

第24回ロボットコンテスト概要

この度はロボットコンテストにご参加いただきありがとうございます！

こちらが第24回のコンテスト概要となりますのでご覧ください。

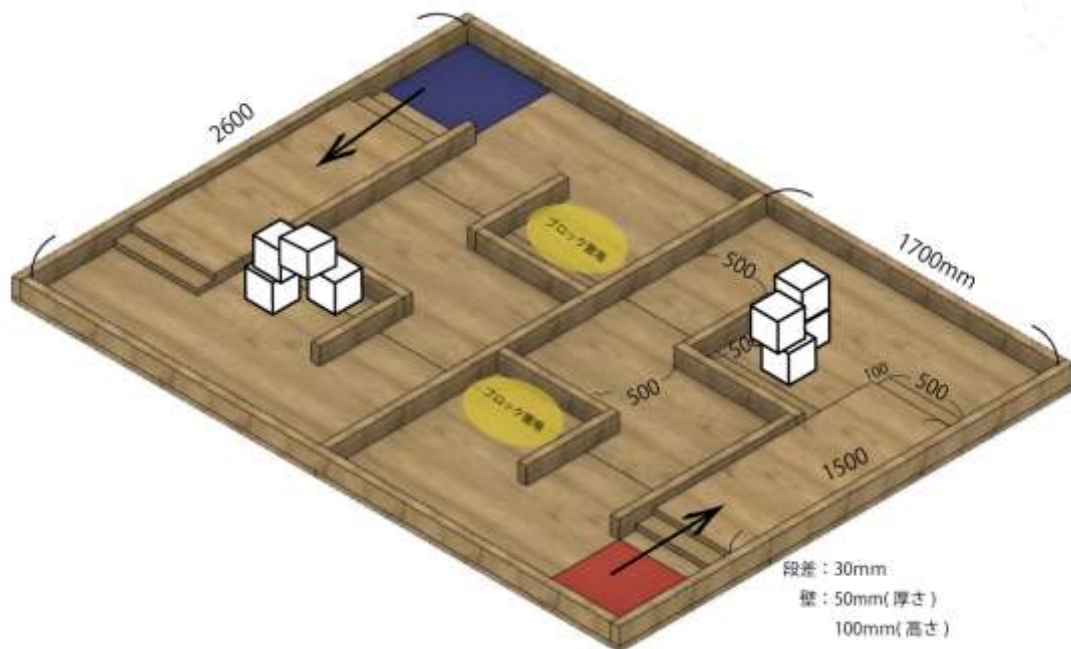
○ゲーム概要

様々な障害物を乗り越えてコースを制限時間内に何周できるかを競う競技です。

また、コース内にあるブロックを所定の位置に運ぶと加点されます。

ブロックの大きさは約100mmの立方体です。

配置イメージ図



○開催日時

11月24日(日) 津田沼祭3日目

9:30~12:00(予定)

○勝利条件

試合は3チームごとに分かれリーグ戦で行います。その後リーグ1位同士、2位同士で試合を行い1~3位を決定します。

○表彰

1位・2位・3位・デザイン賞の計4つ。

○参加条件

事前エントリーを行ってください。

レギュレーションチェック・説明会に参加してください。

動くロボットを作成してください。

その他いくつかの規定をクリアしてください。

市販のキットを使ってもロボットでも参加可です。

○規定

・機体：開始時点で縦500mm×横500mm×高さ800mm以内。

・操縦方法：無線のコントローラ方式、またはUSBケーブル。

（無線を使用する場合は、相手と周波数が被らないように2つ以上の周波数を用意すること。）

・親機、子機の定義親機は、コントローラによって人間が制御するものことでありこれの使用は1試合1台までとします。

子機は親機から完全に離れた時点で、子機として扱うこととする。また、子機は独自の動力を持ち、移動、もしくは行動を行うものでなければなりません。

ルール

・試合は3チームごとに分かれリーグ戦で行います。その後リーグ1位同士、2位同士で試合を行い1～3位を決定します。

・様々な障害物を乗り越えてコースを制限時間内に何周できるかを競う競技です。

・試合時間は4分間で、マシンの入れ替えや準備時間の1分間を含み、計5分間で行われます。

・得点はコースの周回数×運んだブロック数になります。コース1周10点です。また、ブロック数が0個の場合は等倍です。ブロックを1つでも運んだ段階で、10点加算されます。

例：①コース2周周回、運んだブロック3個の場合、 $2 \times 10 \times 3 + 10 = 70$ 点

②コース4周周回、運んだブロック0個の場合、 $4 \times 10 = 40$ 点

・ブロックは完全にライン内に収めてください。

※ライン内に積まれたブロック上で静止してるブロックも加算されます。

※機体の接地面がスタート(ゴール)ラインを越えていれば周回数に加算されます。

・同点の場合、延長戦(2分)を行います。

・ブロックがコース外、相手フィールドに落ちた場合はそのまま続行してください。コース外に落ちた場合はブロックの追加はありません。相手チームに落ちた場合は、相手のブロックになります。

・ブロックを指定位置に置く際、壁を越えて置くことは禁止です。

- ブロックは各チーム6個ずつ置いておきます。
- 試合中に両者のコードが絡まった場合や子機が動かなくなった場合、一度試合をも試合を続行します。
- マシンがフィールド外に出た場合は試合を中断し、フィールド内にマシンを戻してから試合を再開します。
- 操縦者になれるのは応募フォームに記入された代表者又は共同制作者のみとします。
- 子機は1台まででお願いします。
- 操縦者の変更は試合毎とし、試合途中の交代は認めません。