

# RECYCLE RESCUE Score Sheet

Match #

TEAMS

TRASH in LANDFILL	<input type="text"/>	x1	<input type="text"/>
RECYCLE in STAGING	<input type="text"/>	x1	<input type="text"/>
RECYCLE in BIN	<input type="text"/>	x3	<input type="text"/>
PARK is CLEAN	<input type="text"/>	x25	<input type="text"/>
LAKE is CLEAN	<input type="text"/>	x5	<input type="text"/>
2nd LAKE is CLEAN	<input type="text"/>	x15	<input type="text"/>
LANDFILL uses 2 TILES	<input type="text"/>	x5	<input type="text"/>
OR			
LANDFILL uses 1 TILE	<input type="text"/>	x15	<input type="text"/>
1 ROBOT EXIT	<input type="text"/>	x5	<input type="text"/>
2 ROBOTS EXIT	<input type="text"/>	x5	<input type="text"/>
3 ROBOTS EXIT	<input type="text"/>	x10	<input type="text"/>
4 ROBOTS EXIT	<input type="text"/>	x20	<input type="text"/>
TOTAL	<input type="text"/>		<input type="text"/>

# RECYCLE RESCUE Score Sheet

Match #

TEAMS

TRASH in LANDFILL	<input type="text"/>	x1	<input type="text"/>
RECYCLE in STAGING	<input type="text"/>	x1	<input type="text"/>
RECYCLE in BIN	<input type="text"/>	x3	<input type="text"/>
PARK is CLEAN	<input type="text"/>	x25	<input type="text"/>
LAKE is CLEAN	<input type="text"/>	x5	<input type="text"/>
2nd LAKE is CLEAN	<input type="text"/>	x15	<input type="text"/>
LANDFILL uses 2 TILES	<input type="text"/>	x5	<input type="text"/>
OR			
LANDFILL uses 1 TILE	<input type="text"/>	x15	<input type="text"/>
1 ROBOT EXIT	<input type="text"/>	x5	<input type="text"/>
2 ROBOTS EXIT	<input type="text"/>	x5	<input type="text"/>
3 ROBOTS EXIT	<input type="text"/>	x10	<input type="text"/>
4 ROBOTS EXIT	<input type="text"/>	x20	<input type="text"/>
TOTAL	<input type="text"/>		<input type="text"/>