

レギュラー部門・ベースランナー（小学生部門）

ロボットは走行中に競技コートにあるターゲットを倒し、ミッションと時間を競う。

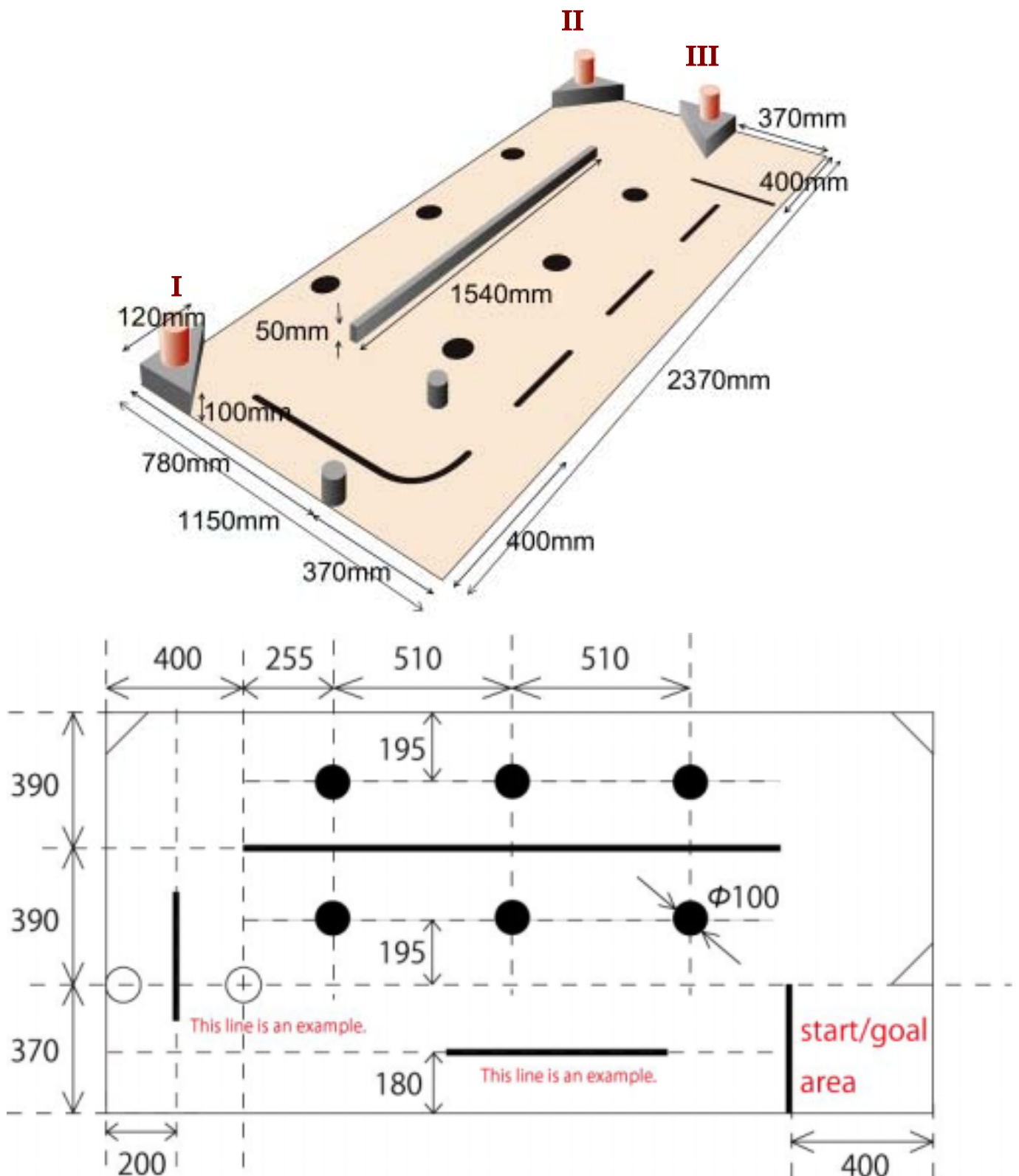
1. サプライズルール

競技コートは、競技会当日に一部の追加変更がある。

競技ルールは、競技会当日に一部の追加変更がある。

選手は、組み立て調整時間にサプライズルールに対応すること。

2. 競技コート



- 1) コートは 2370mm × 1150mm の大きさで、白色を基調としている。黒線は幅 18mm。黒丸は直径 100mm。
- 2) スタートエリアとゴールエリアは 400mm × 370mm の大きさである。
- 3) 中央の壁は長さ 1540mm、高さ 50mm、幅 18mm の大きさ。三角柱は 2 辺が 120mm の直角二等辺三角形で、高さは 100mm の大きさ。
- 4) ゲートのように柱が 2 本ある。柱の直径は缶と同じサイズである。
- 5) 壁、三角柱、柱はコート上に固定されている。
- 6) ターゲットは缶で最大の重さは 345g である。缶の重さは大会当日 朝に発表される。

3. 競技ルール

- 1) 競技は 2 分間 (120 秒) でおこなう。
- 2) ロボットはスタートエリアからスタートする。スタート前にはロボットのどのパーツもスタートエリアから出てはいけない。
- 3) ロボットはスタートエリアからスタートし、ゲートを通過してターゲットポイントにチャレンジする。再びゲートを通過してゴールエリア (= スタートエリア) に向かわなければならない。
- 4) ターゲットの落下順序は決められている。I II III

落下させる順により得点が変わる。得点は以下の 6 種類となる。

30 点
20 点
20 点
10 点
10 点
10 点

5) 定義

1. ゲート通過：ロボットの全てのパーツがゲートを通過すること。
2. 落下：ロボットが三角柱上からターゲットを落とすこと。

3. 得点

ミッションポイントと時間ポイントがある。

1) ミッションポイント

- 1. ゲート通過ポイント (最初のみ) 10 点
- 2. コーナのターゲットを指定の順番に倒す (3 か所) 各 10 点

2) 時間ポイント

スタートしてからゴールするまでのかかった時間 (秒) をミッションタイムとして、競技時間 (120 秒) から引いたものを時間ポイントとする。ゲートを通過しないで戻ってきた時は時間ポイントは 0 である。

$$\text{時間ポイント} = 120 \text{ 秒} - \text{ミッションタイム}$$

ロボットが競技を途中でリタイアや時間オーバーになった時は、完了しているミッションポイントが得点として与えられる。