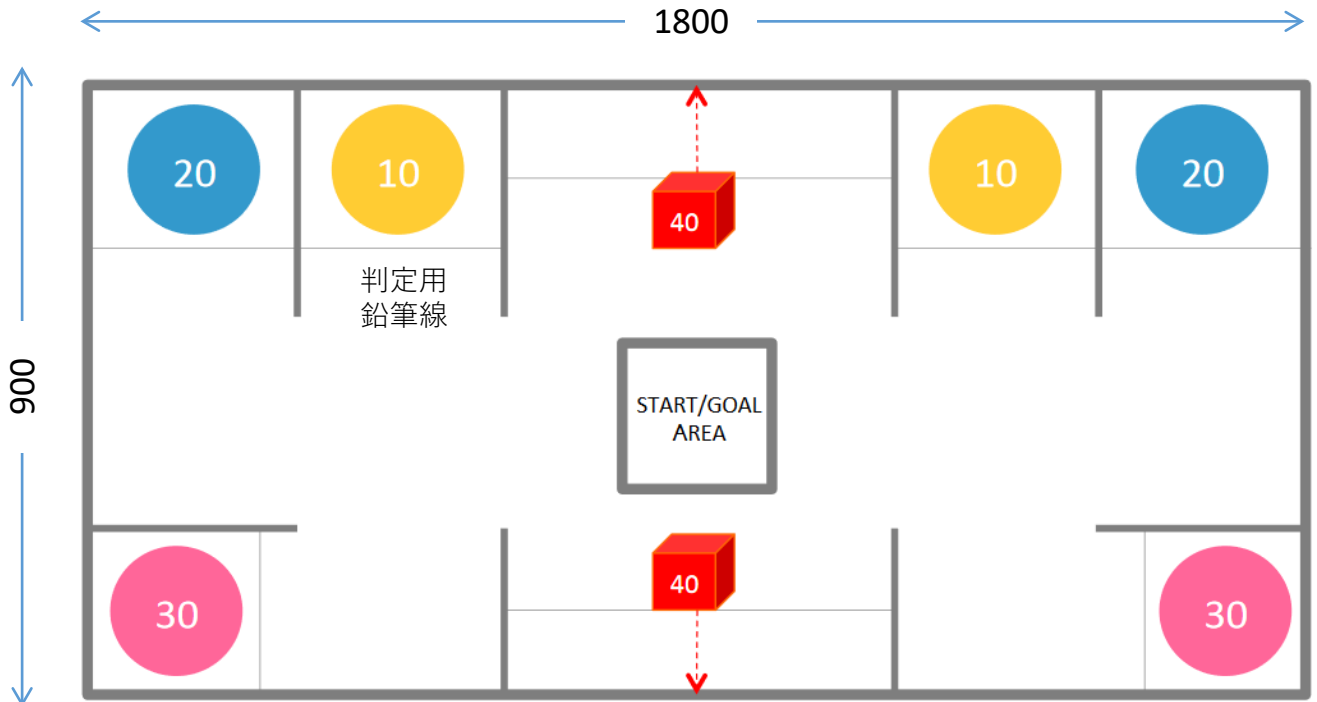


スターター競技

Ver1.00



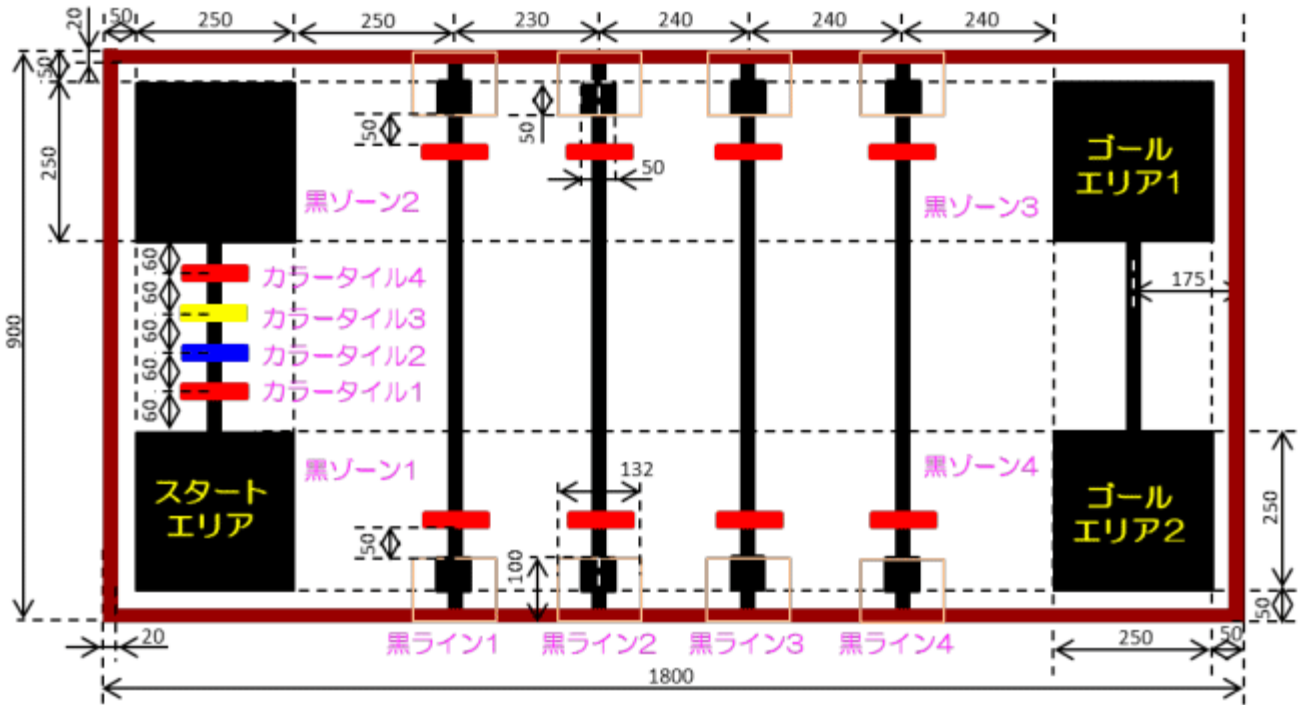
1区画のサイズ = 300x300 (壁芯-壁芯)

ミッション

- 制限時間2分間の間に多くのポイントをゲットしたチームの勝ち。
- ロボットはスタート/ゴールまでに制限時間内に戻ること。戻れない場合はポイントを半分に減点。
- ポイントは各エリアの判定用ラインより内側にロボット本体（インテリジェントブロック）がすべて入った時点で与える。
- 40ポイント課題は、障害物が判定用ラインをすべて越した時点でポイントを与える。
- ポイントエリアに後退して入ったら、それぞれ特別加点+10ポイントを与える。
- 内カベにあたる黒ラインをロボットが通過した場合、ポイントを10点減する。
- サプライズルールは当日朝発表（40点）
- 最大点数 300点とし、同点のチームが複数いる場合にはタイムの短いチームを価値とする。

ミドル競技

Ver1.00



ミッション

開始前に、くじびきにより、カラータイル1～4を、黄色、赤、青から選ぶ。

- ① スタートエリアからロボットがスタートし、カラータイル1～4の色をよみとる。
- ② よみとったカラータイル1～4の色から、黒ライン1～4の動きを決める。
黄色だったら、図の上側にあるT字オブジェクトを、下側にあるわくの中に運ぶ。
赤色だったら、図の下側にあるT字オブジェクトを、上側にあるわくの中に運ぶ。
青色だったら、そのラインには両側にダミーオブジェクトがあるがなにもしない。
- ③ カラータイル1～4の中に青があったら、ゴールはゴールエリア1に、それ以外の時はゴールエリア2になる。
- ④ ロボット本体（NXTやEV3のインテリジェントブロック）が完全にゴールエリアに入り、3秒間静止し、ミッション終了。
ゴールできない場合でも得点は有効。同点の場合はタイムの短いチームの勝ち。
得点は最大120点となる。

オブジェクトを壊さず、わくの中に完全に立てた。	各20点
オブジェクトの一部が、わくの中に入って、コースマットにさわっている。	各10点
青色タイルのラインにあるダミーオブジェクト（2個）を動かしていない	各10点×2
ロボットが決められたゴールに到着し、完全に入り、3秒間停止した	20点
サプライズルール（当日朝発表）	20点
オブジェクトやブロックわくを壊した	各-10点