



大会概要

I) チーム編成

必ず1チーム2人で参加する事。

受付で登録した人以外は参加できない。

II) マシン

必ず1チーム2台で参加する事。

受付で登録したマシン以外は参加できない。

III) 制限時間

1チームあたりゲームの制限時間は20分である。

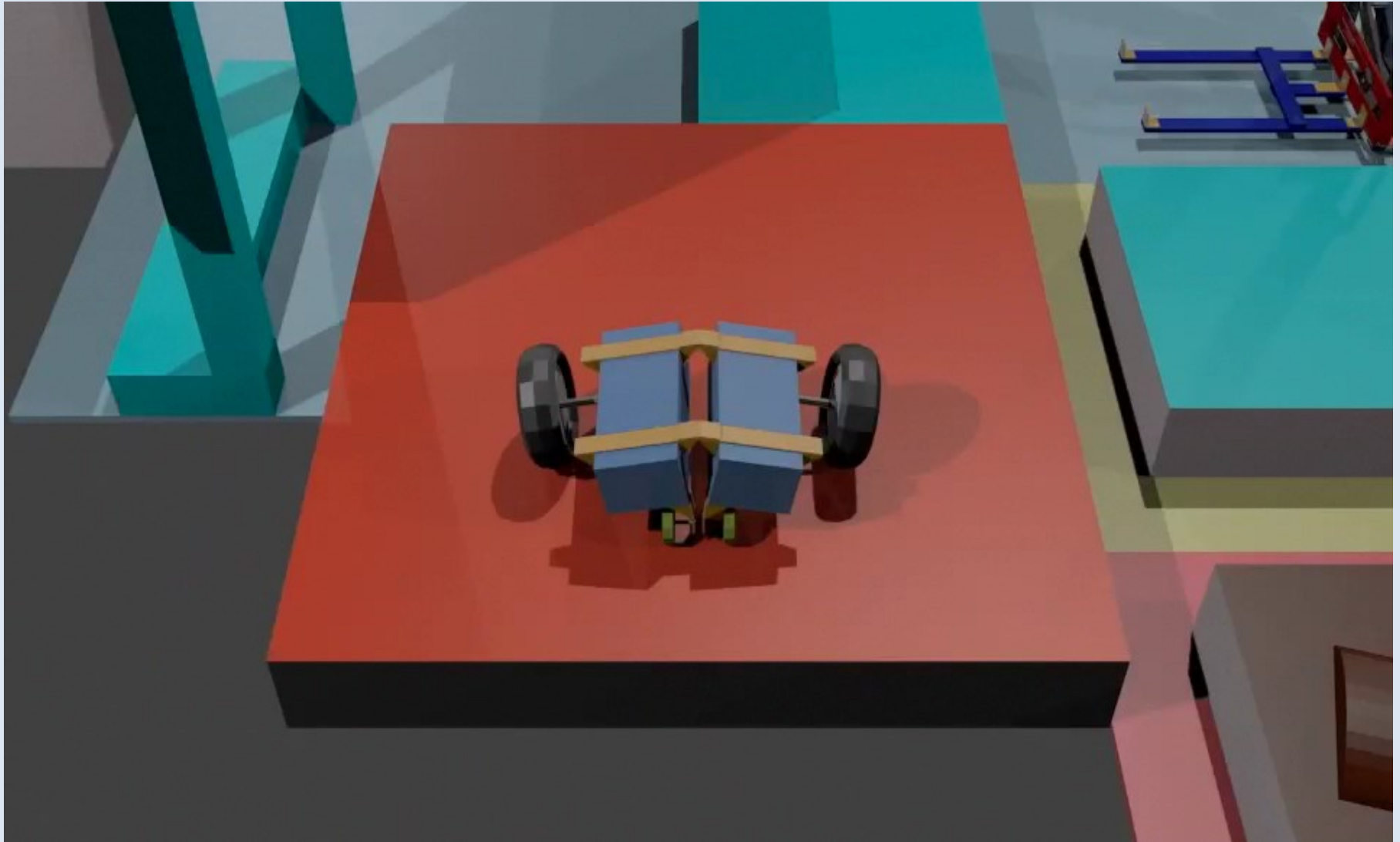
IV) 大会形式

スコアの競い合いを行い、最も点数が高いチームが優勝となる。

競技の流れ

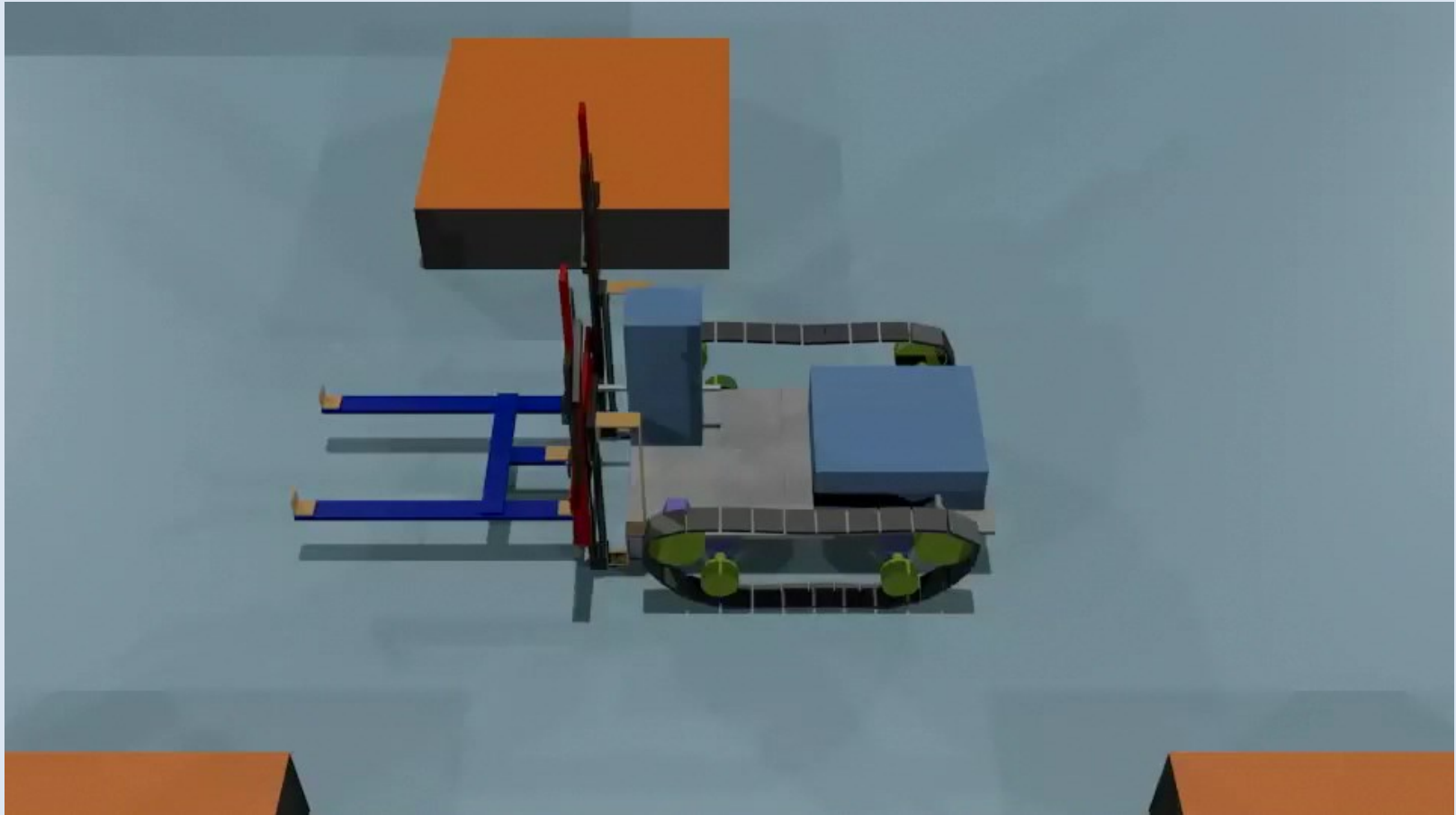
準備

レールの上を走るマシンは
スタートエリア上に置きます



レールを運ぶマシンの注意点

配置時にレールと中継地点がマシンに接触しないように注意しなければならない。

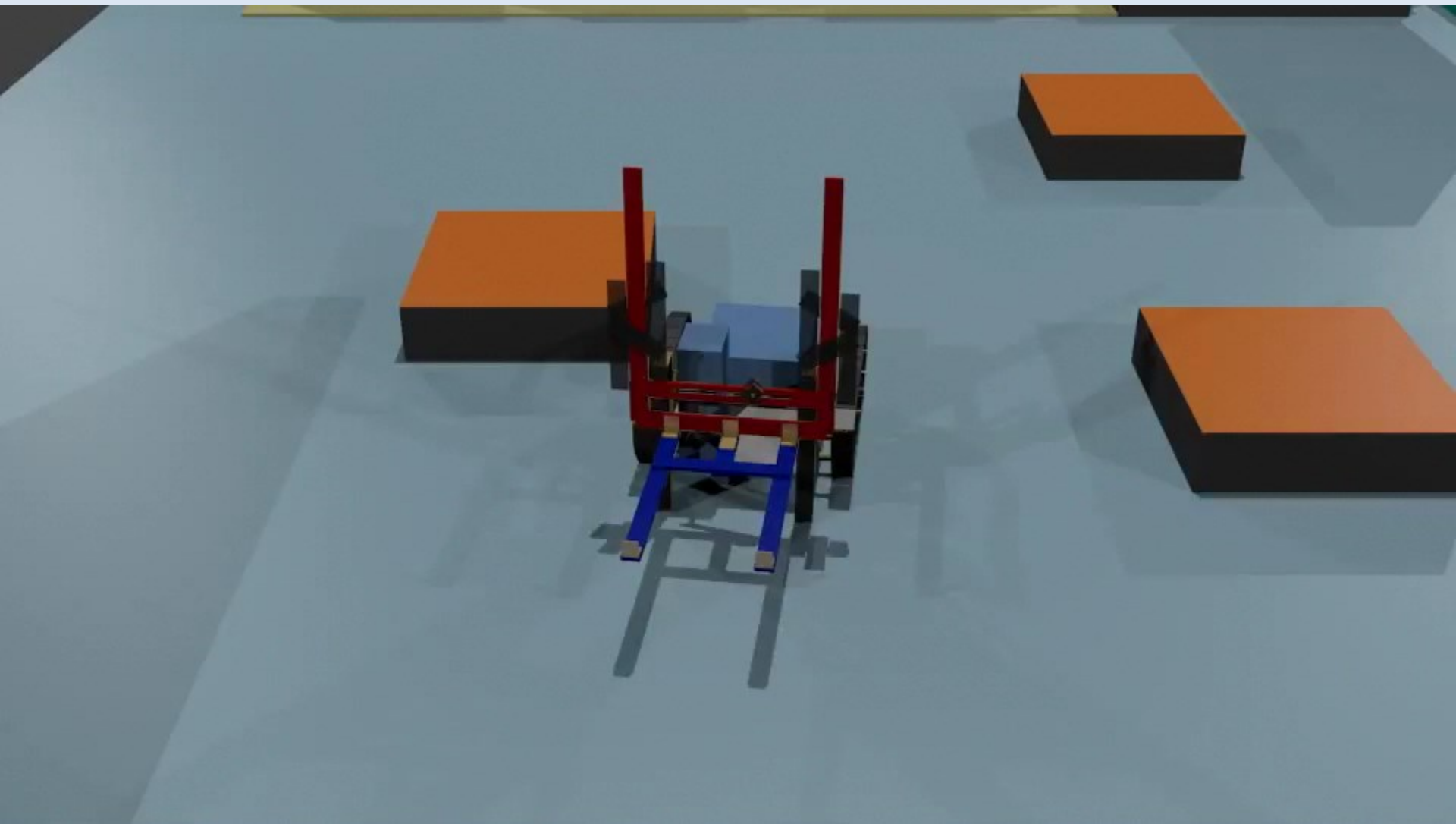


その後の流れ

2台のマシンの配置が終わり次第審判に報告をする。

審判の合図があるまで待機しておく
この時マシンを動かしてはならない。

競技開始

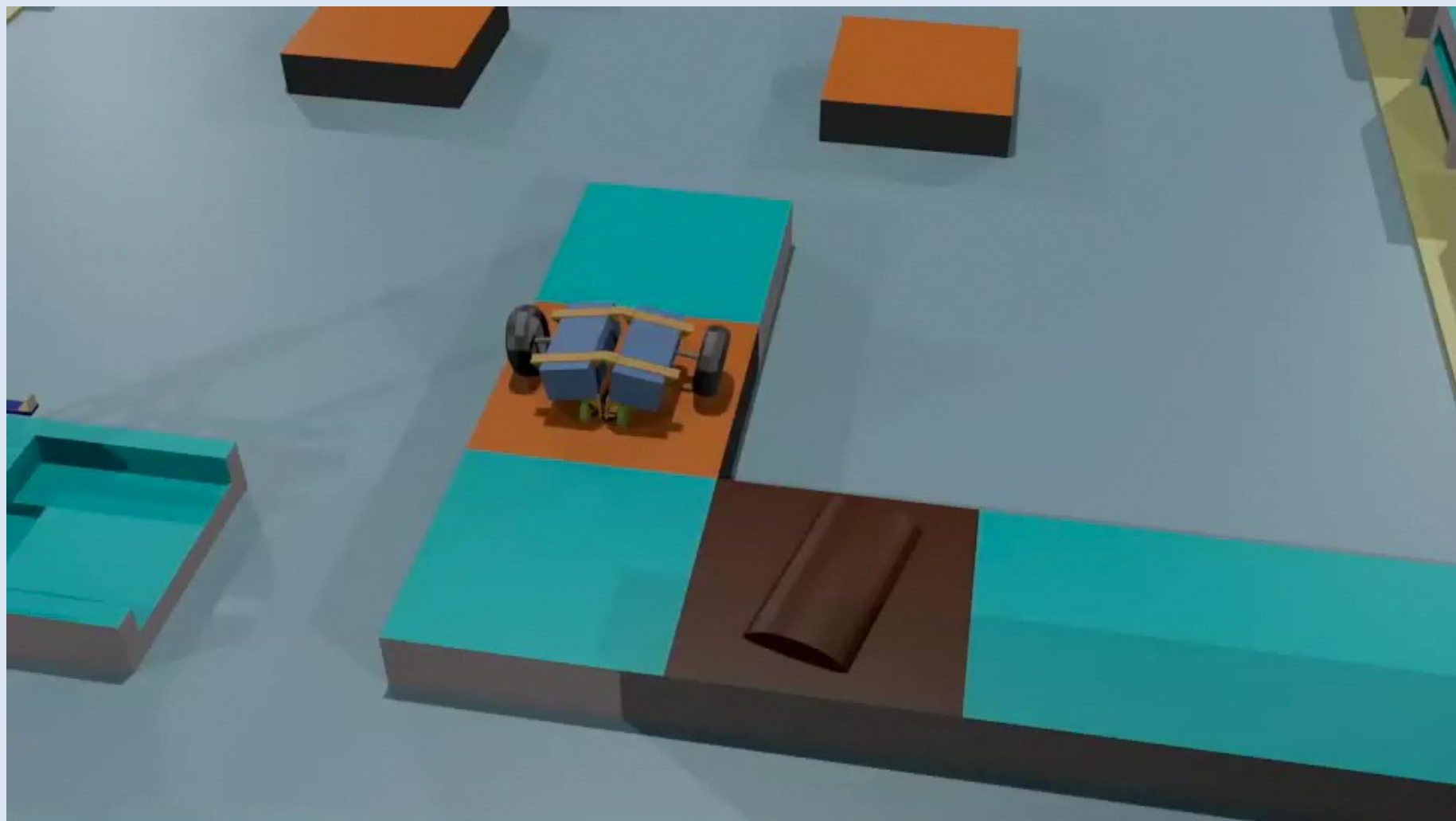


競技中の注意点

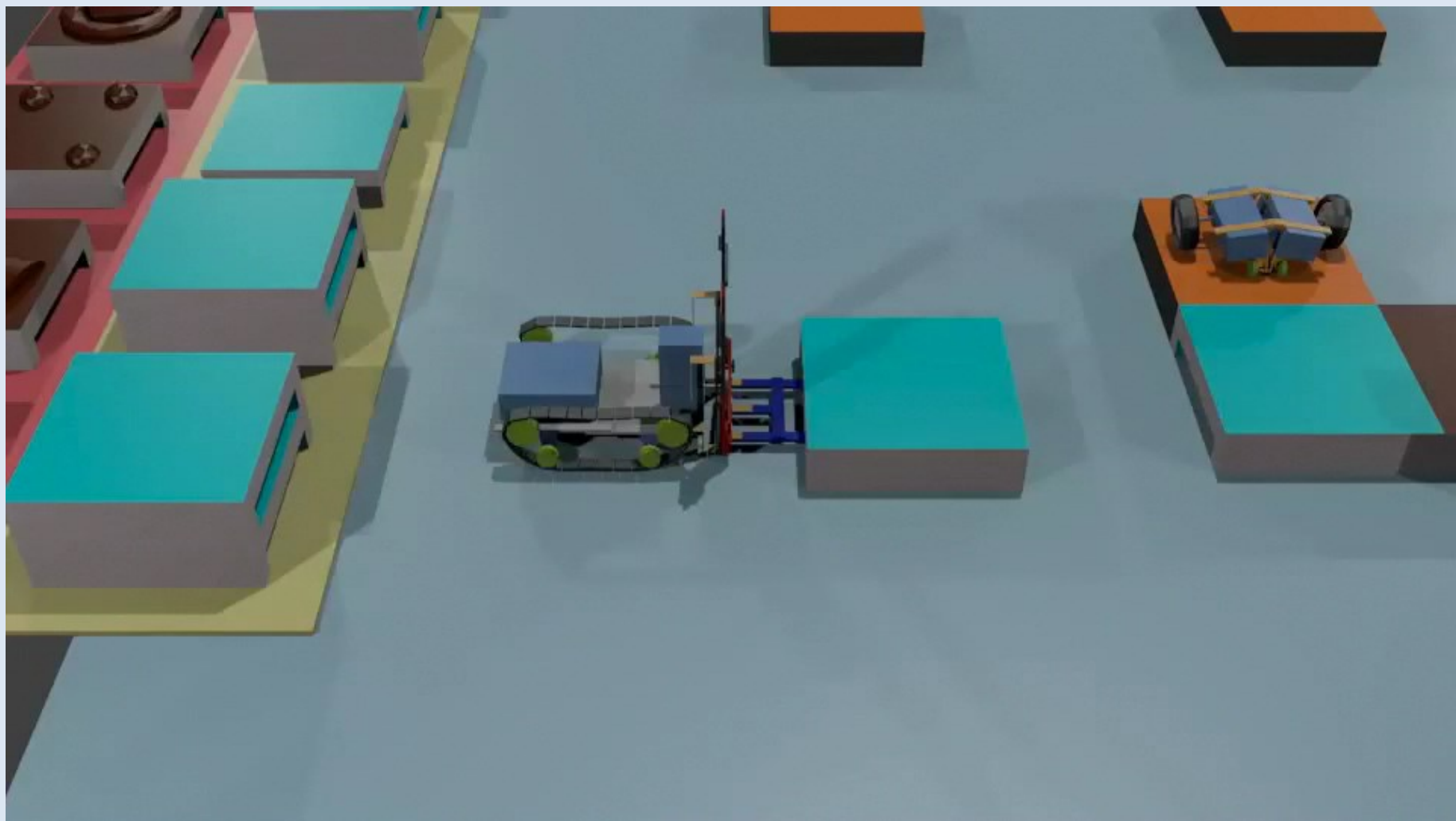
レールのつなぎ方



マシン脱線時の対応



レール転倒時の対応



マシントラブル時の対応

マシンの故障時などの対応

審判に告げて許可をもらったのちマシンを回収する。

審判は回収後30秒後に再スタート許可を出す。

故障していないもう一方のマシンはゲームを続けることができる。

競技終了

レールを走るマシンがゴールした時にゴールとなる

制限時間内にゴールできなかった場合、制限時間終了の合図とともにコントローラーを置く

得点集計について



中継地点による得点

中継地点を通ると1つ通ると、20点発生します。

得点 = 20点 × (通った中継地点の数)

時間による得点について

レールを走るマシンがゴールした際に残っている時間が得点となる

$$\underline{\text{得点} = \text{時間(秒)} / 2}$$

減点について

後に説明する、反則事項を破った
際に、減点をされる

$$減点 = 5 \times (\text{破った項目数})$$

得点についてのまとめ

障害物のレールをしきその上を通る
+20点

中継地点を通る

+20×(通った中継地点の数)点

ゴールした後の残り時間

残り時間(秒)÷2点

反則事項を破った時

-5×(破った項目数)点

反則事項

反則事項について

- a.) スタートエリアからレールをつなげるときにはスタートエリアとフィールドエリアの境界線から作り始めなければならない
- b.) レールをつなげる際はフィールドエリア上に置かなければならない。
- c.) 最低、中継点を一つ通らなければならない。しかし全てのの中継地点を通る必要はない。

反則事項について

- d.) 1つのレールに対してつなげて良いレールは2つまでである。
- e.) マシンをコントローラーの導線で引っ張って動かしてはならない。
- f.) レールを走るマシンでレールを敷設するようなことがあってはならない。
- g.) 審判の指示に背くようなことがあってはならない。

教育効果について

二者択一問題への気づき

世の中には何かを最大限生かすためには他の何かを犠牲にしなければならない

二者択一

という問題がある。

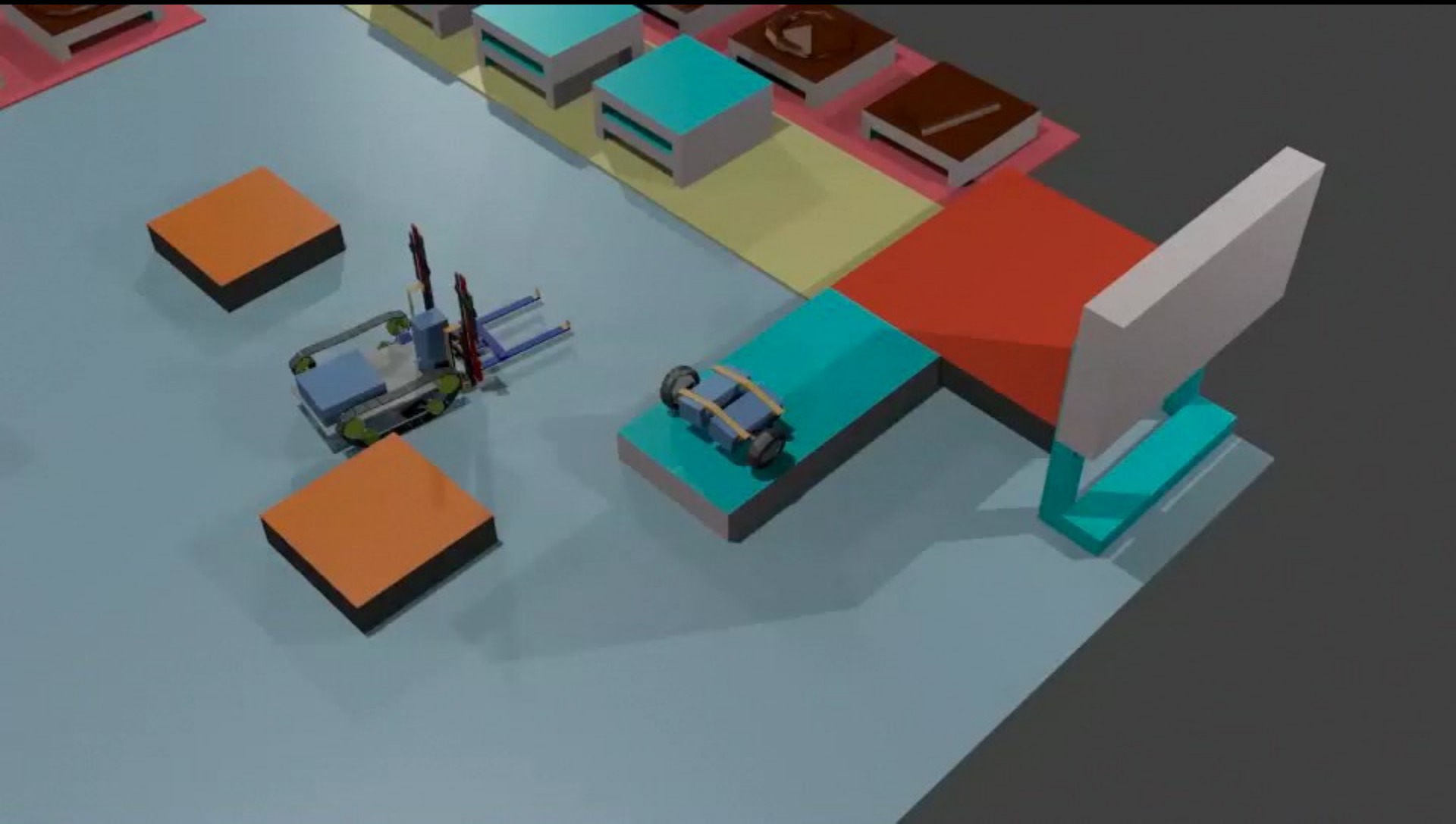
例えば経済活動と環境問題

経済だけを優先した活動を行うと、環境をないがしろにしてしまう。

環境だけを優先しては経済は回らなくなってしまう。

Road-Chainでの二者択一問題

時間を優先すると、遠回りの作業であるレールの敷設や中継地点での加算点を犠牲にしなければならない。



ロボットの特性を考える



ワンポイントアドバイス

このゲームは他のチームと比較していかに高得点を獲得するかが鍵となってくる。

そのためのゲームメイクやマシンへの工夫も必要不可欠となる。

Thank you for your attention

Presented by Robot Architect