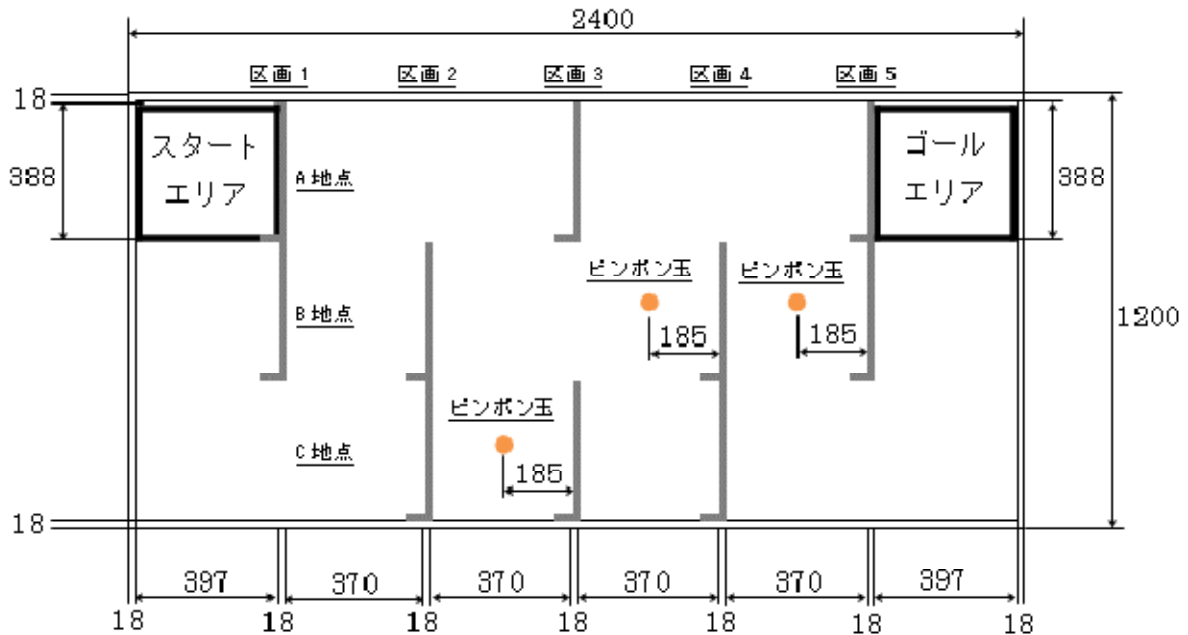


ガイドロボット (小学生部門)

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。

競技会当日、内容の変更(サプライズルール)が発表される。

1. 競技コート



※<競技コート図(ピンポン玉の位置や壁の位置は例)>

コート解説

- 1) コートは、木材、プラスチック、などいくつかの素材でできている。
コートサイズより小さなテーブルに置かれている。
- 2) コートは長さ1200mm、幅2400mmである。床は白である。
黒ラインは、幅20mm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。
コート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。
- 4) 迷路内の壁は、白色で、高さ100mm、幅18mm形である
- 5) 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>

2. 走行ルール

- 1) ロボットの競技時間は2分間である。審判のスタートの合図の笛で競技を開始し、ミッション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しなくてはならない。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ご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) ロボット本体がゴールエリアに入った時点でミッションタイムの計測を終了する。

3. 得点(スコア)

- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 各回のポイントとミッションタイムにより順位を決定する。(参照)WROJapan2011 共通ルール9.