

Velkommen til *FIRST*® LEGO® League og *FIRST*® LEGO® League Jr.-turneringer

i Agder 2019



CITY
SHAPER



Program for dagen

- 09.00 Presentasjoner starter
- 10.00 Åpningsseremoni
- 10.30 Robotkjøring starter
- 10.30 Presentasjoner fortsetter
- 11.30 2. runde robotkjøring
- 12.30 Medaljeutdeling FLL Jr.
- 13.00 3. runde robotkjøring
- 14.10 1. mellomrunde robotkjøring
- 14.45 2. mellomrunde robotkjøring
- 15.10 Finale robotkjøring
- 15.45 Avslutningsseremoni

Speaker er Tom Kristian Venger

Lokale sponsorer 2019



Tekna



AUST-AGDER
FYLKESKOMMUNE



Søgne kommune



UNIVERSITETET I AGDER



FLL og FLL Jr. - Agder 2019

Tidsplan presentasjoner

Lag	Prosjekt	Kjerne-verdi	Teknologi
1. City Elites	09:15 (1)	12:00 (1)	13:30 (1)
2. GOTcha	09:15 (2)	12:00 (2)	13:30 (2)
3. Songe City	13:30 (1)	11:00 (1)	12:00 (1)
4. Gucci Gang	13:30 (2)	11:00 (2)	12:00 (2)
5. Discord	12:00 (1)	13:30 (1)	11:00 (1)
6. SanFrancity	12:00 (2)	13:30 (2)	11:00 (2)
7. Techno Palz	11:00 (1)	09:00 (1)	09:30 (1)
8. Team Nano	11:00 (2)	09:00 (2)	09:30 (2)
9. Grim skole	09:00 (1)	09:30 (1)	13:00 (1)
10. LEGO Friends	09:00 (2)	09:30 (2)	13:00 (2)
11. Birkenlund	13:00 (1)	10:30 (1)	09:00 (1)
12. Brickbusters	09:30 (2)	10:30 (2)	11:30 (2)

Lag	Prosjekt	Kjerne-	Teknologi
13. Haumyrheia 1	11:30 (1)	13:00 (1)	10:30 (1)
14. Haumyrheia 2	11:30 (2)	13:00 (2)	10:30 (2)
15. Pythagoras efft.	13:00 (2)	11:30 (1)	09:15 (1)
16. Green Minds	10:30 (1)	11:30 (2)	09:15 (2)
17. Homies	09:30 (1)	13:15 (1)	11:30 (1)
18. GirlPower	10:30 (2)	13:15 (2)	09:00 (2)
19. 6.klasse Årnes	13:15 (1)	11:45 (1)	10:45 (1)
20. Ve Tip Topp	13:15 (2)	11:45 (2)	10:45 (2)
21. Abel skole lag 1	11:45 (1)	10:45 (1)	13:15 (1)
22. Abel skole lag 2	11:45 (2)	10:45 (2)	13:15 (2)
23. Vortex	10:45 (1)	09:15 (1)	11:45 (1)
24. Ve skole	10:45 (2)	09:15 (2)	11:45 (2)

Tallene i parentes angir hvilket rom presentasjonene foregår i. Alle pitpresentasjoner foregår i lagenes pitområde, og tallet bak angir hvilken dommergruppe som kommer innom laget. Hver presentasjon varer i 10 minutter og det er åpent for publikum. Det er imidlertid **ikke** mulig å gå inn og ut av rom mens presentasjoner pågår, og det er en selvfølge at man er helt stille under presentasjonen (dette gjelder selvsagt også telefoner)!

Tidsplan robotkjøring

Runde 1	Klokken	Bane 1 A	Bane 1 B	Bane 2 A	Bane 2 B
1	10:30	City Elites	GOTcha		
2	10:34			Songe City	Gucci Gang
3	10:38	Discord	SanFrancity		
4	10:42			Techno Palz	Team Nano
5	10:46	Grim skole	LEGO Friends		
6	10:50			Birkenlund	Brickbusters
7	10:54	Haumyrheia 1	Haumyrheia 2		
8	10:58			Pythagoras efft	Green Minds
9	11:02	Homies	GirlPower		
10	11:06			6. klasse Årnes	Ve Tip Topp
11	11:10	Abel skole lag 1	Abel skole lag 2		
12	11:14			Ve skole	Vortex

Hvert lag har 1 forsøk i hver av de 3 innledende rundene. Lagets høyeste poengsum gjennom de 3 rundene avgjør om laget går videre eller ikke. De 8 beste lagene fra innledende runder går videre. Også i mellomrundene er det best poengsum som gjelder. Til 2. mellomrunde går de 4 beste lagene, og i finalen er det de 2 beste lagene fra 2. mellomrunde som møtes til finaler. Det laget med høyeste samlet poengsum i de to finalekjøringene, er vinnere av robotkonkurransen.

Runde 2	Klokken	Bane 1 A	Bane 1 B	Bane 2 A	Bane 2 B
1	11:30	City Elites	Songe City		
2	11:34			GOTcha	Gucci Gang
3	11:38	Discord	Techno Palz		
4	11:42			SanFrancity	Team Nano
5	11:46	Grim skole	Birkenlund		
6	11:50			LEGO Friends	Brickbusters
7	11:54	Haumyrheia 1	Pythagoras efft		
8	11:58			Green Minds	Haumyrheia 2
9	12:02	Homies	GirlPower		
10	12:06			6. klasse Årnes	Ve Tip Topp
11	12:10	Abel skole lag 1	Vortex		
12	12:14			Ve skole	Abel skole lag 2

Runde 3	Klokken	Bane 1 A	Bane 1 B	Bane 2 A	Bane 2 B
1	13:00	Gucci Gang	Team Nano		
2	13:04			GOTcha	SanFrancity
3	13:08	Songe City	Techno Palz		
4	13:12			City Elites	Discord
5	13:16	Brickbusters	Green Minds		
6	13:20			LEGO Friends	Haumyrheia 2
7	13:24	Birkenlund	Pythagoras efft		
8	13:28			Grim skole	Haumyrheia 1
9	13:32	Ve skole	Vortex		
10	13:36			GirlPower	Abel skole lag 2
11	13:40	6. klasse Årnes	Ve Tip Topp		
12	13:44			Abel skole lag 1	Homies

Mellomrunder og finaler

Runde 1	Klokken	Bane 1A	Bane 1B	Bane 2A	Bane 2B
1	14:30	Lag 4	Lag 5		
2	14:34			Lag 3	Lag 6
3	14:38	Lag 2	Lag 7		
4	14:42			Lag 1	Lag 8
Runde 2	Klokken	Bane 1A	Bane 1B	Bane 2A	Bane 2B
1	15:00	Lag 2	Lag 3		
2	15:05			Lag 1	Lag 4
Finale	Klokken	Bane 1A	Bane 1B	Bane 2A	Bane 2B
1	15:30	Lag 1	Lag 2		
2	15:35	Lag 2	Lag 1		

Det skal deles ut en rekke priser i FLL:

Teknologiprisene går til de to lagene som presenterer de mest funksjonelle robotene.

Kjerneverdiprisen går til det laget som best viser hvordan kjerneverdiene har spilt en rolle i deres arbeid med FLL. Stikkord er samarbeid, respekt, engasjement, organisering og inkludering.

Prosjektprisene går til de to lagene som har presentert de beste prosjektene.

Robotkonkurransens 1. og 2. pris går til de to lagene som kjører finalene på robotbanen.

Laget som blir kåret til **FIRST LEGO League Champions** er turneringens vinnere i Agder. De inviteres til å delta i årets skandinaviske finale i Roskilde, Danmark.

FLL og FLL Jr. - Agder 2019

FLL Jr.

FLL Jr. er for lag i aldersgruppen 6 til 10 år, og juniorene har blitt et utrolig herlig innspill i den lokale turneringen i Agder. Ikke alle turneringsbyer tilbyr FLL Jr. Juniorene har egne utstillinger som det er verdt å ta turen innom, og alle er velkommen til å følge presentasjonen deres. Pass imidlertid på at alle lagene får den ro og oppmerksomhet de fortjener når de skal presentere arbeidet sitt. Er døren lukket inn til rommene, betyr det at en presentasjon pågår. Da er det **ikke** anledning til å komme inn i rommet. Det er heller ikke anledning til å forlate rommet under presentasjoner.

Tidsplan presentasjoner FLL Jr.

Pit 1	Kl.	Pit 2	Kl.
1. Legobyggerne	10:30	2. Legopartiet	10:30
3. Legomesterne	10:45	4. Lagkameratene	10:45
5. Racerbyggerne	11:00	6. Dvergsnes	11:00
7. Curiosity	11:15	8. LEGO-bossene	11:15
9. LEGO City	11:30	10. 4. klasse Oftenes	11:30
11. Big Lego	11:45	12. The 4 Fires	11:45
13. 3Lego3vinnerne	12:00		



En **STOR** takk til alle våre dyktige dommere!

