hareket ettirilmesine ve hasar görmesine izin verilmemektedir. Fenerli kısım her zaman oyun alanının ortasına doğru yerleştirilir.



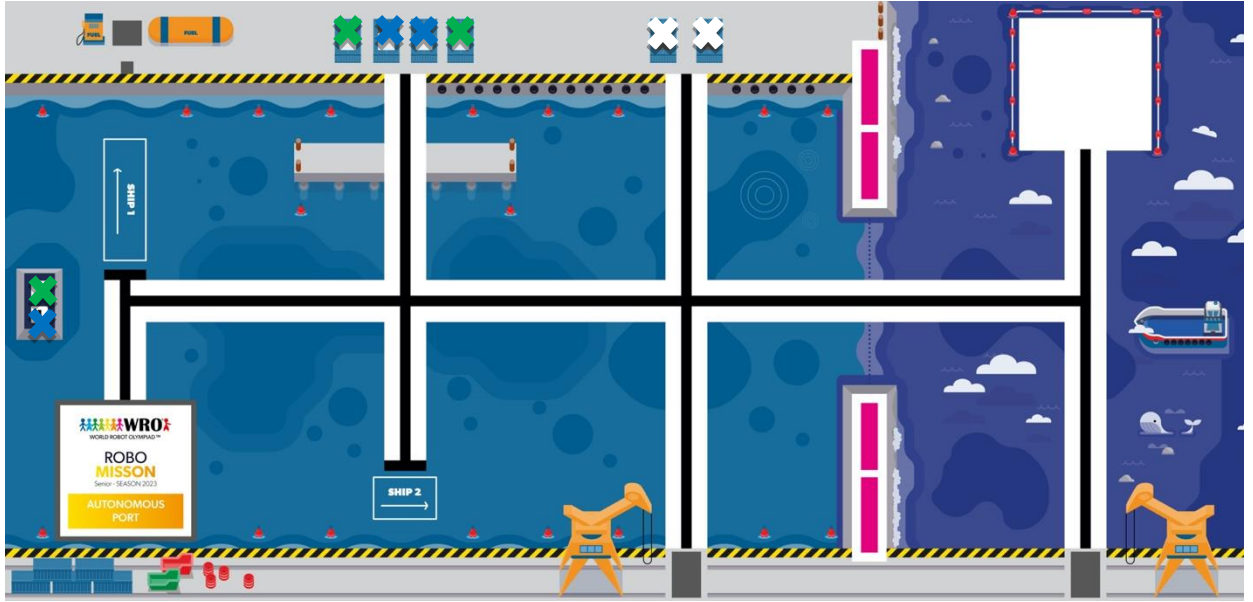
Özetle rastgele yerleştirme

Aşağıdaki oyun nesneleri **her turda** oyun alanına rastgele yerleştirilir:

- Konteynerlerin konteyner deposu A'ya yerleştirilmesi
- Gemi bilgilendirme merkezine işaretleme bloklarının yerleştirilmesi

Olası bir rastgele yerleşim örneği aşağıda yer almaktadır.

- Yeşil ve mavi konteynerler depo A'daki konumlarında
- Bir yeşil ve bir mavi işaretleme bloğu gemi bilgilendirme merkezinde
- (B deposuna her zaman iki konteyner konur)



4. Robot Görevleri

Daha iyi anlaşılması için görevler birden fazla bölümde açıklanacaktır. Her takım, görevlerin hangi bölümlerini, hangi sırayla yapacağına kendisi karar verebilir. Nihai puanlama, tur sonunda oyun alanındaki duruma göre yapılacaktır.

4.1 Küçük gemiyi yükleyin

Robot, limandaki gemilere konteynerlerin yüklenmesine yardımcı olmalıdır. Robot, puan almak için küçük gemiye iki konteyner yerleştirebilir. Konteynerlerin hangi renge (yeşil, mavi ve/veya beyaz) sahip olduğu önemli değildir.

Gemiye yüklenen her konteyner için puan verilir. Yükleme tamamlandığında (gemide iki konteyner varsa) ek puan verilir. Konteynerlerin gemide nereye yerleştirildiği önemli değildir. Yüklemeyi kolaylaştırmak veya hızlandırmak için robotun gemiyi hareket ettirmesine izin verilir. Geminin kendisi hasar görmemelidir, ancak bayrak, bayrak direği ve/veya bayrak direğini tutan mavi yuvarlak tuğlanın hasar görmesi veya düşmesi puanlamaya herhangi bir şekilde etki etmez.

4.2 Büyük gemiye yakıt doldurun

Robotlar, gemilere yalnızca konteynerlerin yüklenmesine yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda bu yük gemilerinin bakımına da yardımcı olabilir. Bu limandaki otonom robotun bir görevi de büyük gemiye yakıt sağlamaktır.

Bunun için gemiye küçük yakıt bloğu (2x2 sarı blok) konmalıdır. Yakıt bloğu geminin üstüne ya da geminin içine konabilir (örneğin, geminin ön kısmında bulunan ve oyun matına temas eden küçük üçgene). Gemiye yakıt sağlamak için robot, yakıt istasyonunu etkinleştirebilir ve yakıt bloğunu kendisi alabilir. Robot bunun yerine büyük gemiyi yakıt istasyonuna da itebilir. Ardından yakıt istasyonu etkinleşir ve küçük yakıt bloğu gemiye düşer.

4.3 Büyük gemiyi yükleyin

Büyük gemiyi yüklemek, küçük gemiyi yüklemekten biraz daha karmaşıktır. Yüklemenin tamamlanması için büyük gemiye üç konteyner yüklenmelidir:

- Her zaman bir beyaz konteyner
- Gemi bilgilendirme merkezindeki işaretleme bloklarıyla tanımlanan renkteki diğer iki konteyner. Örneğin, gemi bilgi merkezine bir yeşil ve bir mavi işaretleme bloğu yerleştirilmişse, büyük gemiye bir yeşil ve bir mavi konteyner yüklenmelidir.

Gemiye yüklenen her konteyner için puan verilir. Yükleme tamamlanırsa ek puan verilir (üç konteyner de gemide ise). Konteynerlerin gemide nereye yerleştirildiği önemli değildir. Yüklemeyi kolaylaştırmak veya hızlandırmak için robotun gemiyi hareket ettirmesine izin verilir. Geminin kendisi hasar görmemelidir, ancak bayrak, bayrak direği ve/veya bayrak direğini tutan mavi yuvarlak tuğlanın hasar görmesi veya düşmesi sorun değildir.

Bu görevdeki puanlamalar için özel konteynere ne olduğu önemli değildir (bkz. 4.4)

4.4 Özel konteyneri gemiden indirin

Her turun başında, büyük gemiye önceden yüklenmiş özel bir konteyner vardır (kırmızı olan). Bu konteynerin bir vinç yardımıyla gemiden indirilmesine yardımcı olmak robotun görevidir.

Bunun için robot ya konteyneri büyük gemiden alıp bir vince aktarabilir ya da gemiyi vinçlerden birinin önüne iterek konteyneri otomatik olarak indirebilir.

Alınan puanlar duruma göre değişir. Robot konteyneri tutarsa puan alırsınız, konteyner A vincindeyse daha fazla puan, konteyner B vincindeyse daha da fazla puan alırsınız.

Konteynerin konduğu vinç etkinleştirilirse ve konteyner kaldırılırsa ek puanlar verilir.

4.5 Gemilere açık denize kadar eşlik edin

Konteynerler gemilere yüklendikten sonra, otonom robotunuz gemileri limandan açık denize yönlendirmelidir.

Bunun için robot, liman bölgesini açık denizden ayıran liman duvarları arasındaki noktalı koyu mavi çizgi boyunca gemileri itmeli veya çekmelidir. Üstten bakıldığında gemilerin iz düşümü çizgiyi tamamen geçtiyse puan verilir, ancak puanlar yalnızca her gemiye en az bir konteyner yüklendiğinde verilir.

4.6 Bonus puanlar toplayın

Oyun alanındaki liman duvarları hareket ettirilmez ve hasar verilmez ise bonus puanlar verilecektir.

4.7 Robot teknesini demirleyin

Oyun sonunda, otonom robotunuz demirlenmelidir. Takım bunu, turu “Başlangıç & Bitiş” alanında veya açık denizdeki demirleme istasyonunda sonlandırarak yapabilir.

Her iki durumda da, robotun kısmen bu alanlardan birinin içinde (üstten görünüm) olması yeterlidir.

5. Puanlama

Puanlama için tanımlamalar

"**Gemi/Gemiye Yüklendi**", bir konteynerin yalnızca ilgili gemiye temas ettiği ve robotun veya oyun matının başka bir parçasına temas etmediği anlamına gelir.

Görevler	Her biri	Toplam
Küçük gemiye 2 konteyner yükleyin (gemiye 2'den fazla konteyner yüklenirse bu görev için puan <u>verilmez</u>)		
Herhangi bir konteyner, küçük gemiye başarıyla yüklendi	10	20
Gemi tamamen yüklendi (küçük gemide iki konteyner var)		9
Büyük gemiye yakıt doldurun		
Yakıt bloğu büyük geminin içinde/üzerinde		11
Büyük gemiye 3 konteyner yükleyin (Gemiye kırmızı konteyner hariç üçten fazla konteyner yüklenirse bu görev için puan <u>verilmez</u> . Buna göre kırmızı konteyner ile birlikte gemide toplam 4 konteyner olabilir)		
Beyaz konteyner büyük gemiye başarıyla yüklendi		10
Doğru renkteki diğer konteynerler büyük gemiye başarıyla yüklendi.	11	22
Gemi tamamen dolu (bir beyaz konteyner ve doğru renkte iki konteyner, kırmızı konteyner sayılmaz)		9
Özel konteyneri gemiden indirin		
Robot kırmızı konteyneri tutuyor. (konteyner büyük gemiye ve oyun matına temas etmiyor)		10
VEYA: Vinç A'nın ucu kırmızı konteynerin taşıma halkasından geçmiş (konteyner bu sırada hala robota, gemiye ve/veya oyun matına temas edebilir)		14
VEYA: Vinç B'nin ucu kırmızı konteynerin taşıma halkasından geçmiş (konteyner bu sırada hala robota, gemiye ve/veya oyun matına temas edebilir)		20
Ek: Kırmızı konteyneri taşıyan vinç etkinleştirilmiş ve konteyner kaldırılmış (konteyner robota, gemiye ve oyun matına temas etmiyor)		11
Gemilere açık denize kadar kılavuzluk yapın		
Gemi, liman ile açık deniz arasındaki noktalı lacivert çizgiyi tamamen geçti ve gemiye en az bir konteyner yüklendi (kırmızı konteyner hariç)	12	24
Bonus puanlar toplayın		
Liman duvarları hareket etmemiş ve hasar görmemiş	3	12
Robotu demirleyin (sadece bonus puanlar hariç herhangi bir puan alındıysa)		
Robotun izdüşümü en azından kısmen Başlangıç & Bitiş alanındadır		10
Robotun izdüşümü en azından kısmen açık denizdeki demirleme istasyonundadır.		17
En yüksek puan		165

Puanlama Yorumları

Tüm görevlerdeki tüm konteynerler için tanım:

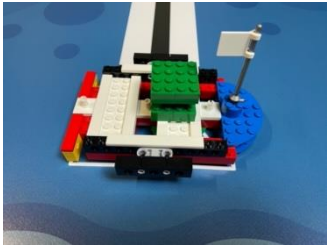
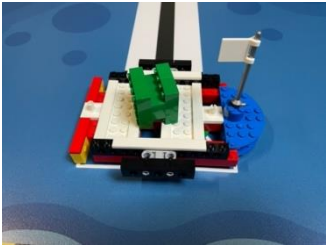



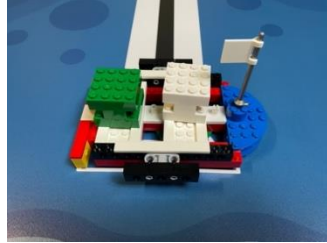
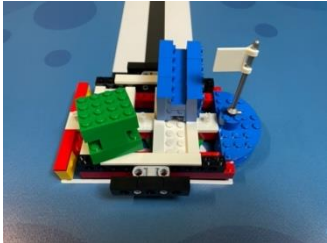
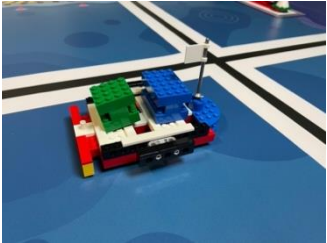
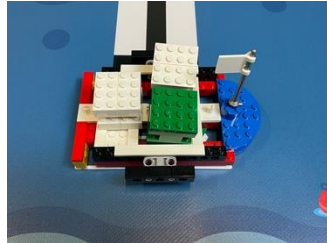
"Gemi/Gemiye Yüklendi", bir konteynerin yalnızca ilgili gemiye temas ettiği ve robotun veya oyun matının başka bir parçasına temas etmediği anlamına gelir. Puan kazanmak için konteynerin gemide nasıl ve nerede konumlandırıldığı önemli değildir. Bunun örneklerini küçük gemi ile yapılan ilk görevde görebilirsiniz. Büyük gemi görevi için de yorumlama aynı şekilde yapılır.

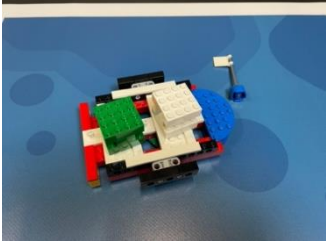



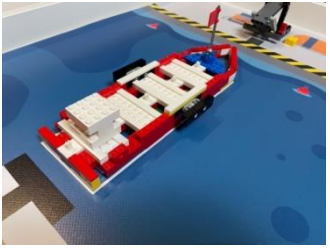
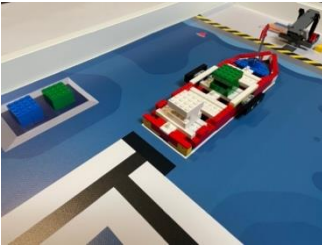
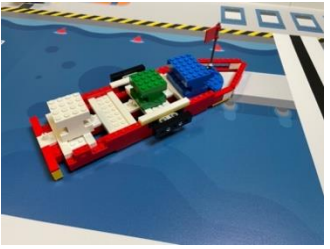
Küçük gemiye 2 konteyner yükleyin

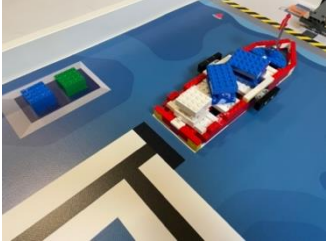
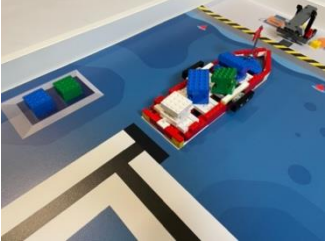


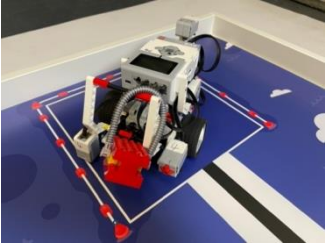




(gemiye ikiden fazla konteyner yüklenirse bu görev için puan verilmez)



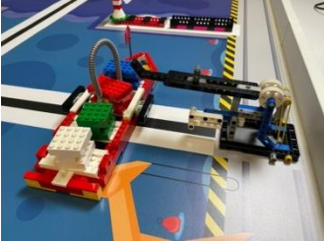

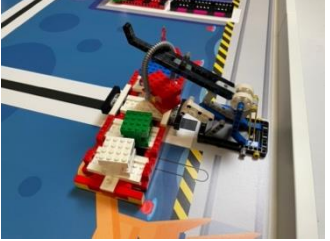
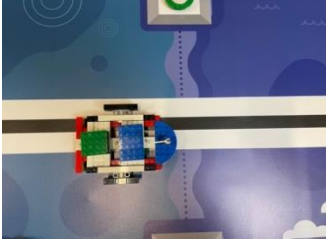
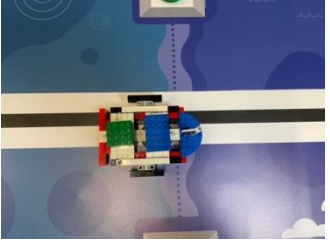

Herhangi bir konteyner, küçük gemiye başarıyla yüklendi → 10 puan

Gemi tamamen yüklendi (küçük gemide iki konteyner var) → 9 puan

		
10 puan (gemide)	10 puan (gemide)	10 puan (gemide)
		
10 puan (gemide)	0 puan (mata temas ediyor)	29 puan (2 konteyner yüklendi + gemi tamamen yüklendi)
		
29 puan (iki konteyner yüklendi + gemi tamamen yüklendi, küçük gemiye hangi konteynerlerin yüklendiği önemli değil)	29 puan (iki konteyner yüklendi + gemi tamamen yüklendi, küçük geminin oyun alanının neresinde olduğu önemli değil)	0 puan (küçük gemide ikiden fazla konteyner var)

 <p>29 puan (iki konteyner yüklendi + gemi tamamen yüklenmiş. Bayrak direği devrilsede sorun olmaz)</p>		
<p>Yakıt bloğu büyük geminin içinde/üzerinde. → 11 puan Not: Yakıt bloğunun nasıl düştüğü veya gemiye nasıl yerleştirildiği önemli değildir; yakıt bloğu maçın sonunda büyük geminin içinde/üzerinde olmalıdır.</p>		
 <p>11 puan (gemi ileri itilir, yakıt bloğu gemiye düşer)</p>	 <p>11 puan (gemi oyun alanında başka bir yerde, yakıt bloğu geminin içinde)</p>	 <p>11 puan (gemi oyun alanında başka bir yerde, yakıt bloğu geminin üstünde)</p>
<p>Büyük gemiye 3 konteyner yükleyin (gemiye kırmızı konteyner hariç üçten fazla konteyner yüklenirse bu görev için puan verilmez. Buna göre kırmızı konteynerle birlikte gemide toplam 4 konteyner olabilir) Beyaz konteyner büyük gemiye başarıyla yüklendi. → 10 puan Doğru renkteki diğer konteynerler büyük gemiye başarıyla yüklendi. → 11 puan Gemi tamamen yüklendi (bir beyaz konteyner ve doğru renkte iki konteyner, kırmızı konteyner sayılmaz). → 9 puan Not: Bu örnekte işaretleme blokları, büyük gemiye bir yeşil ve bir mavi konteynerin yüklenmesi gerektiğini göstermektedir. Bu durumda sadece, gemiye bir beyaz (her zaman) + bir yeşil + bir mavi konteyner yüklenirse, geminin tamamen yüklenmiş olduğu kabul edilir).</p>		
 <p>10 puan (beyaz konteyner büyük gemide)</p>	 <p>21 puan (beyaz konteyner + yeşil konteyner büyük gemide)</p>	 <p>41 puan (beyaz konteynerler için 10, yeşil ve mavi konteynerler için 22, Tamamen yüklenmiş 9 puan)</p>

		
<p>21 puan (beyaz konteyner + bir başka doğru renkli konteyner gemide)</p>	<p>0 puan (büyük gemi üzerine üçten fazla konteyner yüklendi)</p>	<p>41 puan (Beyaz konteynerler için 10, yeşil ve mavi konteynerler için 22, gemi tamamen yüklü 9 puan, bayrak direği devrilmemiş olsa da sorun yok)</p>
<p>Robot kırmızı konteyneri tutuyor (konteyner büyük gemiye ve oyun matına değmiyor). → 10 puan. VEYA: Vinç A'nın ucu kırmızı konteynerin taşıma halkasından geçmiş (bu durumda konteyner hala robota, gemiye ve/veya oyun matına temas edebilir) → 14 puan VEYA: Vinç B'nin ucu kırmızı konteynerin taşıma halkasından geçmiş (bu durumda konteyner hala robota, gemiye ve/veya oyun matına temas edebilir) → 20 puan Ek: Kırmızı konteyneri tutan vinç etkinleştirilmiş ve konteyner kaldırılmış (konteyner robota, gemiye ve oyun matına temas etmiyor) → 11 puan</p>		
		
<p>10 puan (robot konteyneri tutuyor)</p>	<p>10 puan (robot konteyneri oyun alanında başka bir yerde tutuyor)</p>	<p>10 puan (robot konteyneri tutuyor, vinç A taşıma halkasına dokunmuyor)</p>
		
<p>14 puan (robot konteyneri tutuyor, Vinç A konteynerin taşıma halkasının içinden geçmiş, üstten görünümde geçmiş gözüküyorsa geçmiş sayılır)</p>	<p>25 puan (konteynerin taşıma halkası A vincinin üzerinde, vinç etkinleştirilmiş ve robot konteyneri tutmuyor)</p>	<p>14 puan (konteynerin taşıma halkası A vincinin üzerinde, vinç etkinleştirilmiş ancak robot konteynerine hala temas ediyor)</p>

		
<p>20 puan (robot konteyneri tutuyor, Vinç B konteynerin taşıma halkasının içinden geçmiş, üstten görünümde geçmiş gözüküyorsa geçmiş sayılır)</p>	<p>31 Puan (konteynerin taşıma halkası B vincinin üzerinde, vinç etkinleştirilmiş ve robot konteyneri tutmuyor)</p>	<p>0 puan (kırmızı konteyner gemide ancak vinç, taşıma halkasının içinden geçmemiş)</p>
		
<p>14 puan (Vinç A konteynerin taşıma halkasının içinden geçmiş, üstten görünümde geçmiş gözüküyorsa geçmiş sayılır, konteyner hala gemiye temas ediyor)</p>	<p>25 puan (konteynerin taşıma halkası A vincinin üzerinde, vinç etkinleştirilmiş ve robot konteyneri tutmuyor)</p>	
<p>Gemi, liman ile açık deniz arasındaki noktalı lacivert çizgiyi tamamen geçti ve gemiye en az bir konteyner yükledi (kırmızı konteyner hariç) → 12 puan. Not: Aynı mantık hem küçük hem de büyük gemi için geçerlidir.</p>		
		
<p>0 puan (çizgi geçilmemiş)</p>	<p>0 puan (çizgi tamamen geçilmemiş)</p>	<p>12 puan (çizgi tamamen geçilmiş)</p>
<p>Liman duvarları hareket ettirilmemiş ve hasar görmemiş. → Parça başına 3 puan. Not: Liman duvarının her bir yanında ikişer adet olmak üzere toplam 4 adet duvar parçası bulunmaktadır. Puanlama, 4 parçanın her biri için ayrı ayrı yapılır (örneğin, dört parçadan yalnızca biri hareket ettirilmiş veya hasar görmüşse, yine de 9 puan alır). Bir öge, beyaz alanın dışındaysa hareket ettirilmiş kabul edilir.</p>		

		
6 puan (bütün parçalar yerinde)	3 puan (bir parça hareket etmiş)	0 puan (iki parça da hareket etmiş)
		
3 puan (bir parça hasarlı)		
<p>Robotun izdüşümü en azından kısmen başlangıç & bitiş alanında. → 10 puan Robotun izdüşümü en azından kısmen açık denizdeki demirleme istasyonunda. → 17 puan.</p> <p>Not: Demirleme istasyonu olarak sadece içteki beyaz dikdörtgen kabul edilir. Başlangıç & bitiş alanı olarak yalnızca beyaz dikdörtgenin içi kabul edilir. Her iki alan için de, sadece robotun kabloları robotun iz düşümüne dahil edilmez.</p>		
		
17 puan (robotun izdüşümü demirleme istasyonunun içinde)	0 puan (robotun izdüşümü demirleme istasyonundaki dikdörtgenin içinde değil)	0 puan (robotun izdüşümü Başlangıç & Bitiş alanında değil)
		
0 puan (sadece kablolar izdüşümde görünüyor)	10 puan (izdüşüm kısmen başlangıç bitiş alanının içinde)	

Puanlama Tablosu

Takım Adı: _____

Tur: _____

Görevler	Her biri	En fazla	#	Toplam
Küçük gemiye 2 konteyner yükleyin (gemiye ikiden fazla konteyner yüklenirse bu görev için <u>puan verilmez</u>)				
Herhangi bir konteyner küçük gemiye başarıyla yüklendi	10	20		
Gemi tamamen yüklendi (küçük gemide iki konteyner var)		9		
Büyük gemiye yakıt doldurun				
Yakıt bloğu büyük geminin içinde/üzerinde		11		
Büyük gemiye 3 konteyner yükleyin (gemiye kırmızı konteyner hariç üçten fazla konteyner yüklenirse bu görev için <u>puan verilmez</u> , Buna göre kırmızı konteyner ile birlikte gemide toplam 4 konteyner olabilir)				
Beyaz konteyner büyük gemiye başarıyla yüklendi		10		
Doğru renkteki diğer konteynerler büyük gemiye başarıyla yüklendi.	11	22		
Gemi tamamen yüklendi (bir beyaz konteyner ve doğru renkte iki konteyner, kırmızı konteyner sayılmaz)		9		
Özel konteyneri gemiden indirin				
Robot kırmızı konteyneri tutuyor (konteyner büyük gemiye ve oyun matına temas etmiyor)		10		
VEYA: A Vincinin ucu kırmızı konteynerin taşıma halkasından geçmiş (konteyner bu sırada hala robota, gemiye ve/veya oyun matına temas edebilir)		14		
VEYA: B Vincinin ucu kırmızı konteynerin taşıma halkasından geçiyor (konteyner bu sırada hala robota, gemiye ve/veya oyun matına temas edebilir)		20		
Ek: Kırmızı konteyneri tutan vinç etkinleştirildiyse ve konteyner kaldırıldıysa (konteyner robota, gemiye veya oyun matına dokunmuyor)		11		
Gemilere açık denize kadar kılavuzluk yapın				
Gemi, liman ile açık deniz arasındaki noktalı lacivert çizgiyi tamamen geçti ve gemiye en az bir konteyner yüklendi (kırmızı konteyner hariç)	12	24		
Bonus puanlar kazanın				
Liman duvarları hareket etmemiş ve hasar görmemiş	3	12		
Robotu demirleyin (sadece bonus puanlar hariç herhangi bir puan alındıysa)				
Robotun izdüşümü en azından kısmen Başlangıç & Bitiş alanında		10		
Robotun izdüşümü en azından kısmen açık denizdeki demirleme istasyonunda		17		
En yüksek puan		165		
Sürpriz kural				
Bu turdaki toplam puan				
Tur süresi (saniye)				