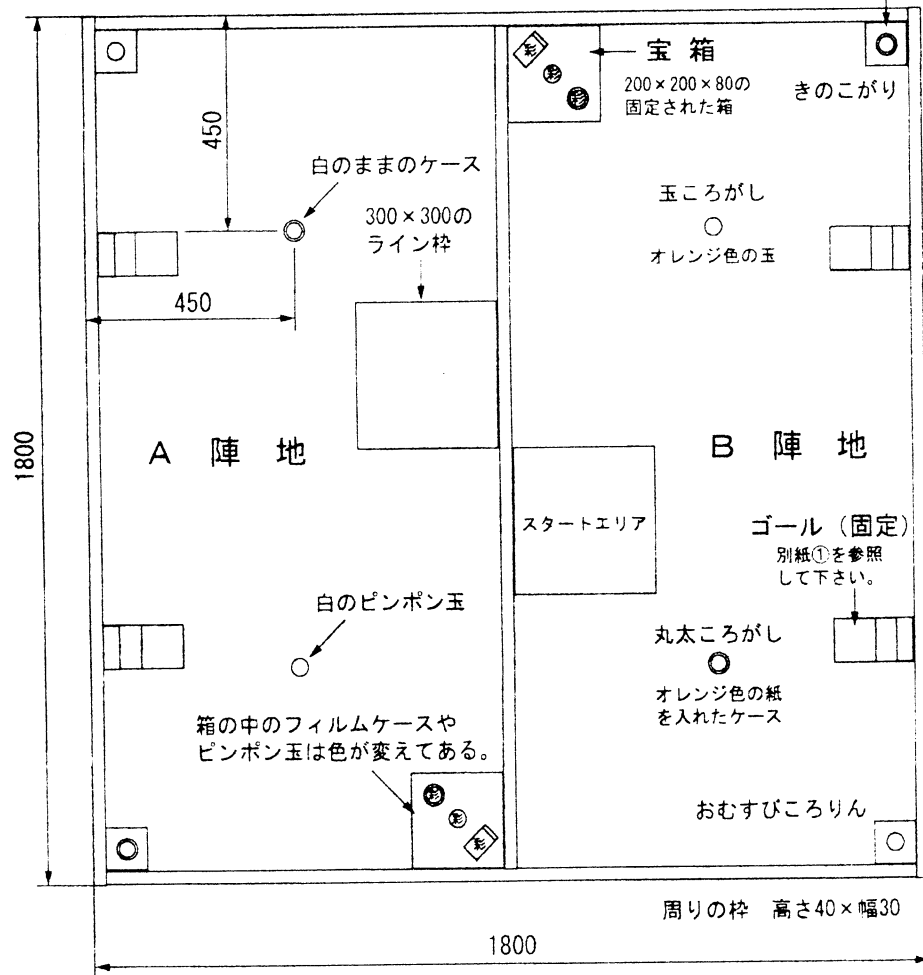


# ロボットオリエンテーリング

## 1 競技場

3×6判 (900×1800) のベニヤ板を2枚並べる。  
量2帖分の広さに設定する。

(ピンポン玉はφ40mmのものを使用する) 2×4材で製作し固定する。(89×89×38)  
○→ピンポン玉 ●→フィルムケース



## 2 ゲームの流れ (例)

自分のエリア内のフィルムケースやピンポン玉を制限時間に自分のゴールにのせて、得点を競うゲームです。

- ・ 高得点をねらってフィルムケースやピンポン玉をラッキーゴールにのせるぞ。
- ・ ラッキーゴールは得点が高いけど、15cmの高さは難しいし、幅が狭いなあ～
- ・ 宝箱から正確にゴールにのせていこう。でも壁の高さが高くてなかなか取れない。
- ・ 確実に下の段のゴールに置いて点数をかせごう。
- ・ 敵は、得点をかさねているぞ。
- ・ 余った時間を使って1つでも多くゴールにのせよう。
- ・ 作戦変更だ。残りの時間は、少しでも点数をかせごう。
- ・ あっゴールが2つに分かれているぞ。

## 3 ルール・得点

競技時間 (制限時間) 2分

- ① 宝箱に入っているフィルムケース・ピンポン玉共に・・・2点
- ② きのこがり・おむすびころりん・丸太ころがし・玉ころがしはすべて・・・1点
- ③ ラッキーゴールにのせると、その物の得点は2倍になる。
- ④ ロボットに触れたままのケースや玉は得点にならない。
- ⑤ ラッキーゴールと下の段のゴールの隙間に落ちたフィルムケース・ピンポン玉はゴールと認めない。
- ⑥ 同点の場合は、宝箱のフィルムケース・ピンポン玉を多くゴールさせたチームの勝ちとする。  
・それでも同じ場合は、ラッキーゴールに多くフィルムケース・ピンポン玉がのせてあるチームの勝ち。  
・さらに同じ場合は、最初にゴールにのせたチームの勝ち。
- ⑦ ロボットが操縦不能になった場合は、審判に申告し、保持しているケース・玉をその場に置いてから直し、スタート地点から再スタートできる。
- ⑧ ロボットの大きさは、B5判の大きさの枠にすべての車輪が入っていないといけない。(車検があるので、検定に合格したロボットのみ出場できる。)
- ⑨ 予選によって、ベスト16を決定する。ベスト16は予選の中で得点の多いチームから選ぶ。その後トーナメント戦で競う。

### 禁止事項

- ① 相手の陣地に入ったり、ロボットの動作を妨害しない。
  - ② コート内に入ってから操縦してはいけない。
  - ③ 保持するための粘着物の使用は不可。
  - ④ ロボットは分離してはいけない。
- ※ コードでゴールにあるケース・玉を落とした場合は、得点は無効とする。