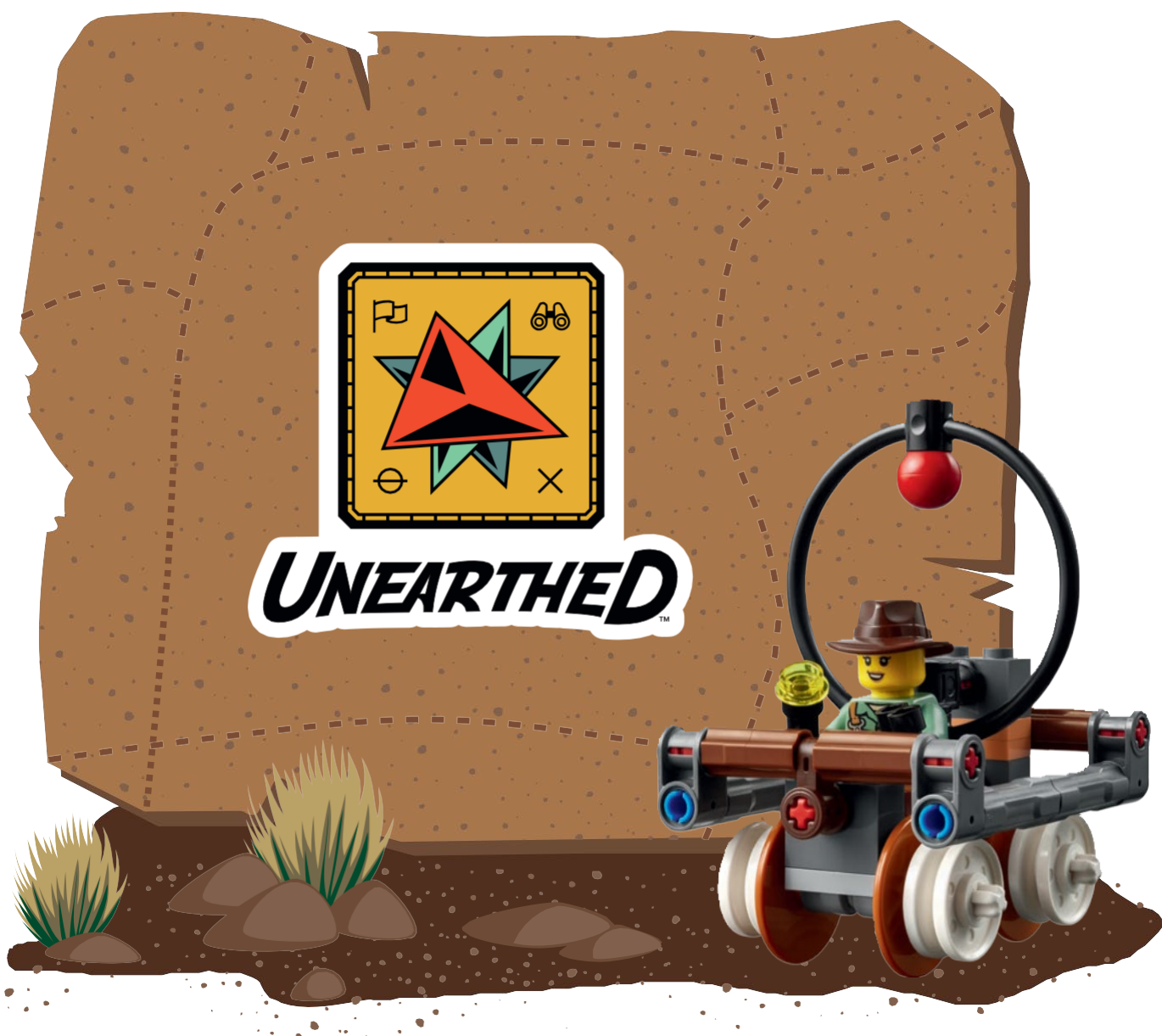


**FIRST
LEGO
LEAGUE**

CHALLENGE

ロボットゲーム ルールブック



FIRST® LEGO® League Global Sponsors

The LEGO Foundation



CHALLENGE DIVISION SPONSOR



ようこそ！

Qualcomm提供、FIRST®AGE™シーズンへようこそ。
チームで協力し、大会に向けて準備を行っていきます。

このロボットゲームルールブックには、ミッションやルール、
ロボットゲームで成功するために必要な情報へのリンクが
記載されています。

またこのルールブックと合わせて、エンジニアリングノート
ブックも使うようにしてください。

シーズンを通してチームの取り組みを記録しておくことで、
審査の時に、審査員とその内容を共有するための資料と
なります。

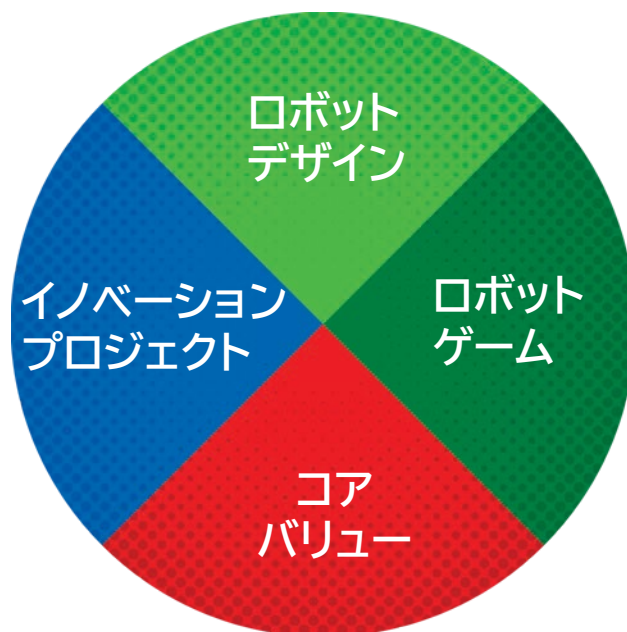


シーズンの情報

FIRST® LEGO® League チャレンジの大会

大会では、4つの観点に基づいてチームの成績が
評価されます。審査セッションでの発表によって、
ロボットデザインとイノベーションプロジェクトが
評価され、ロボットゲームでの得点によって、
ロボットパフォーマンスが評価されます。

コアバリューについては、全ての活動において審査
員やレフリーから評価され、スコアシートやルーブ
リック、アワードのリストを前もって調査し、大会で
どのように評価・採点されるのかをよく確認して
おきましょう。



UNEARTHED™

今年のUNEARTHED™ロボットゲームでは、歴史の
奥深くを発掘する考古学の冒険が始まります！
チームは発掘現場を探索し、岩や土に隠された遺物を
注意深く発掘していきます。

そこから昔の人々の暮らしや文化を知るヒントを見つ
け出しましょう。

掘り進めるごとに、地形はどんどん難しくなり、もろい
遺跡や壊れやすい遺物も出てきます。

傷つけずに取り出すには、正確でやさしい動きが必要
です。

そうしているうちにチームは神秘を解き明かし、見つけ
出した遺物のストーリーを共有しているかもしれません。
隠された宝物を掘り出す準備や過去をつなぎ合わせる
準備を行い、発見の冒険の旅へ乗り出しましょう！

ロボットゲーム

ロボットゲームは、チームがシーズンを通して頑張ってきたことの集大成を表現する時間です。1回2分30秒の競技の中で、チームの想像力・戦略・チームワークが試されます。成功するために、チームは以下のことを行いましょう。

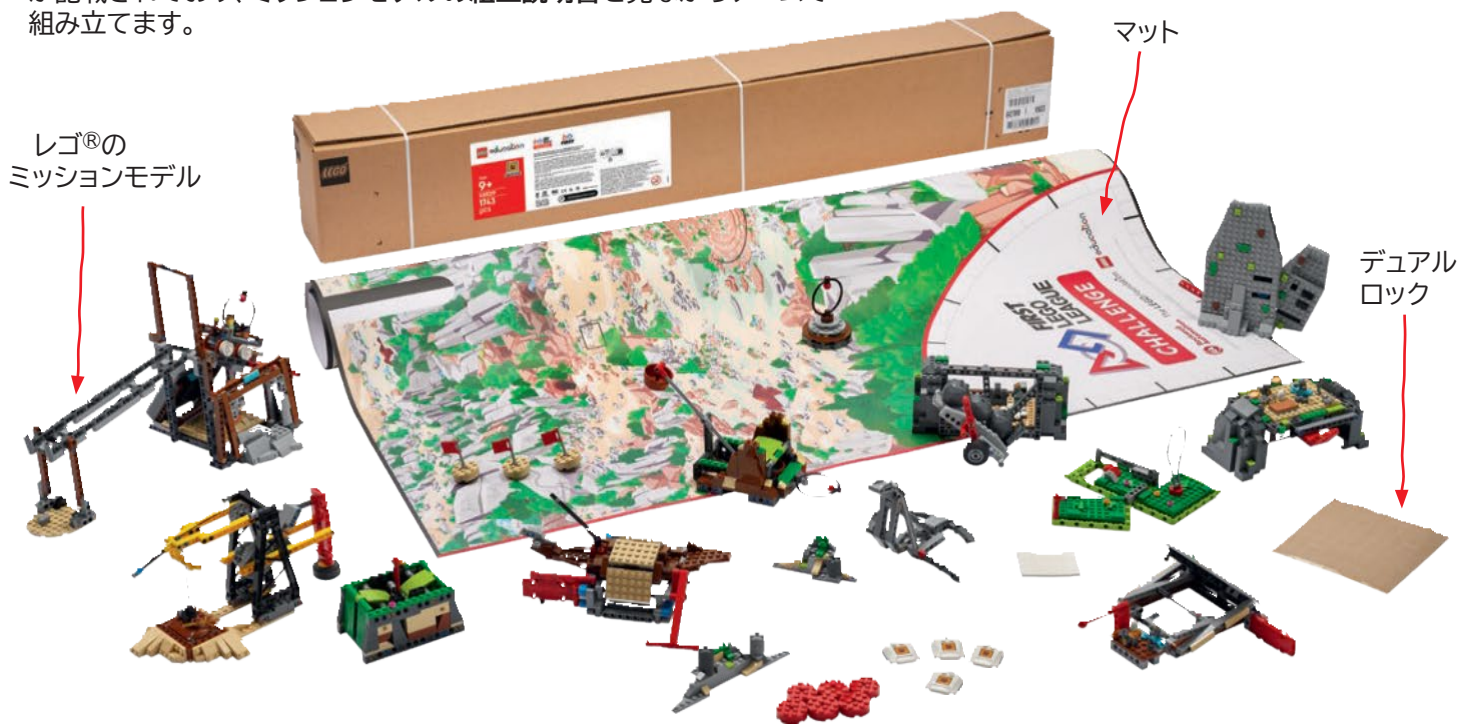
- **ミッションの戦略を立てる:** どのミッションに挑戦するのか、またどんな順番でミッションを行うのか、そしてどんなアタッチメントやプログラミングが必要なのか、これら全てをチームで決めていきます。高得点のミッションを少しだけやるか、たくさんのミッションを組み合わせで得点を増やしていくかはチーム次第です。
- **ロボットの設計とプログラミング:** チームで協力して、LEGO®のロボットの設計・組み立てを行いましょう。ロボットは**自律的に**動作する必要があります。チームが事前に作成したプログラムに従い、ロボットゲームフィールド上のミッションをこなしていきます。
- **ホームから発進する:** ロボットはいつもホーム内の**発進エリア**からスタートしなければなりません。ロボットには挑戦するミッションに合わせたプログラミングやアタッチメントが必要です。
- **ミッションをクリアする:** 競技中、ロボットがミッションや課題をクリアすることで得点となります。ミッションは、**ミッションモデル**と呼ばれLEGOのモデルで表現されており、フィールド一面に配置されています。ロボットで物を操作したり、仕組みを駆動させたり、物を指定されたエリアへ移動させたりすることで、ミッションをクリアします。
- **採点について理解する:** 例外が記載されていない限り、競技終了時に得点条件が満たされている場合に得点となります。大会では全部で3回の競技が行われます。どのラウンドも、得点や戦略を改善する機会となることでしょう。3回のうち最も得点の高いものがアワードの対象となります。
- **Gracious Professionalism®を実践する:** ロボットゲームでは、ロボットの成績だけではなく、Gracious Professionalism®とCoopertition®を通してコアバリューをどう表現するかも大切です。ロボットゲームのミッションに取り組むときには、コアバリューの精神を忘れないようにし、スポーツマンシップとフェアプレーを大切にしましょう。

ここに記載したことは、ロボットゲームの競技の目標を理解する助けとなることを意図したものです。太字項目に関する用語集やロボットゲームのルールの詳細については、このガイドのp13-18に記載されています。



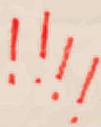
チャレンジセットの中身

チャレンジセットには、マット・デュアルロック(TM)・ミッションモデルが
梱包されています。ミッションモデルの袋には対応するミッション番号
が記載されており、ミッションモデルの組立説明書を見ながらチームで
組み立てます。



重要！

ロボットは得点するためにフィールド上のミッションモデルと
干渉します。
そのため、組立説明書通り正確に組み立てることが重要です。
不正確なモデルで練習を行うと、大会本番でうまくいかないこと
があるかもしれません。



ミッションモデルの
組立説明書

はじめに | 役立つリソース

- フィールドマットをテーブルに置くか床に置くか決めます。公式の大会では競技はテーブル上で行われます。チームでテーブルを組み立てる場合、**テーブルの組立説明書**を参考にしてみてください。
- p7の右下に掲載されている表は、チャレンジセットの袋の番号と、**ミッションモデルの組立説明書**の各ミッションモデルとの対応表です。
- フィールドセットアップの動画に従ってフィールドをセットアップします。
追加のフィールドセットアップの説明がp7に記載されているので、そちらも併せて確認しましょう。
- ロボットゲームミッションの動画を視聴し、このガイドのミッションとルールをよく読みます。
ミッションの章(p8-12)には、それぞれのミッションの概要および得点方法が記載されています。ルールの章(p13-18)には、どのように競技が行われるか、どんな装備が利用可能なのか、競技がどのように進行するか、競技中にチームがして良いこととダメなこと、採点方法などが記載されています。
- チャレンジアップデートを頻繁に確認しましょう。公式ルールの変更・明確化・修正などがある場合にアップデートが行われます。
大会前までにこれらを良く読んでおくことが非常に重要です。
- チームで練習をする時は**公式の得点計算ツール**を使って得点を確認してみましょう。
オンライン用とオフライン用のツールが利用可能です。
- ロボットの組み立てやプログラミングについては、**LEGO®Education SPIKE™**アプリが参考になります。
UNEARTHED™シーズンのロボットゲームのミッションを始めるに当たってのガイダンスを受けることができます。

FIRST®LEGO®League Challengeの**Game & Season Resources**のページから太字部分も含めた様々なリソースにアクセスできます。



Game & Season
Resources Page



ホーム

発進エリア
(左)

発進エリア
(右)

ホーム

はじめに | フィールドセットアップ

ミッションモデルを組み立て終わったら、フィールドセットアップを行います。以下の手順は初めてフィールドセットアップを行う際の一般的なガイダンスとなります。

これらの手順に加えて、FIRST® LEGO® LeagueのYouTubeチャンネルにあるフィールドセットアップの動画も視聴する必要があります。



フィールドセットアップ動画

ステップ 1: マットを広げる

- ☐ 床もしくは競技テーブル上にマットを広げます。もし競技テーブルを使用する場合、マットを下の壁に合わせ、左右中央に揃えます。
- ☐ 任意: マットが動かないように端をテープで止めます。薄く、光沢のない、黒色のガッファータープがお勧めです。

ステップ 2: デュアルロックを設置する

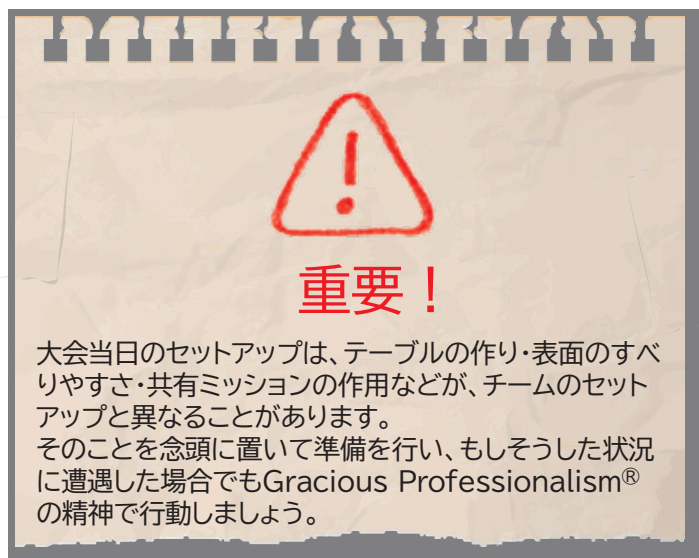
- ☐ マットの印がついている部分にデュアルロックを設定していきます。まず、それぞれの印の上に、1つ目のデュアルロックを粘着面を下に向け、ワイヤーフレームからはみ出さないように慎重に貼り付けます。次に、それらの上にもう1つのデュアルロックを、今度は粘着面を上に向けて重ねていきます。ミッションモデルを設置するときに、2つのデュアルロックがカチッと合います。

ステップ 3: ミッションモデルを設置する

- ☐ フィールドセットアップの動画]を見ながらマットの上にミッションモデルを設置していきます。ワイヤーフレームからはみ出さないように、正確に設置しましょう。
- ☐ デュアルロックが「カチッ」と音がするまで、ミッションモデルをやさしく押し付けます。

ステップ 4: 競技のセットアップを行う

- ☐ 競技が始まる前に、全てのミッションモデルとパーツが正しい開始位置にあるか確認しましょう。
- ☐ 大会では、ボランティアができるだけ正確にフィールドをセットアップしていますが、チームは試合前にフィールドを確認し、間違いがあれば審判に知らせるようにしましょう。



袋の番号	ミッションのタイトル
1, 2	港の遺物
3, 4	はかり
5	地図の露出
6	像の復元
7	表面清掃
8, 9, 10	鉱坑の探査 慎重な回収
11	フォーラム 発掘現場のマーキング
12	何を売っていた？
13, 14	誰が住んでいた？
15, 16, 17	鍛冶場 力仕事
18, 19	サイロ
20, 21	船の救出
22	精密トークン、シーズンのタイ ル、コーチのピン

ミッション

ロボットゲーム
ミッション説明動画



▶ ミッション15 ターゲット



装備の制約: ミッションの右上にこのマークが表示されている場合、以下のルールが適用されます。
「競技終了時にミッションモデルに装備が接触している場合、そのモデルに関する得点は無効となります。」

このルールは、制約が適用されているミッションにのみ適用されます。

同じミッションモデルが別のミッションにも使われている場合、そのミッションに制約がなければ通常通り点を得ることができます。

それぞれのミッション内において、各ミッションモデルは個別に評価されます。

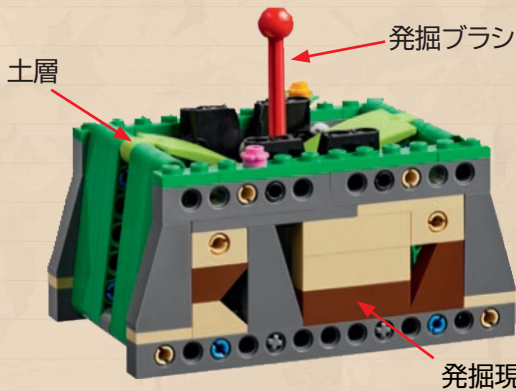
装備の点検

競技前に装備の点検が行われます。
ロボットと全ての装備がどちらか一方の発進エリアに完全にインしており、
高さ305mm以下である。

20

ミッション 01:

表面清掃



遺物を傷付けないように洗浄・露出するためには特別な道具が必要です。

土層を発掘ブラシで取り除き、この文明の歴史を明らかにしましょう。

土層が完全に取り除かれ、マットに接触している

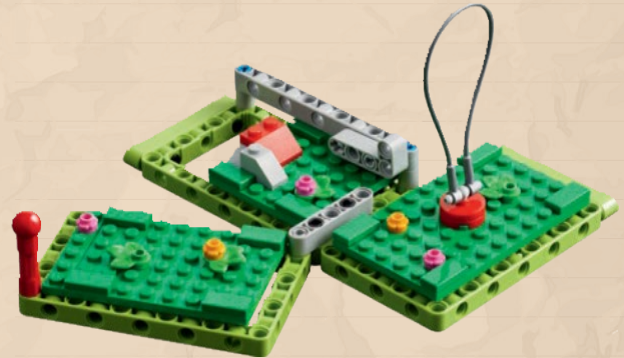
各10

考古学者が発掘ブラシが発掘現場に接触していない

10

ミッション02:

地図の露出



考古学者は、かつての人々の暮らしを明らかにしようとしています。

表土を取り除き、隠された地図の一部を露出させましょう。

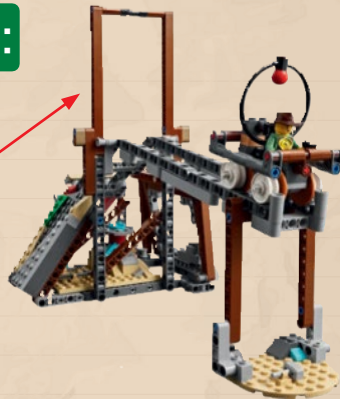
表土のセクションが完全に取り除かれている

各10

ミッション 03:

鉱坑の探査

鉱坑の入口



考古学者のアイヤナは、発掘現場の全ての秘密を解き明かし、チームに報告するための調査を続けています。

自チームのトロツコが相手チームのフィールド上にある

30

追加点：相手チームのトロツコが自チームのフィールド上にある

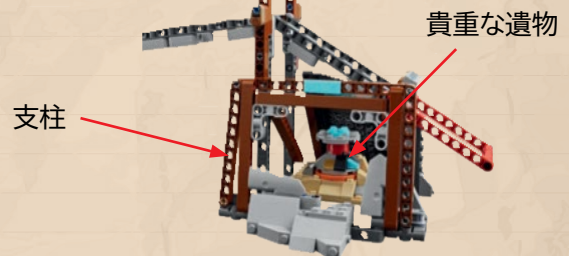
+10

自チームのトロツコが鉱坑の入口を完全に通過すると、このミッションの得点になります。

相手チームがいない場合やリモート開催では、追加点は獲得できません。

ミッション 04:

慎重な回収



発掘現場の一部が危険な場合、遺物を安全に回収するにはテクノロジーが欠かせません。

貴重な遺物が鉱山に接触していない

30

両方の支柱が立っている

10

ミッション05:

誰が住んでいた？



この構造物を再建して、かつて人々が住んでいた村の重要な部分を復元しましょう。

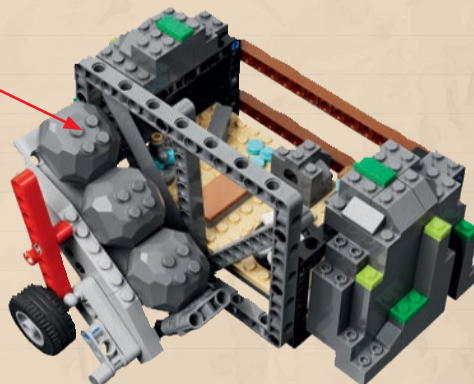
床がまっすぐ上を向いている

30

ミッション06:

鍛冶場

鉱石



アイヤナのチームは、この鍛冶場が鉱石を溶かして道具を作るために使われていたと考えています。

鉱石をリリースし、慎重に調べましょう。

1つだけ、化石化した不思議な遺物が隠されています。

鉱石が鍛冶場に接触していない

各10

鉱石が完全にホームにインしている場合、技術者は鉱石を手で開けて、化石化した遺物を確認することができます。(ミッション14参照)

ミッション07:

力仕事



この石臼は、かつて人々が穀物を加工するために使っていた道具です。当時の暮らしを知る手がかりになります。

しかし、とても大きく重いので、この遺物を動かすのは困難です。

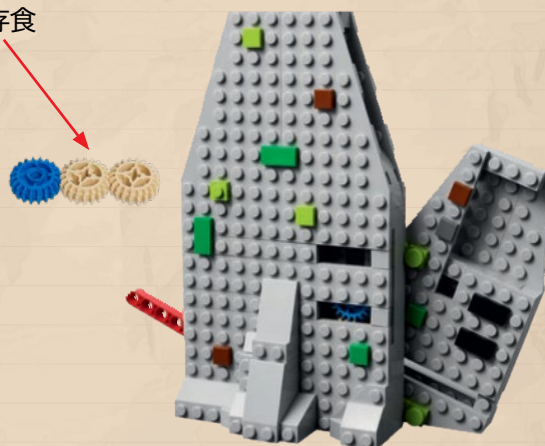
石臼が台座に接触していない

30

ミッション08:

サイロ

保存食



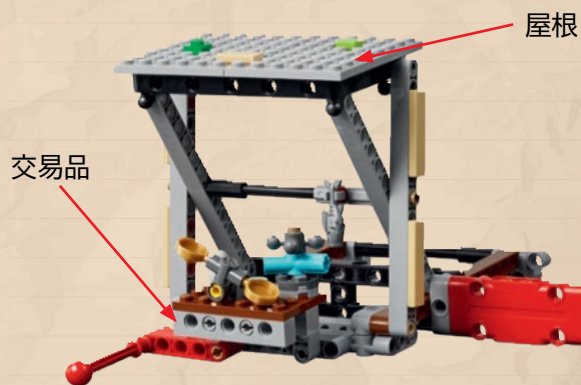
サイロの貯蔵食料を取り出し、研究室で分析できるようにしましょう。

保存食がサイロの外にある

各10

ミッション 09:

何を売っていた？



市場の露店を復元し、かつて村と来訪者の間で取引されていた交易品を明らかにしましょう。

屋根が完全に持ち上がっている **20**

市場の交易品が持ち上がっている **10**

ミッション 10:

はかり



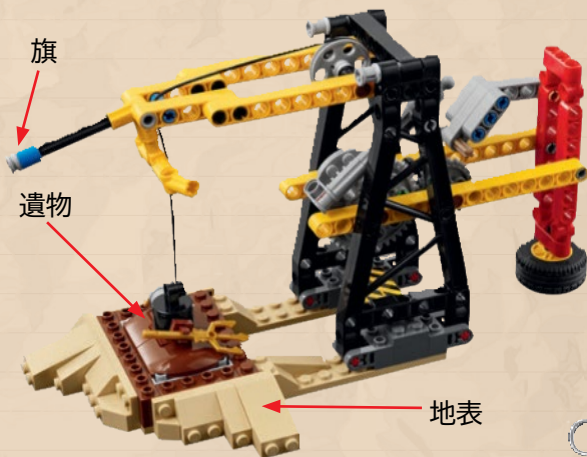
この古代の道具は、全ての品物に対して公平で釣り合いの取れた価格を保つために使われていました。

はかりが傾き、マットに接触している **20**

はかりの皿が完全にに取り除かれている **10**

ミッション 11:

港の遺物



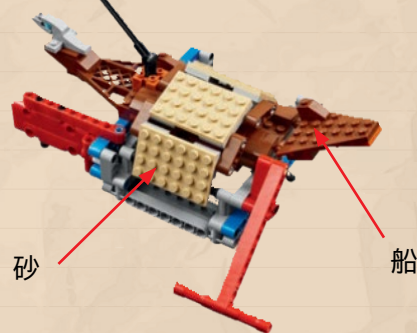
チームは港で興味深い遺物を発見しました。クレーンを使って発掘現場から掘り出しましょう。

遺物が地表の上に持ち上がっている **20**

追加点：クレーンの旗が少しでも下がっている **+10**

ミッション 12:

船の救出



海岸で発見された古代の船が、更なる劣化の危機にさらされています。

これ以上傷まないように、丁寧に掘り出しましょう。

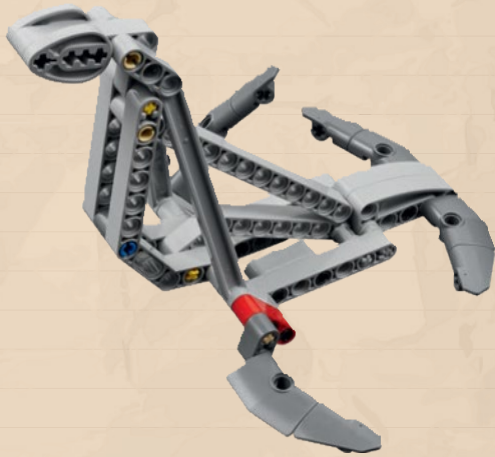
砂が完全にに取り除かれている **20**

船が完全に持ち上がっている **10**

プルアクティベーターがマット上の線を越えた場合、砂は完全にに取り除かれたと見なされます。

ミッション 13:

像の復元



この像を復元することで、歴史的な意義を明らかにしましょう。

像が完全に持ち上がっている

30

ミッション 14:

フォーラム



発掘
ブラシ



トロッコ



はかりの皿



表土



化石化した
遺物を含む
鉱石



貴重な
遺物



石臼

遺物をフォーラムに運び、展示する重要な1点を選びましょう。それらの遺物が語る歴史や、残された謎について考えてみてください。

以下の遺物がマットに接触しており、一部がフォーラムにインしている

- ・ブラシ
- ・表土
- ・貴重な遺物
- ・相手チームのトロッコ
- ・化石化した遺物を含む鉱石
- ・石臼
- ・はかりの皿

各5

ミッション 15:

発掘現場のマーキング



この発掘現場には、まだ多くの発見が残されています。更なる調査が必要な場所を旗で示しましょう。

発掘現場が以下の条件を満たしている

各10

条件: 旗が少しでも発掘現場に入っており、マットに接触している

精密トークン:

競技は、合計50点に相当する6つの精密トークンを持った状態で開始します。ホームエリア外でロボットを中断すると、レフリーが精密トークンを1つ取り除きます。競技終了時に残っている精密トークンの数に応じて、次の得点が与えられます。

(ルール15、17参照)

1: 10 2: 15 3: 25
4: 35 5: 50 6: 50



ルール



チャレンジアップデート
シーズンリソースページ



重要！

- ロボットゲームの文章は、記載されていることが全てです。記載されていないことは関係ありません。
- レフリーの裁定(判断)が不明瞭または難しい場合は、チームに有利な解釈“善意の解釈”が適用されます。
※「不明瞭」とは、ルールや状況があいまいで、どちらの判定にも取れる状態を指します。また「ルールがあいまい」とは、文章や条件が複数の解釈を許し、状況によって判断が分かれる状態を指します。
- レフリーは「公式のFIRST®チャレンジアップデート」「フィールドセットアップ動画」「ロボットゲームミッション動画」「ロボットゲームルールブックの文章や図」をもとに判断します。
これらが唯一の権威ある情報源です。
- ルールやミッション、フィールドセットアップの内容に調整や補足が必要な場合、チャレンジアップデートが発行され、その内容が以前の資料より優先されます。
アップデートはそれが発行後のイベントにのみ適用されます。
過去のイベントの結果に対しては適用されません。
- 大会ではレフリー長が最終決定を下します。

用語集

・競技

競技時間は2分30秒で、その間にロボットが自律的にできるだけ多くのミッションに挑戦し、得点を獲得する。

・装備

ロボット、アタッチメント、その他ルールで認められた、チームが競技に持ち込む全ての物。
※詳細はルール「競技前」を参照。

・フィールド

境界の壁に囲まれた競技エリアで、マット・ミッションモデル・ホームエリアが含まれる
ロボットがミッションを行う場所。

・ミッション

得点を獲得するために行う1つまたは複数の作業。
チームは好きな順番・組み合わせで挑戦可能。

・ミッションモデル

フィールド上に設置されたLEGO®のモデルで、現実世界のコンセプトや課題を表現している。
ロボットがミッションモデルに干渉することで得点となります。

・ロボット

コントローラー及びそれに人の手で接続され、
人の手によって以外分離することを意図していない装備全体のこと。

・技術者

競技中、テーブルの側でロボットの操作を担当するチームメンバーのこと。

・発進

発進エリア内に完全に収まっているロボットを作動させ、自律的に動く状態とすること。

・中断

ロボットが発進した後に、技術者がロボットやロボットが触れているものに干渉すること。

・自律的

人の操作なしに、独立して動作する能力。

・疑似コード

ロボットの動作計画を、コードではなく言葉や図で簡潔に表現したもの。

競技前 | 装備

ロボットゲームにチームが持ち込む装備(ロボット・アタッチメント・装飾品など)は、次の指針を満たしていなければなりません:

1. 全ての装備は工場出荷状態のLEGO®製品で作られている必要があります。
例外:LEGO製の糸と空気圧ホースは任意の長さにカットして使用可能です。

2. 非電子部品は、どのようなLEGO製品でも好きに使用可能です。

3. 電子部品は、以下に図示されているもののみ使用可能です。
※LEGO® Education SPIKE™プライムの製品が示されていますが、以下の製品も使用可能です。
SPIKETMベーシック、MINDSTORMS® EV3、MINDSTORMS Robot Inventor、Powered UP、NXT、RCX



4. 次のものは使用可能です。
 - ・LEGO製の接続ケーブル
 - ・電池パック1つまたは単三電池6本
 - ・microSDカード1枚

5. ソフトウェアやプログラミング言語は何でも構いません。
ロボットは発進エリアの外では自律的に動作しななければなりません。
形態問わず、遠隔制御は許容されません。

6. プログラムメモ用として、各ホームエリアにメモ用紙を1枚ずつ持ち込むことができます。
これらは装備とはみなされません。

7. ミッションモデルの追加・複製は認められません。



競技前 | 競技の準備

大会では公式のテーブルで競技が行われます。
競技開始前に、チームは装備の点検に合格する必要があります。
その後、全ての装備を所定の場所にセットします。

残った時間で、初回発進に向けてロボットや
装備を調整、マット状の任意の場所を使った
センサーのキャリブレーション、レフリーへの
フィールドチェックの依頼などを行います。

8. 装備の点検では、レフリーがチームの全ての装備が2つの発進エリアの高さ305mm以内に完全に収まっていることを確認します。
全ての装備が1つの発進エリアの高さ305mm以内に完全に収まった場合、20点を獲得します。
9. チームに追加の保管スペースは与えられません。
全ての装備はテーブル上もしくは技術者の手に持っておく必要があります。
マットの左右のエリアは装備を保管するために使用可能で、およそ 171mm×1,143mm の広さとなりますが、これは環境により多少変動します。
テーブル上で保管される装備は、左右の壁を超えて置いても問題ありません。
10. 装備の点検に合格すると、準備時間が2分程与えられます。
チームはまず、装備やミッションモデルを左右のホームエリア内に分けて配置します。
次に、ロボットを任意の発進エリアに配置します。
11. チームメンバーを2つのグループに分け、フィールド左右の各サイドに1グループずつ配置します。
競技中は左右を入れ替わることはできません。
 - ・a. 4人以上のチーム:
各ホームエリアに2人ずつ技術者を配置し、残りのメンバーは後ろで待機します。
各ホームエリアには3人以上の技術者を配置できませんが、同サイドのチームメンバーとは交代可能です。
 - ・b. 3人チーム:
片方のサイドに2人、もう片方に1人技術者を配置します。
 - ・c. 2人チーム:
各サイドに1人ずつ技術者を配置します。

競技中 | ホーム内

12. ホームエリアは左右に分かれており、それぞれに発進エリアが存在します。
技術者は、ロボット・装備・ミッションモデルが自身のホームエリア内に完全に入っている場合、それらを手で触れて操作することができます。

13. 技術者の以下の行為は禁止です。
- ・一方のホームエリアからもう一方のホームエリアへの物の受け渡し。
 - ・ホームエリア外の物への接触(ロボットの中断行為を除く)。
 - ・ロボットの発進行為を除く、ホームエリア外への物の移動・拡張。

これらの行為による得点は無効となります。

14. 発進時のルール：
- ・技術者は、ロボットや物体の動きを妨げてはなりません。
 - ・ロボットおよび、それが動かそうとしている物は、すべて発進エリア内に完全に収まっていなければなりません。



競技中 | ホーム外

一度ロボットが発進したら、技術者はロボットやロボットに接触している全ての物が完全にホームエリアに入ってから中断を行わなければなりません。

- 15.** 技術者がロボットを中断した場合、再発進を行う必要があります。

中断時にロボットやロボットと接触しているオブジェクトが、部分的であれホームの外側にあった場合、精密トークンを1つ失います。

a. 一部がホームの外側にある場合:

中断時、ロボットやロボットと接触しているいずれかのオブジェクトの一部がホームの外側にある場合、それらをそのホームエリアに帰還させます。

b. 完全にホームの外側にある場合:

中断時、ロボットやロボットと接触している全てのオブジェクトが完全にホームの外側にある場合、それらを任意のホームエリアに帰還させます。

ロボットが発進時に持っていたオブジェクトはチームが保持できますが、ロボットの発進後にホームの外側で獲得したオブジェクトはレフリーに渡し、残りの競技時間中は使用できなくなります。

例外: それ以上発進を行わない場合、精密トークンを失うことなく、その場にロボットを停止させることができます。
その場合、ロボット及びそれが接触しているオブジェクトは全て、中断時の場所に留めておきます。

- 16.** 得点となることを意図した中断を行ってはいけません。
このような方法で獲得した得点は無効となります。

- 17.** 装備やミッションモデルがロボットによってホーム外に残された場合、完全に停止するまで待たなければなりません。それが留まった場所に応じて次のようになります:

a. 完全にホームの外側にある場合:

ロボットが動かさない限り、その場に残されます。

b. 一部がホームの内側にある場合:

基本的にはロボットが動かさない限り、その場に残されます。ただし、任意のタイミングで技術者が手で回収することが可能です。

・回収したものがミッションモデルの場合:

レフリーに渡し残りの競技時間中は使用できなくなります。

・回収したものが装備の場合: そのホームエリアにさなければならず、精密トークンを1つ失います。

- 18.** デュアルロックを分離させたり、ミッションモデルを分解・破壊したりしてはいけません。
これらの方法で獲得した得点は無効となります。

- 19.** ミッションモデルと他の物(ロボットを含む)を結合する場合、その結合は、レフリーから要求があった際に、技術者が一動作で元の状態に戻せるくらい、ゆるく、かつ単純でなければなりません。
この条件を満たさない結合によって獲得した得点は無効となります。

- 20.** ミッションで例外が認められる場合を除き、相手のフィールド・ロボット・装備・両フィールドにまたがるミッションモデルや相互作用に干渉してはいけません。
干渉によって相手チームが失った得点は、自動的に相手チームの得点として加算されます。

競技後 | 採点

- 21. 2分30秒が経過すると競技終了となります。技術者は即座にロボットを停止し、手に何も触れていない状態とします。その状態で採点を始めます。
- 22. ミッションで特に方法が定められていない限り、競技終了時の状態でミッションの得点条件を確認します。
- 23. 例外が記載されている場合を除き、あるエリアに「インしている」ことが条件となっている場合、そのエリアの線および上部の空間も「インしている」とみなされます。



スコアシートの
ダウンロード

- 24. ロボットを動かすことができなかった場合でも、状況を説明したり競技の場に来たりすることで、Gracious Professionalism®の点を得ることができます。
- 25. レフリーはチームと競技結果を記録していきます。結果に合意が得られた場合、それが公式得点となります。合意が得られなかった場合、レフリー長が最終決定を行います。3回の競技の内、最も得点が高いものがアワードの対象となります。同点の場合は次点の得点が考慮されます。3回全て同点である場合、各大会の事務局が対応を決定します。

ロボットゲームにおけるGRACIOUS PROFESSIONALISM®

改善の余地あり
DEVELOPING

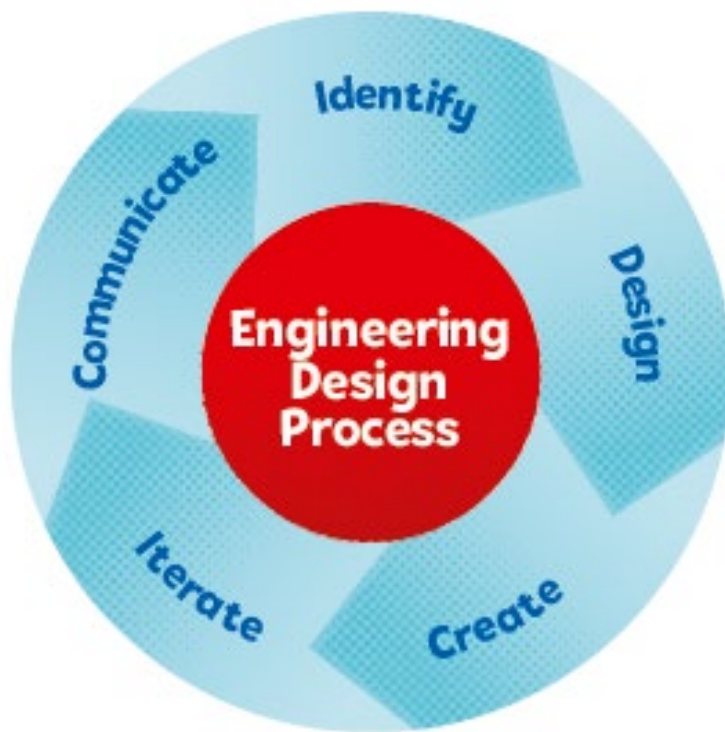
達成している
ACCOMPLISHED

優れている
EXCEEDS

グレイシャス・プロフェッショナリズムの得点は、ジャッジによるコアバリューの総合得点に加算されます。どのチームも各競技「達成している」(3点)からスタートし、ほとんどの競技はこの3点となります。レフリーがチームのスポーツマンシップが特に優れていると判断した場合、「優れている」(4点)となります。逆にスポーツマンシップに欠けると判断した場合は「改善の余地がある」(2点)となります。

チームが競技場に現れなかった場合、グレイシャス・プロフェッショナリズムの得点は0点となります。ただし、チームが競技会場に来てロボットを動かさなかった場合でも、その理由を説明すれば、示したグレイシャス・プロフェッショナリズムの内容に応じて2点、3点、または4点を得ることができます。





LEGO, the LEGO logo, and the SPIKE logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group. ©2025 The LEGO Group. All rights reserved/Tous droits réservés/Todos los derechos reservados.

FIRST®, the *FIRST*® logo, and *FIRST*® AGE™ are trademarks of For Inspiration and Recognition of Science and Technology (*FIRST*). LEGO® is a registered trademark of the LEGO Group. *FIRST*® LEGO® League and UNEARTHED™

are jointly held trademarks of *FIRST* and the LEGO Group.

©2025 *FIRST* and the LEGO Group. All rights reserved. 30082503 V1