



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球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。
<ul style="list-style-type: none"> <li>・高得点をねらってフィルムケースやピンポン球をラッキーゴールにのせるぞ。</li> <li>・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。</li> <li>・余った時間を使って1つでも多くゴールにのせよう。</li> <li>・あっ、ゴールが2つに分かれているぞ。</li> <li>・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。</li> <li>・確実に下の段のゴールに置いて点数をかせごう。</li> <li>・敵は得点を重ねているぞ。</li> <li>・作戦変更だ。残りの時間は少しでも、点数をかせごう。</li> </ul>	

3 ルール・得点	競技時間（制限時間）2分
<ul style="list-style-type: none"> <li>①宝箱に入っているフィルムケース・ピンポン球共に・・・・・・・・・・2点</li> <li>②きのこがり・おむすびころりん・丸太転がし・玉転がしはすべて・・・・1点</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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・ピンポン球はゴールと認めない。</li> <li>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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・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・ピンポン球がのせてあるチームの勝ち。</li> <li>・さらに同じ場合は、最初にゴールにのせたチームの勝ち。</li> </ul> </li> <li>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・球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。</li> <li>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ければならない。（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。）</li> <li>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。</li> </ul>	

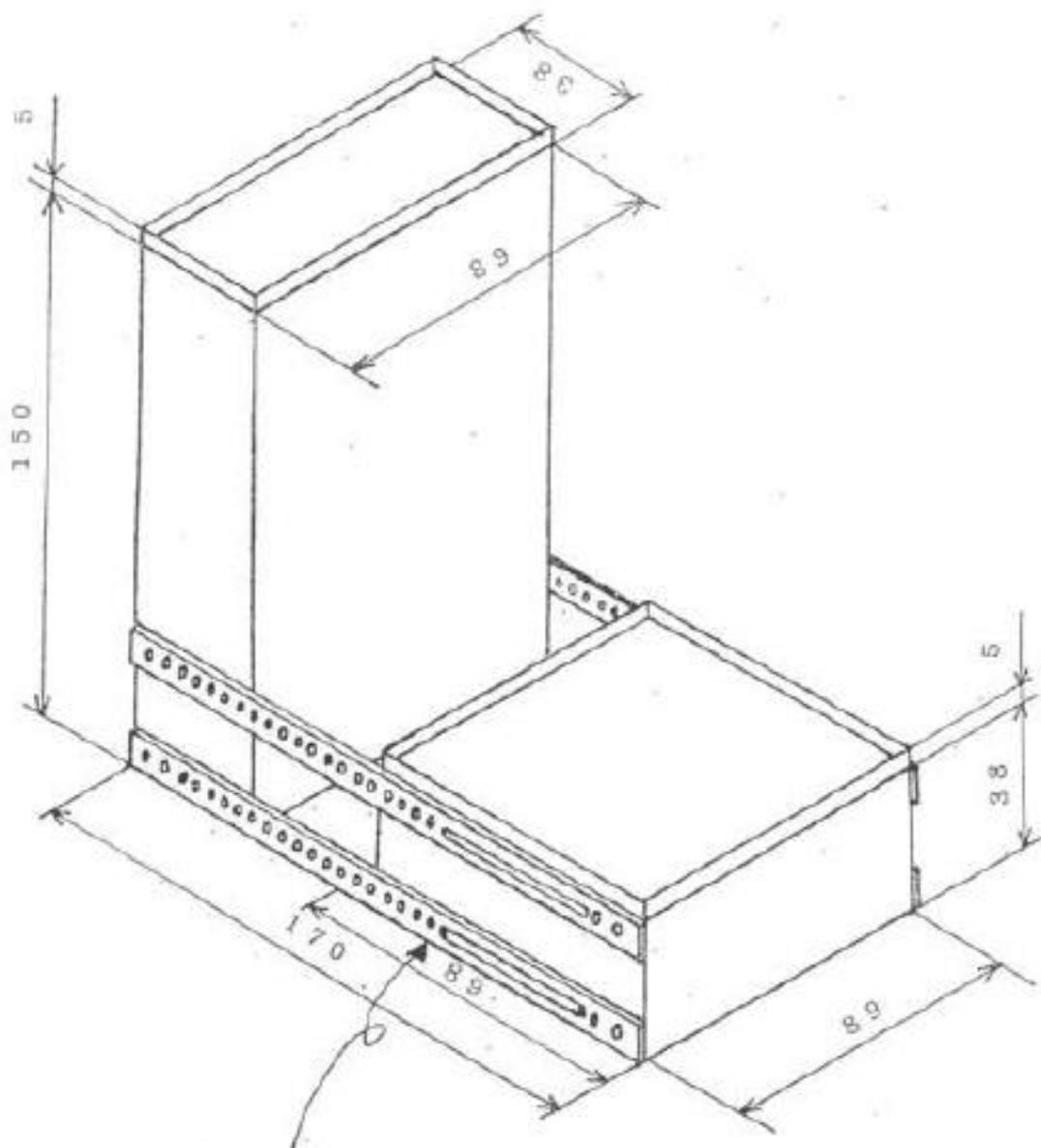
**禁止事項**

- ①相手の陣地に入ったり、ロボットの動作を妨害したりしない。
  - ②コート内に入っただけの操縦はしてはいけない。
  - 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・球をおとした場合は、得点を無効とする。

## 別紙① オリエンテーリング用ゴール

材料としては2×4材 (38mm89mm)

- ・ラッキーゴールと下段のゴールをつなぐものはロボコン基本セットのロッド (170mm) のものをねじ止める。
- ・ゴールのまわりの枠は5mmとし、厚紙等を使用しテープで止める。



ロボコン基本セットのロッドを利用したもの