

みとよロボコン2015

宿泊型ロボットコンテスト 開催決定!

2015年8月29日(土)午後～8月30日(日)

【日帰りでも参加可能】 【宿泊型:定員10名～15名】

参加費:宿泊型 1泊2食付 8000円以内(予定) ※日帰り参加:無料

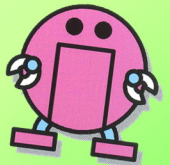
【開催日時】 29日 13:00 受付、ロボット製作

30日 9:00～12:00 ロボット調整

13:00～16:00 ロボットコンテスト

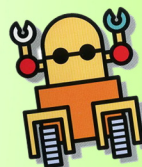
【開催場所】 香川高等専門学校 詫間キャンパス

【参加資格】 小(ビギナー)・中学生(ハイレベル) (1チーム2～3名)



事前説明会 <開催場所> 香川高専 詫間キャンパス
8月9日(日) 10:00～12:00

ビギナークラス(小学生:先着10チーム)



ハイレベルクラス(中学生:先着10チーム)

申込期間:平成27年8月3日(月)～8月7日(金) (受付時間9:00～17:00)

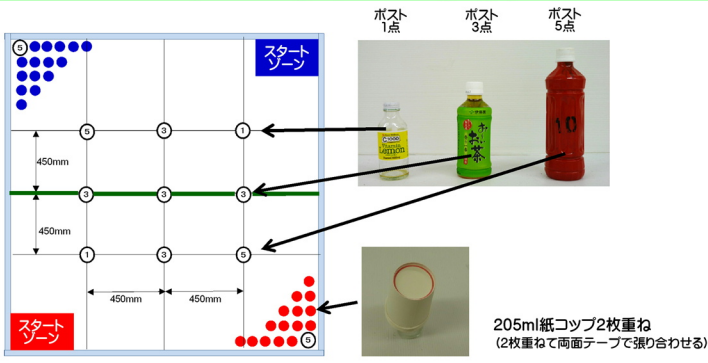
申込先:三豊市政策部産業政策課(TEL:0875-73-3013、FAX:0875-73-3022)

※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

みとよロボットコンテストルール みとよロボコン2015

ビギナークラス(小学生)



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紙コップをかぶせると青チームの得点が反転します。(青チーム5点)さらに赤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。真中の緑線より相手ゾーンには入ることが出来ません。但し上空は含みません。

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

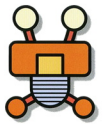
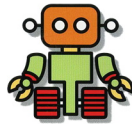
各チームがエントリー宣言し、3回ゲームを行い最大点が持ち点となる。但し4回目のチャレンジを使えば4回目のエントリーが可能となるが、4回目の得点が持ち点となる。制限時間は2分間とする。

○決勝トーナメント

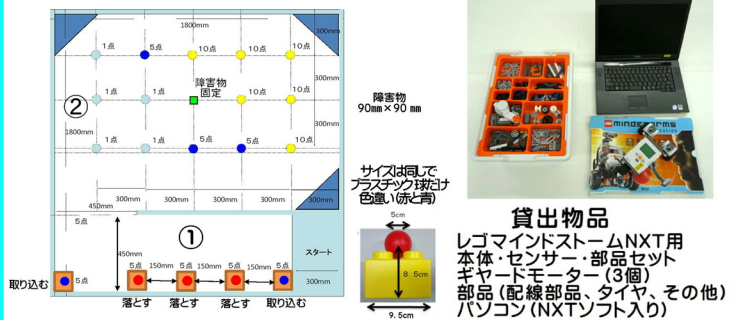
予選の持ち点で高得点のチームから4チームが決勝トーナメントに出場する。決勝トーナメントでは最初にゴミを置いてから相手チームがロボットで位置や状態を変更する。その時、倒れても、場所が移動しても可。制限時間は20秒間。予選成績1位・3位、2位・4位のチームが1回戦を対戦し高得点のチームが決勝出場となる。準決勝で負けたチームは3位決定戦を行う。



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)



①スタートゾーンを出発したロボットは青球を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。)

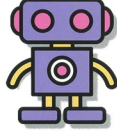
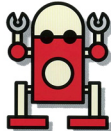
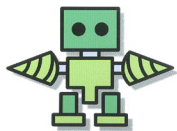
ロボットはスタートゾーン(A3用紙サイズ)に入っていること

○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2015 申込書

- ビギナークラス
 ハイレベルクラス

申込先：三豊市政策部産業政策課
 TEL 0875-73-3013
 FAX 0875-73-3022

○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)： _____

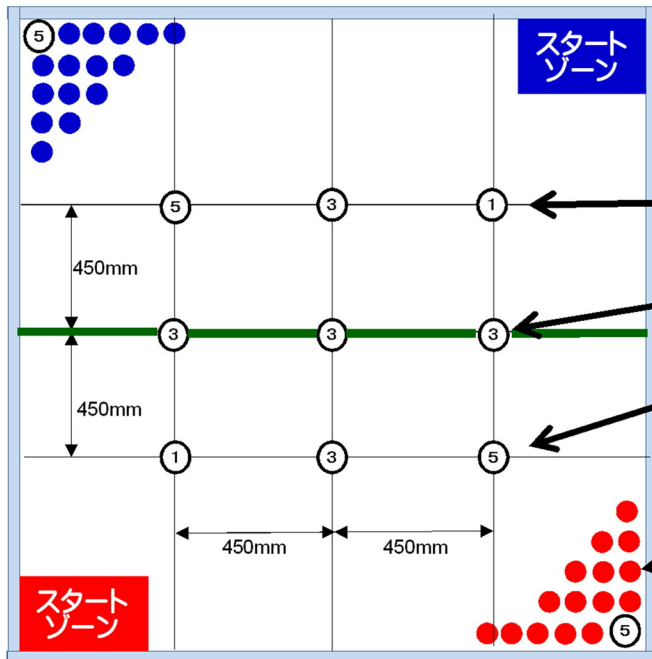
○参加者氏名 【チーム名： _____】

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。



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。真中の緑線より相手ゾーンには入ることが出来ません。但し上空は含みません。

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

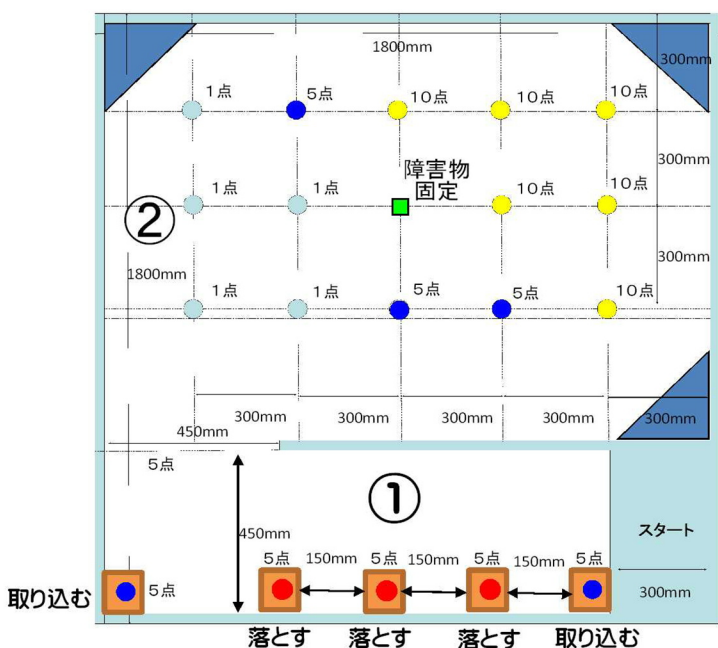
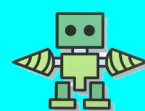
ギヤードモーター(5個)

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)

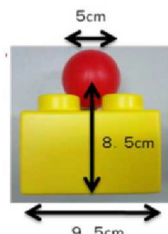


ハイレベルクラス(中学生)



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。