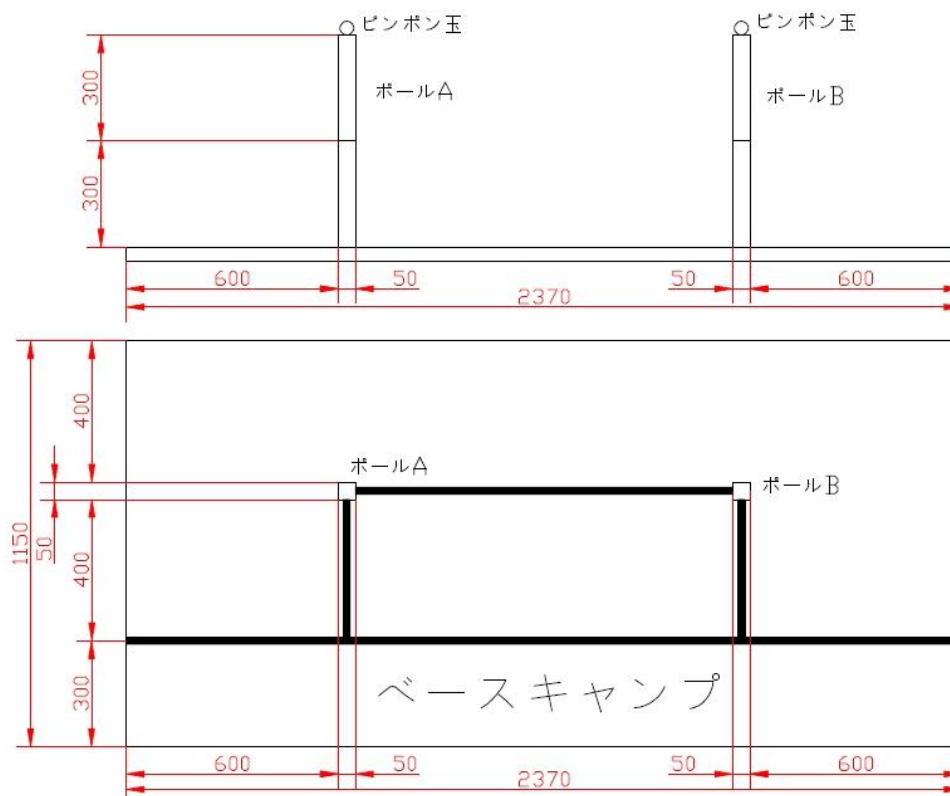


## ロボットクライミング（高校生部門）

ベースキャンプを出発したロボットが、2本のポールを順次登り、ポール上部のピンポン玉をベースキャンプに運ぶ競技。

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



<コートの誤差：±50mm>

- 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おり、場所ごとに必要な色が塗られている。  
コートはコートサイズより小さいテーブルに置かれている。
- 2) コートは長さ1150mm、幅2370mmである。  
床は白で、黒ラインは幅 $20 \pm 2$ mmである。
- 3) ベースキャンプは、長さ300mm、幅2370mmである。
- 4) ポールは、 $50 \times 50$ mmのプレーナー仕上げの角材で、長さ600mmである。ポールには、床面から300mmの地点に審判が確認できる鉛筆書きの細く薄い線がある。
- 5) ピンポン玉は、直径40mmのオレンジ色で、ポールの上部に置かれている。このとき、ピンポン玉は、ポールの4隅に固定された $2 \times 2$ （高さ3）の黒色ブロックで囲まれている。

## 2. 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) ロボットはベースキャンプ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、ベースキャンプからはみ出てはいけない。
- 3) ロボットが30秒以上動けなくなった場合やコートに復帰できなくなった場合、リタイアと判断する。
- 4) ロボットは、ポール A（または、ポール B）を登り、ポール上部にあるピンポン玉を取り、ポールを降り、もう一方のポールに登り、同様にピンポン玉を取ってポールを降り、ベースキャンプに持ち帰る。
- 5) ロボットがピンポン玉を取るとき、ロボットを構成するパーツすべてが床面から離れていなければならない。
- 6) ロボットがピンポン玉をベースキャンプに持ち帰ったとき、ピンポン玉は床面より浮いていなければならない。
- 7) 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。
- 8) スタート後、選手がロボットに触れることはできない。ロボットに触れた場合、その時点でリタイアとみなす。
- 9) ロボット本体が完全にベースキャンプに入り停止した時点をもってミッション終了とし、ミッションタイムの計測を終了する。

## 3. ポイント

### 1) ポール・ポイント

- ・ ロボット本体がポールを 300mm 登った： 20 ポイント
- ※ ポール 1 本でのポイントである。

### 2) ピンポン玉・ポイント

- ・ ピンポン玉をベースキャンプ内で保持： 30 ポイント
- ※ ピンポン玉 1 つのポイントである。
- ※ 保持とは、ピンポン玉が床面から離れていることを指す。

### 3) 合計点

上記1) と2) のポイントの合計をそのチームのポイントとする。