

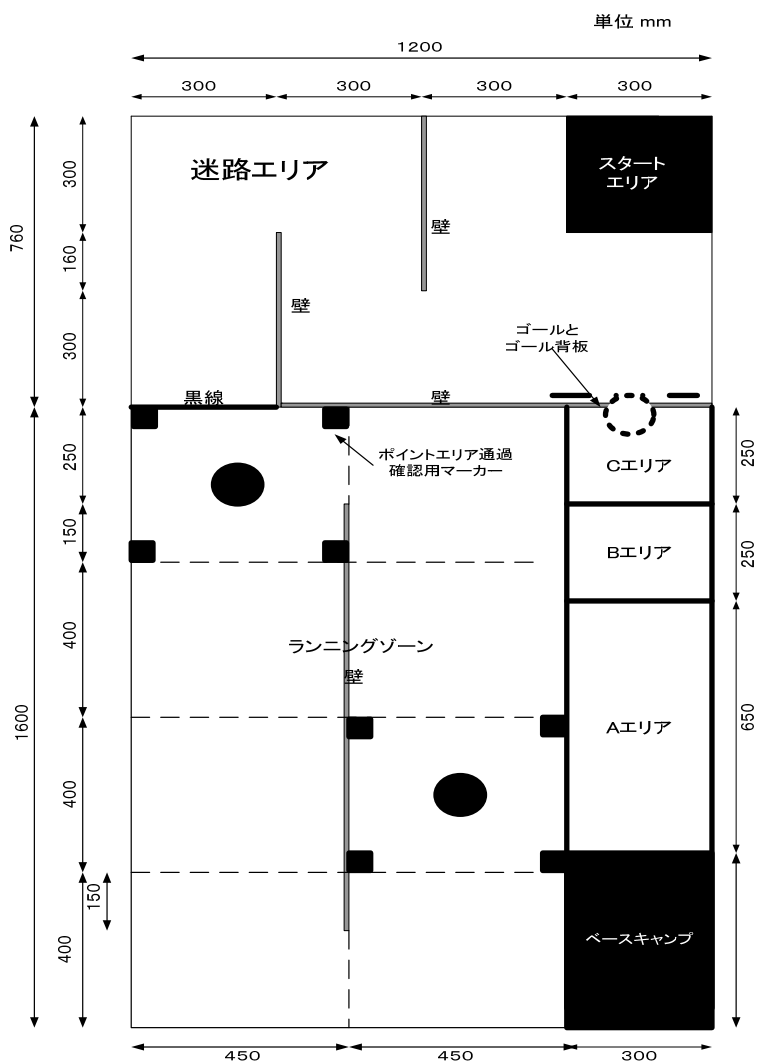
※更新部分は赤字で示してあります

## 鉄人ロボットライアスロン(小学生部門)

ロボットはピンポン玉一つをもってスタートエリアをスタートし、障害物コースを通り抜ける。ベースキャンプに到着後、ロボットはピンポン玉をゴールにシュートする。

競技会当日、内容の変更(サプライズルール)が発表される。

### 1. 競技コート



- 1) コートは、木材、プラスチック、などいくつかの素材でできている。  
コートサイズより小さなテーブルに置かれている。

- 2) コートは長さ 2,360mm、幅 1,200mm である。競技コート周囲に壁はなく、床は白である。  
迷路エリアの壁は、高さ 100mm、幅 18mm、黒線は幅 20mm である。
- 3) ランニングゾーン中央に壁がある。長さ 1100mm、幅 18mm、高さ 100mm である。直径 100mm の黒丸が中央に張られたポイントエリアがある。ポイントエリアにはロボットの通過を確認する正方形のマーカーがエリアの角に張られている。ポイントエリアは数か所予定され、大会当日その場所が発表される。(図はポイントエリアの位置 黒丸は例であるので注意せよ。)
- 4) スタートエリアは長さ 300mm、幅 300mm であり、ベースキャンプは長さ 450mm、幅 300mm である。
- 5) ゴールリングは直径 100mm、ゴールリングまでの高さ 100mm である。ゴール背板は高さ 200mm、幅 300mm である。
- 6) オレンジ色のピンポン玉 (直径 40mm) 一つだけシュートに使う。  
(下の図は、シュートするリングの一例であり、実際のコートとは関係ない。図の床色は国際大会のコートであるので注意せよ。)



## 2. 룰

- 1) ロボットの競技時間は 2 分間である。審判のスタートの合図の笛で競技を開始し、ミッション時間の計測を開始する。
- 2) ロボットはスタートエリアから出発しなくてはならない。ロボットのどの部分もスタート前は、スタートエリアからはみ出てはいけない。
- 3) ロボットが 30 秒以上動けなくなった場合やコートに復帰できなくなった場合、リタイアと判断する。
- 4) リタイアの場合、その直前までに獲得したポイントが認められる。
- 5) ランニングゾーンのポイントエリアにロボットのすべてが入った場合、ポイントが得られる。
- 6) ロボットがすべてのポイントエリアに入らなくても、ロボットがベースキャンプに到達すればシュートができる。

- 7) ロボット本体が完全にベースキャンプに入り停止すること。ベースキャンプに到達・停止したロボットのみがシュートができる。
- 8) ロボットが完全にベースキャンプに入れば選手はロボットに触れて、調節することができる。ただし、ロボットの組み換えや部品の追加はできない。また、ロボットの位置を決めるような部品を使用してはならない。
- 9) シュートポイントは、ロボット本体がある場所によって与えられる。  
ロボット本体が2つのエリアにまたがっているときは、ゴールリングに近い方のエリアにあると判断する。
- 10) ボールがゴールリングの上に乗った場合、得点にはならない。ポイントを得るためには、ボールはリング内に完全に入っていないといけない。(ゴール背板をシュートに使ってかまわない。)
- 11) ロボットがシュートする際、シュートエリア(両側に黒線)にロボット本体が入っていないといけない。
- 12) シュート後、ロボットがベースキャンプにもどった時点でミッション時間の計測を終了する。

### 3. ポイント

#### 1) コースポイント

- 迷路エリア通過：30ポイント
- ポイントエリア：Xポイント(1つのエリア10ポイント 各エリアポイントは1度だけ与えられる。)
- ベースキャンプ到達できたら：10ポイント  
ベースキャンプに到達・停止できたら：20ポイント

#### 2) シュートポイント

- Aエリア：60ポイント
- Bエリア：40ポイント
- Cエリア：20ポイント  
シュートする際にゴールリングにロボットの一部分が接した場合は20ポイントとなる。
- 各チームシュートチャンスは1回限りである。

各チームは上記ポイントの合計がそのチームのポイントとなる。

ただし、同点の場合、順位はミッション時間で決定する。