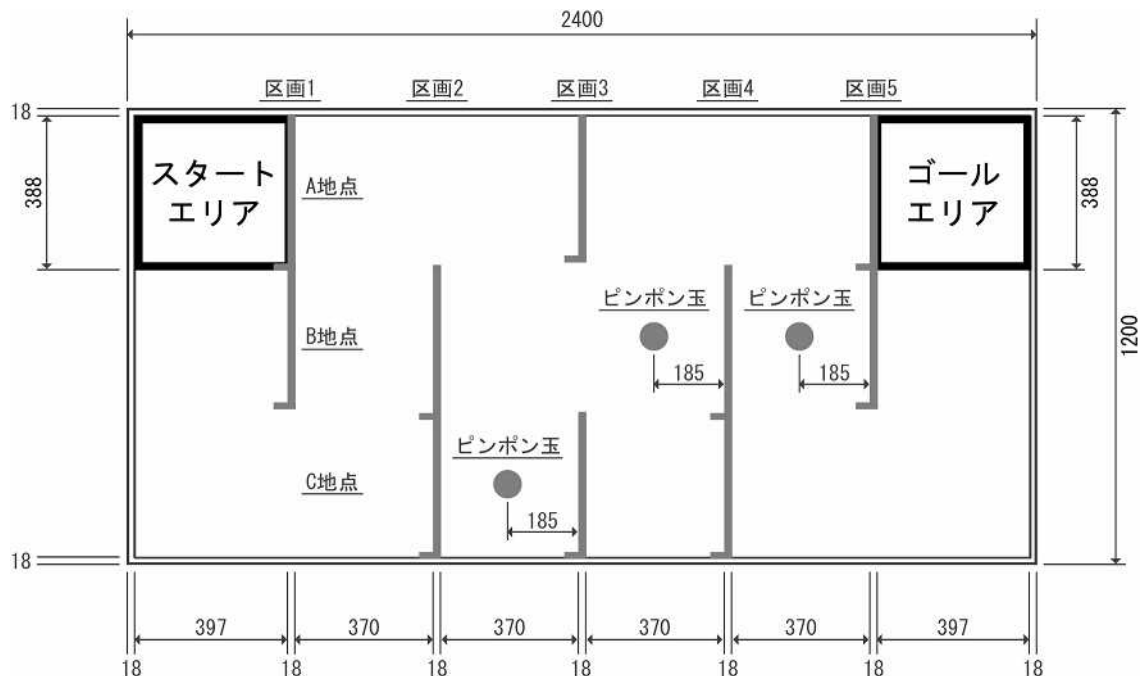


WRO Japan2011 熊本大会 小学生部門 GUIDE ROBOT

スタートエリアを出発したロボットが、ピンポン玉を拾いながら迷路を抜け、ピンポン玉をゴールエリアに運ぶ競技。

1. 競技コース



競技コース図

- 1) コースは木材、スタイロフォームなどいくつかの素材でできている。
- 2) コースは長さ 1200mm、幅 2400mm である。床は白である。
黒ラインは幅 19mm である。
- 3) スタートエリアおよびゴールエリアは長さ 388mm、幅 397mm であり、黒ラインで囲まれている。
- 4) コースの周りには壁がある。その壁は高さ 100mm、厚さ 18mm で白色である。
- 5) 迷路内の壁は高さ 100mm、幅 18mm で白色である。
- 6) ピンポン玉は、直径 40mm のオレンジ色で、各区画の中央(迷路の壁から 185mm)に固定された 2×2(高さ 2)の灰色ブロック上に置かれている。



ピンポン玉をのせる 2×2 ブロック

高さ 2 とは左のブロックを 2 枚重ねたものである。

2. ルール

- 1) 競技時間は 2 分間である。審判のスタートの合図で競技を開始し、タイムの計測を開始する。
- 2) ロボットはスタートエリアから出発する。ロボットのどの部分もスタート前はスタートエリアからはみ出てはいけない。
- 3) 迷路内の壁は、5 つの区画それぞれにおいて A・B・C 地点の 2 か所に設置される。
- 4) 迷路内のそれぞれの区画を通過することにポイントが与えられる。
- 5) 迷路内に置かれているピンポン玉をゴールエリアに運ぶとポイントが与えられる。
- 6) リタイアの場合、その直前までに獲得したポイントが認められる。
- 7) スタート後、選手がロボットに触れることはできない。触れた時点でリタイアとする。
- 8) ロボット本体が完全にゴールエリアに入った時点で競技終了とし、タイムの計測を終了する。

3. 得点(スコア)

- 1) 迷路の区画を通過：10 ポイント / 区画
通過とは、ロボット本体が迷路の壁を通り、区画を越えることを指す。
- 2) 迷路完全脱出：20 ポイント
迷路完全脱出とは、ロボット本体が完全にゴールエリアに入り停止したことを指す。
ゴール内でロボット本体が壁に触れることなく 3 秒以上静止すること。
- 3) ピンポン玉運搬：10 ポイント / 個
ロボット本体およびピンポン玉は壁に触れることなくゴールエリア内に全ておさまっていること。
運搬とは持つ、引きずるなどピンポン玉の進行方向をコントロールできる状態であること。
- 4) 各回のポイントとタイムにより順位を決定する。(参照)WRO Japan2011 熊本大会共通ルール 7

4. 決勝大会選抜方法

競技を行った結果、ベストスコアが 40 点以上であり、ピンポン玉を 1 つ以上保持したチームのうち、順位が 1 番高い 1 チームを決勝大会選抜チームとする。