

第21回電子ロボと遊ぶアイデアコンテスト 高校生エキスパート サプライズルール

最大得点 230点

1. オブジェクトの運搬

- ・選手は、写真①、②の黒オブジェクトのどちらか一方を選択する。
- ・黒オブジェクトをStart & Finish area内の任意の場所に設置する。
※オブジェクトの設置は、競技開始後ロボットがStart & Finish area から離れた後とする。
設置後、オブジェクト及びコースへの接触は禁止とする。
- ・Assembly of the wall construction (図中の赤枠内)に運搬する。
 - ①のオブジェクトを赤枠内に、立った状態で入っていれば、10点を獲得する。
 - ②のオブジェクトを赤枠内に、立った状態で入っていれば、30点を獲得する。



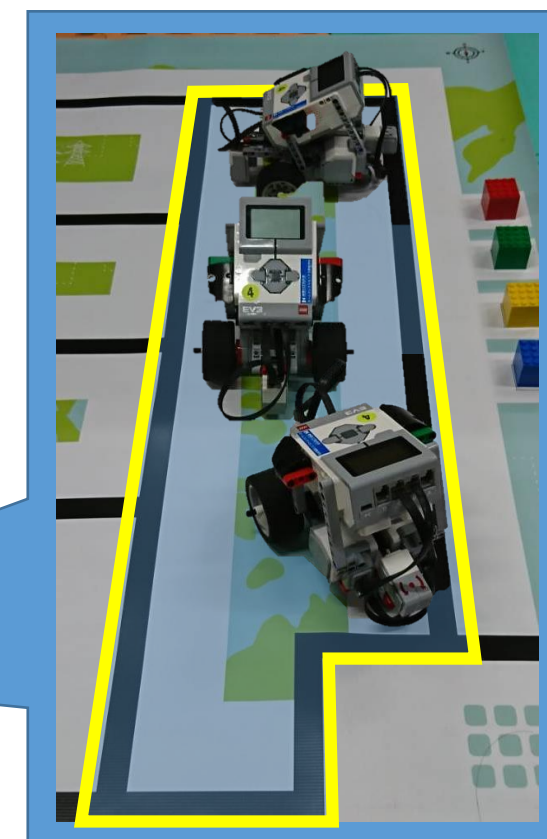
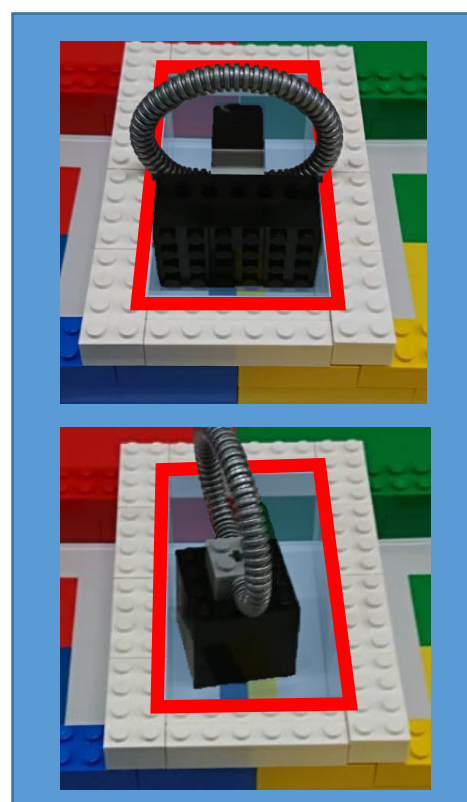
①



②

2. ゴール位置の変更

ロボット本体(インテリジェントブロック)とロボットの接地面が完全に黄色枠内に入っていれば、停止場所は自由である。
ゴール得点の変更はないものとする。



オブジェクトの作成方法

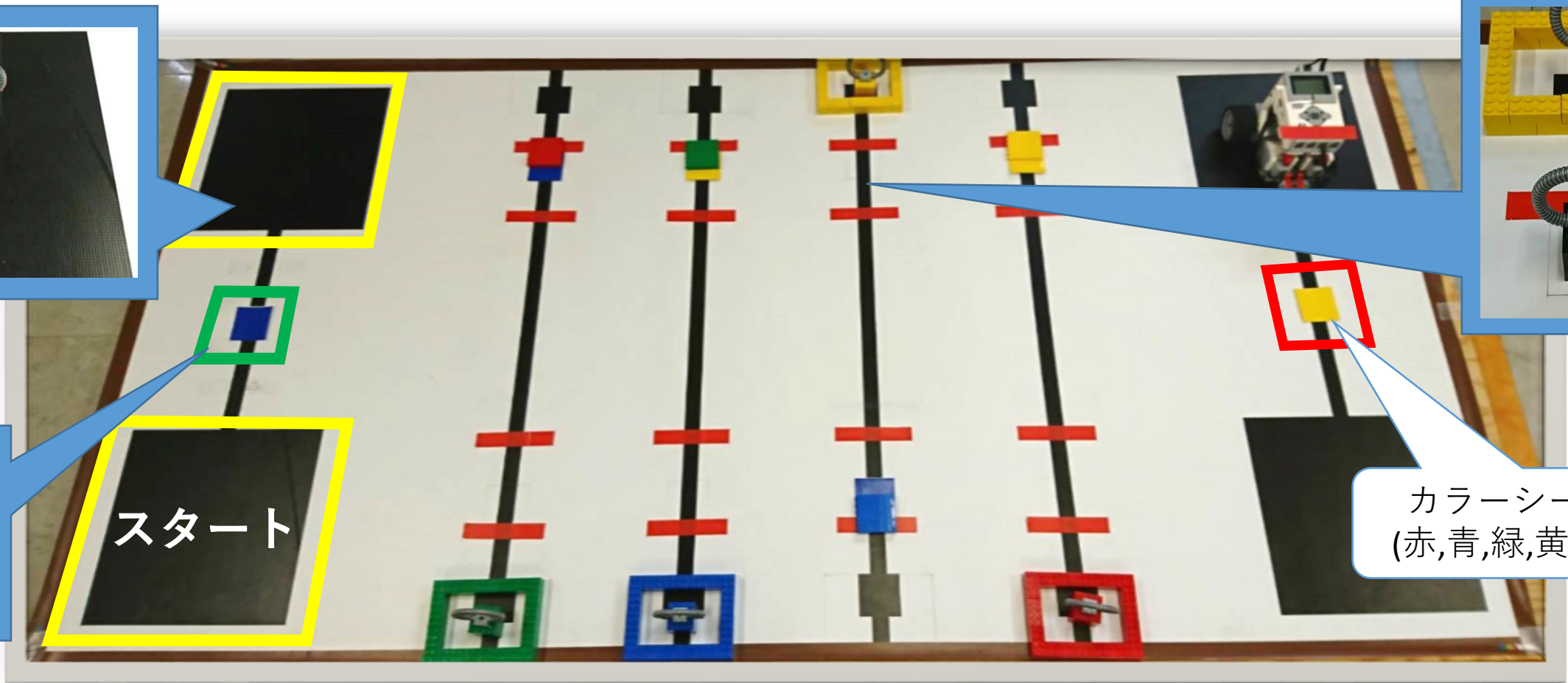
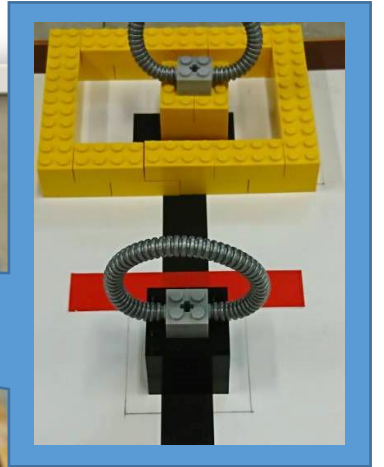
オブジェクト①の作成方法は、高校生ミドル競技のオブジェクトを黒ブロックで作成したものとする。
オブジェクト②の作成方法は、高校生エキスパート競技のBlack Node Deviceと同じものとする。

第21回電子ロボと遊ぶアイデアコンテスト 高校生ミドル サプライズルール

最大得点 130点

オブジェクトの運搬

- ・通常通り競技を行い、ゴールエリアでロボットが3秒停止する。
競技タイムの計測は、この時点で終了する。
その後サプライズルールに挑戦となる。
- ・図中の赤枠内のカラーシートで指定されたオブジェクトを緑枠もしくは黄色枠内に運搬する。
オブジェクトを緑枠のカラーシート内に、立った状態で完全に入っていれば、20点を獲得する。
オブジェクトを黄色枠のエリアどちらか一方に、立った状態で完全に入っていれば、10点を獲得する。
- ・オブジェクトを置き(ロボットとオブジェクトが接触していない)ロボットが停止したら、得点を獲得する。



カラーシートは4色
(赤,青,緑,黄)から抽選

オブジェクトの作成方法

オブジェクト①の作成方法は、高校生ミドル競技のオブジェクトを黒ブロックで作成したものとする。

高校生ミドル サプライズルールの質問回答・補足説明

説明会での質問の回答

- サプライズ用の4色のカラーシートの抽選は、どのタイミングでしますか？
 - ラウンドごとに行われるカラーシートとカラーブロックの抽選を行った後、サプライズ用の4色(赤,青緑,黄)のカラーシートを抽選で決定します。よって、**抽選結果によりラウンドごとに色が異なる場合もあります。**
 - **4色のカラーシートは、抽選後すぐにコースに貼るため、カラーシートが貼られた状態での競技となります。**
4色のカラーシートは、中川ケミカル製カッティングシート(赤:137, 青:523, 黄:311, 緑:454)を使用します。
- サプライズルールは、従来の課題とは別のプログラムで競技を行いますか？
 - 本サプライズルールでは、従来の課題が終わった後、ロボットが自律して挑戦します。
 - **1つのプログラム上**で従来の課題とサプライズルールに取り組めるプログラムを作成してください。
- ゴールエリアで3秒停止とあるが、審判のタイマーでの3秒かプログラム上の3秒どちらですか？
 - プログラム上での3秒停止で構いません。

補足説明

- 写真が黒オブジェクトであるのは、ルールの調整段階で試作として黒色を使用したためです。
 - 大会当日の競技では、使用しません。
- サプライズルールのゴールエリアでの3秒停止は、競技時間に含まれません。
- 図中の赤枠内のカラーシートで指定されたオブジェクトは、抽選で決定した**4色のカラーシートと同じ色の(ブロック壁内にある)オブジェクト**のことです。
 - ブロック壁内から取り出して指定の場所に運搬してください。
- サプライズルールに取り組んでいる際に動いたオブジェクトやブロック壁の得点について
 - サプライズルールで運搬するオブジェクトと同じ色のブロック壁の移動や破損は減点しません。
 - 他の色のオブジェクトやブロック壁の移動や破損は、点数低下や減点など点数に影響します。

※図中にある赤枠・緑枠・黄色枠は、説明のために書き加えた枠であるため、実際のコースには存在しません。