



ビギナークラス(小学生:先着15チーム)

みとよロボコン2014

8 / 24 (日)

10:00~15:00

参加無料

場所:香川高専 詫間キャンパス(香川県三豊市詫間町香田551)

参加資格:小・中学生(3人以下で構成するチーム戦)

事前説明会・機材貸出 <開催場所>香川高専詫間キャンパス

・8月2日(土) 10:00~12:00 [1回目]

・8月10日(日) 10:00~12:00 [2回目]

ハイレベルクラス(中学生:先着10チーム)



申込先:三豊市政策部産業政策課(TEL:0875-73-3013)

申込期間:平成26年8月11日(月)9:00~15日(金)17:00

※先着順で受付し、予定チーム数に達した場合、期間内でも締め切ります

主催:三豊市 / 共催:香川高専詫間キャンパス・NPO法人みとよ発明キッズ

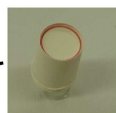
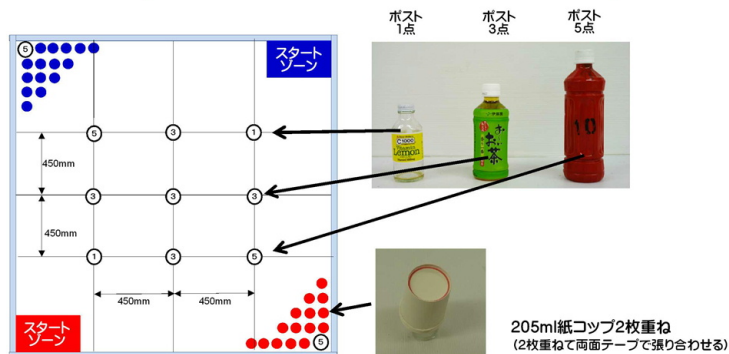


みとよロボコン2014

みとよロボットコンテストルール



ビギナークラス(小学生)



205ml紙コップ2枚重ね
(2枚重ねて両面テープで張り合わせる)

紙コップをポストにかぶせて得点を争うゲームです。但し点数が反転するのでロボットの性能と作戦そしてチームワークが大事です。

(ピン:1点、ペットボトル小:5点、ペットボトル500ml:1点)

※点数の反転例...例えば5点のポストに赤チームが紙コップをかぶせていたとします。(赤チーム5点)青チームが赤チームの紙コップを落とすと赤チームの得点に反転します。(青チーム5点)さらに赤いチームの紙コップをかぶせると再度反転します。(赤チーム5点)一番上のコップの色がそのポストの点数を得点にすることができます

紙コップは各チーム15個、図のように配置します。

ロボットはスタートゾーン(A3用紙サイズ)に入っていること

○予選

各チームがエントリー宣言し、3回ゲームを行い最大点が持ち点となる。但し4回目のチャレンジを使えば4回目のエントリーが可能となるが、4回目の得点が持ち点となる。制限時間は2分間とする。

○決勝トーナメント

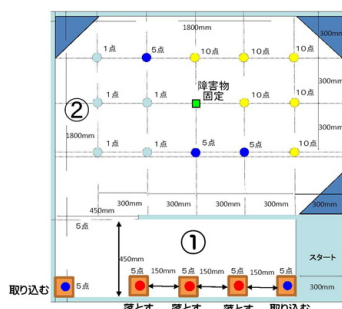
予選の持ち点で高得点のチームから4チームが決勝トーナメントに出場する。決勝トーナメントでは最初にゴミを置いてから相手チームがロボットで位置や状態を変更する。その時、倒れても、場所が移動しても可。制限時間は20秒間。予選成績1位・3位、2位・4位のチームが1回戦を対戦し高得点のチームが決勝出場となる。準決勝で負けたチームは3位決定戦を行う。



貸出物品

レゴマインドストームNXT用
ギヤードモーター(5個)
部品(配線部品、タイヤ、その他部品など)
自作コントローラ(1セット)

ハイレベルクラス(中学生)



障害物
90mm×90mm

サイズは同じ
プラスチック球にだけ
色違い(赤と青)



貸出物品

レゴマインドストームNXT用
本体・センサー・部品セット
ギヤードモーター(3個)
部品(配線部品、タイヤ、その他)
パソコン(NXTソフト入り)

①スタートゾーンを出発したロボットは青球はロボットに取り込み、赤球は台から落として進む。赤球を3個落とし、青球を2個ロボットに取り込んで(25点)①ゾーンを超えると30点獲得する。

①のゾーンをクリアし②のゾーンに進んだロボットが再び①のゾーンに戻って終了時間に①のゾーンを出ることが出来なければ-10点とする。(終了時間に再び②のゾーンに移動した時は減点しない。)

②のゾーンでは①のゾーンの得点にペットボトルを倒した得点をプラスする。

①、②のゾーンですべての課題をクリアすると110点となる。

制限時間は2分(途中で試合を終了することができる。終了までの得点を獲得点とする。)

ロボットはスタートゾーン(A3用紙サイズ)に入っていること

○予選

各チームがエントリー宣言し、3回ゲームを行い最大点が持ち点となる。但し4回目のチャレンジを使えば4回目のエントリーが可能となるが、4回目の得点が持ち点となる。制限時間は2分間とする。

○決勝トーナメント

予選の持ち点で高得点のチームから4チームが決勝トーナメントに出場する。予選成績1位・3位、2位・4位のチームが1回戦を対戦し高得点のチームが決勝出場となる。準決勝で負けたチームは3位決定戦を行う。

みとよロボコン2014申込書

申込先: 三豊市政策部産業政策課 FAX 0875-73-3022

☐ ビギナークラス

☐ ハイレベルクラス

○連絡先(保護者の代表者の連絡先をご記入下さい)

住所:			
保護者代表者氏名:	電話番号:	携帯番号:	
E-mail(パソコン又は携帯メールアドレス):			

○参加者氏名【チーム名:】

小学校・中学校名	学 年	氏 名

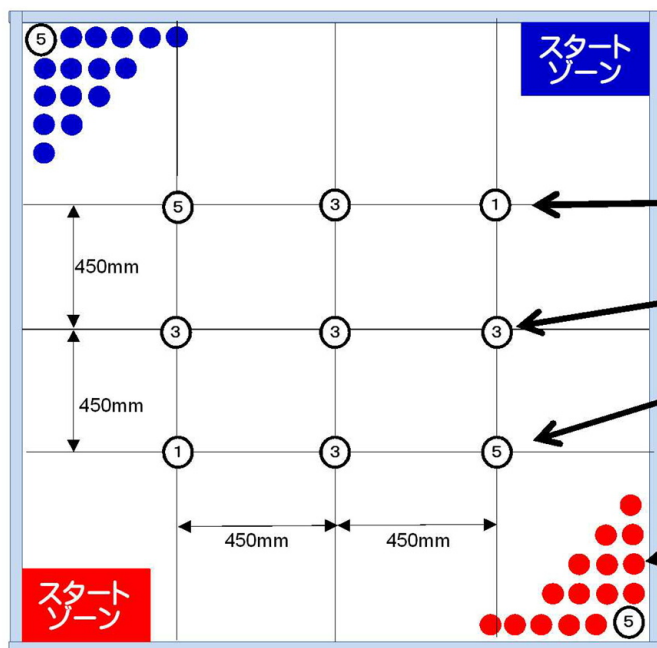
※本申込により、三豊市及び香川高等専門学校による広報活動の趣旨を理解し、ホームページや刊行物で撮影した写真が掲載されることに同意します。

「みとよロボコン2014」は、(公財) 明治百年記念香川県青少年基金からの助成を受けて実施するものです。

みとよロボコン2014

みとよロボットコンテストルール

ビギナークラス(小学生)



ポスト
1点

ポスト
3点

ポスト
5点



205ml紙コップ2枚重ね
(2枚重ねて両面テープで張り合わせる)

紙コップをポストにかぶせて得点を争うゲームです。但し点数が反転するのでロボットの性能と作戦そしてチームワークが大事です。

(ビン:1点、ペットボトル小:5点、ペットボトル500ml:1点)

※点数の反転例・・・例えば5点のポストに赤チームが紙コップをかぶせていたとします。(赤チーム5点) 青チームが赤チームの紙コップを落とさずに上に青チームの紙コップをかぶせると青チームの得点に反転します。(青チーム5点) さらに赤いチームのコップをかぶせると再度反転します。(赤チーム5点) 一番上のコップの色がそのポストの点数を得点にすることができます

紙コップは各チーム15個、図のように配置します。

ロボットはスタートゾーン(A3用紙サイズ)に入っていること

○予選

各チームがエントリー宣言し、3回ゲームを行い最大点が持ち点となる。

但し4回目のチャレンジを使えば4回目のエントリーが可能となるが、4回目の得点が持ち点となる。制限時間は2分間とする。

○決勝トーナメント

予選の持ち点で高得点のチームから4チームが決勝トーナメントに出場する。

決勝トーナメントでは最初にゴミを置いてから相手チームがロボットで位置や状態を変更する。その時、倒れても、場所が移動しても可。制限時間は20秒間

予選成績1位・3位、2位・4位のチームが1回戦を対戦し高得点のチームが決勝出場となる。

準決勝で負けたチームは3位決定戦を行う。



貸出物品

レゴマインドストームNXT用

ギヤードモーター(5個)

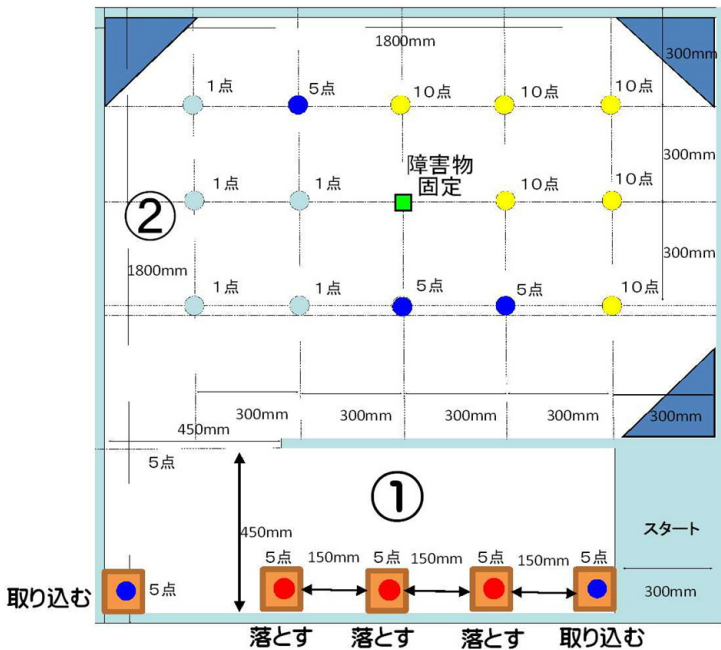
部品(配線部品、タイヤ、その他部品など)

自作コントローラ(1セット)

みとよロボコン2014

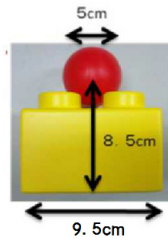
みとよロボットコンテストルール

ハイレベルクラス(中学生)



障害物
90mm×90mm

サイズは同じで
プラスチック球だけ
色違い(赤と青)



貸出物品

レゴマインドストームNXT用
本体・センサー・部品セット
ギヤードモーター(3個)
部品(配線部品、タイヤ、その他)
パソコン(NXTソフト入り)

①スタートゾーンを出発したロボットは青球はロボットに取り込み、赤球は台から落として進む。赤球を3個落とし、青球を2個ロボットに取り込んで(25点)①ゾーンを超えると30点獲得する。

①のゾーンをクリアし②のゾーンに進んだロボットが再び①のゾーンに帰って終了時間に①のゾーンを出ることが出来なければ-10点とする。(終了時間に再び②のゾーンに移動した時は減点しない。)

②のゾーンでは①のゾーンの得点にペットボトルを倒した得点をプラスする。

①、②のゾーンですべての課題をクリアすると110点となる。

制限時間は2分(途中で試合を終了することができる。終了までの得点を獲得点とする。)

ロボットはスタートゾーン(A3用紙サイズ)に入っていること

○予選

各チームがエントリー宣言し、3回ゲームを行い最大点が持ち点となる。

但し4回目のチャレンジを使えば4回目のエントリーが可能となるが、4回目の得点が持ち点となる。
制限時間は2分間とする。

○決勝トーナメント

予選の持ち点で高得点のチームから4チームが決勝トーナメントに出場する。

予選成績1位・3位、2位・4位のチームが1回戦を対戦し高得点のチームが決勝出場となる。

準決勝で負けたチームは3位決定戦を行う。