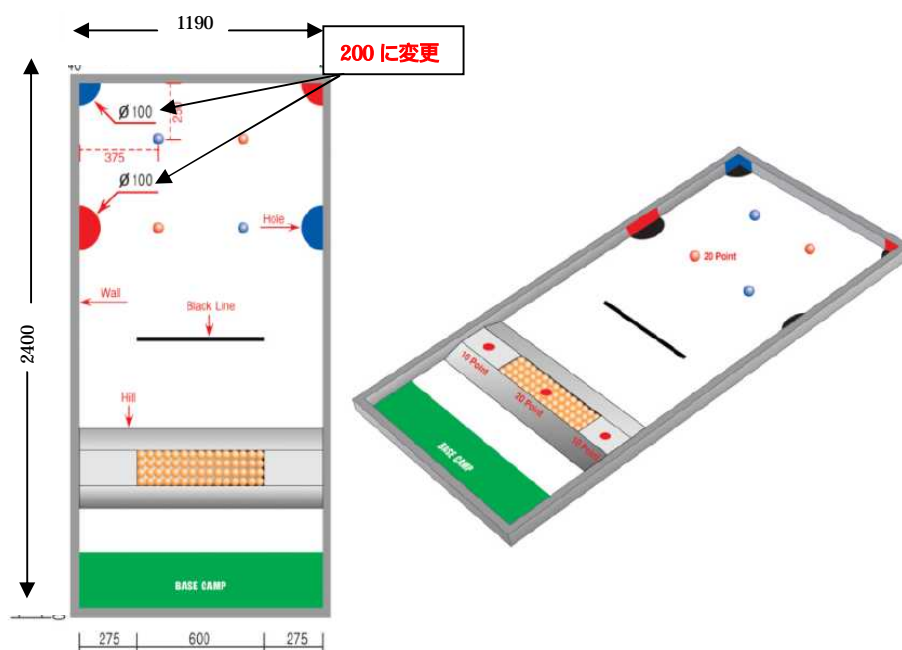


更新部分は赤字で示してあります。

## ロボットビリヤード(高校生部門)

ロボットはピンポン玉の丘を通過し、指定された色のボールを運び、同じ色の穴にボールを入れる。  
競技会当日、内容の変更(サブライズルール)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 2,400mm、幅 1,190mm である。  
床は白で、黒線は幅 20mm である。
- 3) ベースキャンプは長さ 1,150mm、幅 250mm である。
- 4) 丘は長さ 1,150mm、幅 360mm、高さ 40mm である。丘の中央にあるくぼみは長さ 600mm、幅 160mm、深さ 40mm で、ピンポン玉でいっぱいになっている。丘中央のピンポン玉はまっすぐに並んでいる。



- 5) 競技コートの周囲には壁がある。壁のサイズは高さ 100mm、幅 18mm である。
- 6) 青と赤のボールは#9797 のセットのものを使用する。ボールはプリータイヤの上に乗っている。ボールの置き方は次の写真を参照のこと。



- 7) **ボールのサイズは直径 52mm** で、各色のボールの位置は当日発表される。
- 8) **ボールを入れるポケットの直径は 200mm(半径 100mm)** であり貫通している。穴の色は穴の横の壁に示されている。

## 2. ルール

- 1) ロボットの競技時間は 2 分間である。審判のスタートの笛で競技を開始し、ミッション時間の計測を開始する。
- 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、スタートエリアからはみ出てはいけない。
- 3) 選手がロボットスタート後にベースキャンプの外にあるロボットに触れた場合、失格となる。
- 4) ロボット本体がピンポン玉の丘を通過した場合得点となる。
- 5) ロボットがボールを同じ色のポケットに入れた場合のみポイントとなる。
- 6) ロボットがミッションを終え、ピンポン玉の丘を通過した後、ロボット本体がベースキャンプに戻った時点で競技は終了し、ミッション時間の計測を終了する。
- 7) ロボットがミッションを行うチャンスは一度きりである。

## 3. ポイント

- 1) ピンポン玉の丘ポイント（ロボットがベースキャンプに戻った際にもう一度このポイントが獲得できる。）
  - 丘の平らな部分を通過：10 ポイント
  - 丘のピンポン玉の部分通過：20 ポイント

2) ボールポイント

- ボールを同じ色のポケットに入れた：20 ポイント

3) 合計ポイント

上記 1 ) 2 ) の合計ポイントをそのチームのポイントとする。

- 最高得点：120 ポイント
- 同点の場合は、順位はミッション時間で決定する。