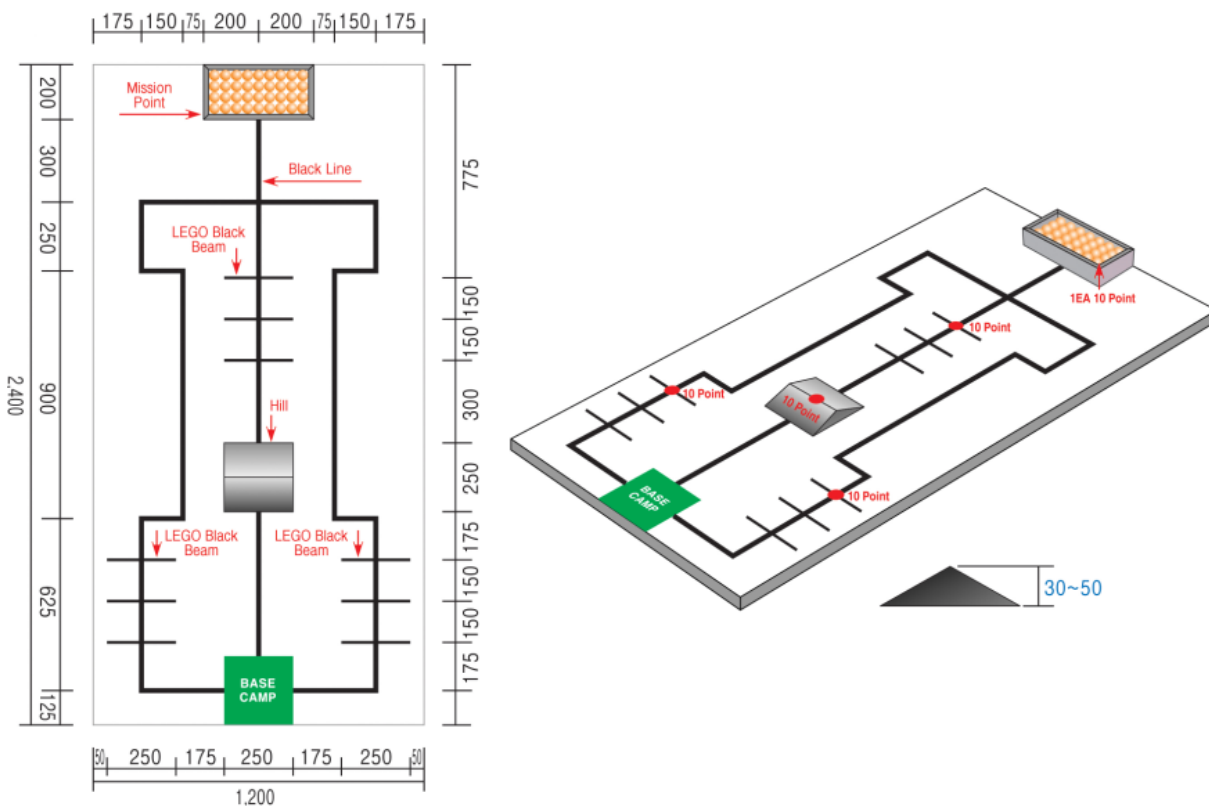


ロボット借り物競争(中学生部門)

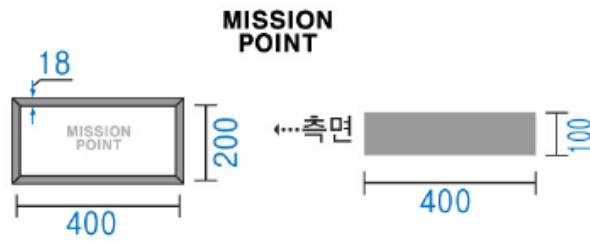
ロボットは借り物ゾーンまで、障害物のある道を進み、ベースキャンプにできるだけ多くのピンポン玉を運ぶ。
競技会当日、内容の変更(サプライズルール)が発表される。

1. 競技コート



<コートの誤差: ±50mm>

- 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おり、場所ごとに必要な色が塗られている。
コートはコートサイズより小さいテーブルに置かれている。
- 2) コートは長さ 2,400mm、幅 1,200mm である。
競技コート周囲に壁はなく、床は白である。コートには黒線(幅 20mm)のコースがある。
- 3) ロボットは長さ 250mm、幅 250mm のベースキャンプからスタートする。
- 4) 丘は幅 250mm、高さ 30-50mm、でこぼこ道は LEGO の黒いビームで作られている。
- 5) 借り物ゾーンのサイズは、長さ 400mm、幅 200mm、高さ 100mm である。



6) オレンジ色（直径 40mm）のピンポン玉 100 個が整列して借り物ゾーンに入っている。

2. ルール

- 1) ロボットの競技時間は 2 分間である。競技は審判の笛の合図でスタートし、ミッション時間の計測を開始する。
- 2) ロボットはベースキャンプからスタートしなければならない。ロボットのどの部分もスタート前は、ベースキャンプからはみ出てはいけない。
- 3) ロボットが黒線に沿って進む際、コースをはずれてはいけない。はずれた場合、リタイヤとする。コースをはずれるとは、ロボットの接地部分（タイヤ等）を含んで、その間全てが競技ラインからはずれた場合とする。

(例)

OK	OK	リタイヤ
接地部分の間がコースをまたいでいる	接地部分がコース上にある	接地部分および接地部分の間の全てがコースからはずれている

- 4) ロボットは同じ経路を戻ることはいできない。
- 5) ロボットはベースキャンプからスタートし、パフォーマンスミッションを行い、ベースキャンプに戻る。ロボット本体が完全にベースキャンプに入った時点で、ミッションは終了する。この時点でミッション時間の計測を終了する。
- 6) 選手がロボットのスタート後にベースキャンプの外でロボットに触れた場合、失格となる。
- 7) ロボットがミッションを行うのは一度きりである。

3. 得点

1) 丘と障害物ポイント

— 丘を通過：10 ポイント

— でこぼこ道を通過：10 ポイント

通過とはロボット本体が各ゾーンを通過することをさす。

2) ボールポイント

— ベースキャンプに運ばれたボール：1 つごとに 10 ポイント

— ロボットがベースキャンプにボールを運搬中にコースを外れたら、ボールポイントは得られず、その回の競技は終了となる。(直前までに獲得した得点だけが認められる。)

3) 合計点

上記 1) と 2) のポイントの合計をそのチームのポイントとする。

— 同点の場合は、順位はミッション時間で決定する。