



# 流鏑馬ロボコンのルール



## ◆競技課題

クラブ活動で学んだ小型コンピュータ micro:bit を 2 台使って、プログラミングロボコンに挑戦します。今回は、ロボットカーに搭載した輪ゴム鉄砲で、的ゾーンに設置された 3 つの的を倒し、プログラミングで自動帰還させる「流鏑馬ロボコン」です。獲得したポイントを競います。

## ◆ロボット規格

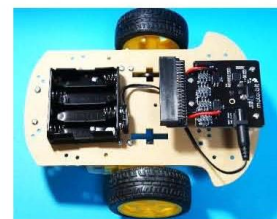
クラブのロボットカーに、輪ゴム銃を設置し、流鏑馬にふさわしいデザインを施す。大きさ 45cm の立方体に収まるようにする。

なお、固定は、あらかじめ開いている穴へのビス・ナットのみとする。

(ロボットカー本体に、テープやホットボンド、接着剤等は使用しないこと)

輪ゴム銃の材質は自由。輪ゴムは指定のものを使用し 5 発まで発射できる。

(SIZE No.16 折径 6cm 当日配付したものを使用)



## ◆得点

### ・輪ゴムの発射による得点(最大 15 点)

的ゾーンに完全に車体を入れて

動きながら輪ゴムを発射すれば 2 点

止まって輪ゴムを発射すれば 1 点

※ 輪ゴム発射の得点は、最初の 3 回まで。(4 回目、5 回目は無得点)

輪ゴムが的に当たって倒れたら 3 点

※ 車体が触れた的は無効 (輪ゴムが倒した的に車体が触れた場合は有効)

### ・自動操縦による得点(最大 10 点)

コントローラーを置いて自動操縦ボタンを押した後、

的ゾーンからコースアウトせず出ることができたら、1 点

A を通過すれば、2 点 (1 回のみ有効)

B を通過すれば、2 点 (1 回のみ有効)

コースアウトせずにゴールできれば、5 点

## ◆同点の場合

・ゴールできている方の勝ち。

・両者ともゴールできている場合、

ゴールまでの時間が短い方が勝ち。

・両者ともゴールできていない場合、

自動帰還ボタンを押すまでの時間が短い方が勝ち。

## ◆その他

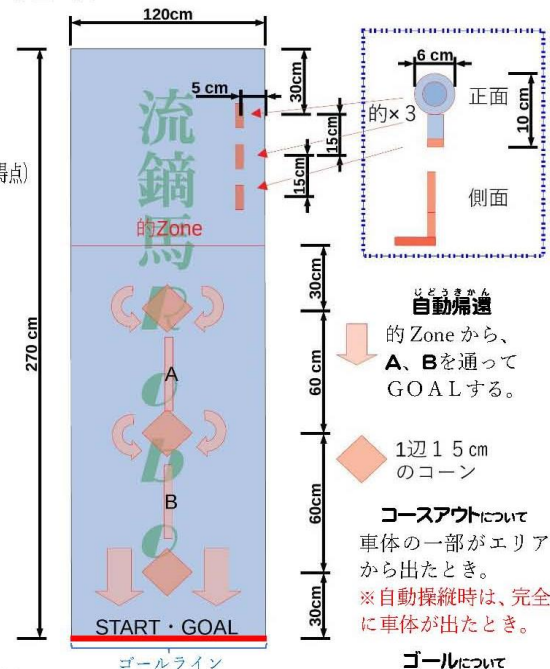
・無線操縦でコースアウトした場合は、1 回につき -2 点。

・自動操縦中にコースアウトした場合は、減点なし、ゴール点は無いが、ゴール、A・B 地点の通過点は有効。

・流鏑馬デザインの得点は競技に入れず、デザイン賞を別に設ける。

・ルールに定められていないことに関しては、審判が協議して決める。

## ◆コース



ライン判定には、輪ゴム銃や装飾を含めない

C01 当たれ!流鏑馬	C02 ねらえ!まとの中心	C03 成敗ウイルス	C04 走れ!流鏑馬!!
C05 流鏑沢 ブー選手	C06 八幡馬	C07 double	C08 バルカン