



Equipo #	Partida:	Árbitro/a:	Mesa:
----------	----------	------------	-------

INICIALES DEL EQUIPO:



Restricción de no equipamiento: Cuando este símbolo aparezca en la esquina superior derecha de una misión, se aplica la siguiente restricción: "Ningún equipamiento puede tocar ninguna parte de este modelo de misión al final de la partida para puntuar en esta misión".

INSPECCIÓN DE EQUIPAMIENTO

(Antes de la partida) El robot y todo el equipamiento caben completamente en una de las áreas de lanzamiento y están por debajo del límite de altura. **No** **Sí**

MISIÓN 01 GRANJA DE CORAL

El árbol de coral está colgado del gancho para árbol de coral: **No** **Sí**

La base del árbol de coral está dentro del soporte: **No** **Sí**

Los brotes de coral están levantados: **No** **Sí**

MISIÓN 02 TIBURÓN

El tiburón ya no toca la cueva: **No** **Sí**

El tiburón está tocando el tapete y está al menos parcialmente en su hábitat: **No** **Sí**

MISIÓN 03 ARRECIFE DE CORAL

El arrecife de coral está volteado hacia arriba, sin tocar el tapete: **No** **Sí**

Segmentos de arrecife de pie, fuera de Home y tocando el tapete: **0 1 2 3**

MISIÓN 04 BUZO

La "granja de coral" incluye cualquier parte del modelo de la Misión 1.

El buzo ya no toca la granja de coral: **No** **Sí**

El buzo está colgado del gancho del arrecife de coral: **No** **Sí**

MISIÓN 05 PEZ LINTERNA

El pez linterna está encerrado dentro del naufragio: **No** **Sí**

MISIÓN 06 LEVANTAMIENTO DE MÁSTIL

El mástil del naufragio se considera levantado cuando el seguro le impide volver a su posición inicial.

El mástil del naufragio está completamente levantado **No** **Sí**

MISIÓN 07 TESORO DE KRAKEN

El cofre del tesoro está completamente fuera del nido del kraken: **No** **Sí**

MISIÓN 08 HÁBITAT ARTIFICIAL

Hay cuatro contenedores del hábitat artificial, cada uno diferenciado por su base amarilla. Un contenedor se considera de pie cuando el cangrejo esté por encima de su base amarilla.

Número de contenedores del hábitat artificial de pie y completamente planos: **0 1 2 3 4**

MISIÓN 09 ENCUENTRO INESPERADO

La nueva especie está liberada: **No** **Sí**

La nueva especie está al menos parcialmente en la infiltración fría: **No** **Sí**

MISIÓN 10 ENVÍO DE SUMERGIBLE

Los equipos no pueden bloquear al equipo contrario. No es posible ganar el bono en competencias remotas o si no hay equipo contrario.

La bandera amarilla del equipo está abajo: **No** **Sí**

El sumergible está claramente más cerca del terreno de juego contrario: **No** **Sí**

MISIÓN 11 DESCUBRIMIENTO DE SONAR

Número de ballenas reveladas: **0 1 2**

MISIÓN 12 ALIMENTO DE BALLENA

Número de Krill al menos parcialmente en la boca de la ballena: **0 1 2 3 4 5**

MISIÓN 13 CAMBIO DE RUTA DE NAVEGACIÓN

El buque está en la nueva ruta de navegación, tocando el tapete: **No** **Sí**

MISIÓN 14 RECOLECCIÓN DE MUESTRAS (5,10,10, 20 O 30)

La muestra de agua está completamente fuera del área de muestra de agua: **No** **Sí**

La muestra del fondo marino ya no toca el fondo marino: **No** **Sí**

La muestra de plancton ya no toca el bosque de kelp: **No** **Sí**

Número de piezas del tridente que ya no tocan el naufragio: **0 1 2**

MISIÓN 15 BARCO DE INVESTIGACIÓN

Número de muestras, parte(s) del tridente o cofre del tesoro, que están al menos parcialmente en el área de carga del barco de investigación: **0 1 2 3 4 5 6**

El seguro del puerto está al menos parcialmente en el loop del barco de inv.: **No** **Sí**

FICHAS DE PRECISIÓN

Número de fichas de precisión restantes: **1 2 3 4 5 6**

Gracious Professionalism® mostrado en la mesa del Juego del Robot:

EN DESARROLLO	CUMPLIDO	SUPERADO
2	3	4