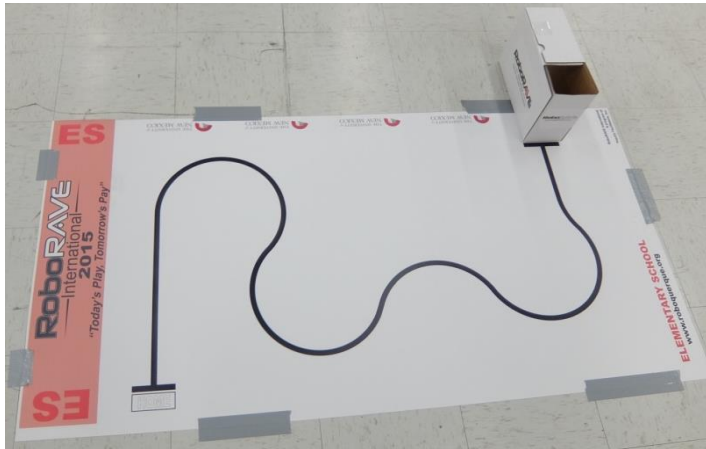
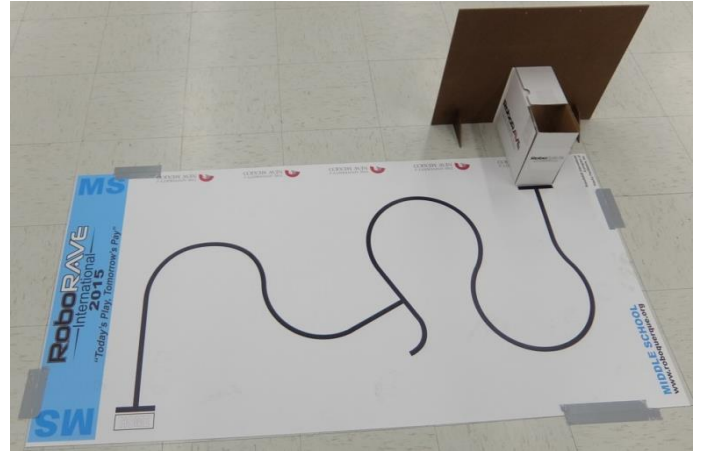


## Line Following Challenge ルール



↑ 小学生トラック(過去アメリカ大会)



↑ 中学生トラック(過去アメリカ大会)

※画像の各コースは過去アメリカ大会のものであり、  
今回の加賀ロボレーブ国際大会で使用するものではありません。

### ●競技ルール

- ・ロボットに複数のセンサーやプロセッサを使用してもかまいません。
- ・競技には3分間が与えられます。
- ・プレイヤーのみがロボットを操作できます。
- ・塔(段ボール)に触れてはいけません。
- ・**ボールのかき出しは禁止です。**
- ・競技中にロボットに触れる場合は、ロボットをスタート地点まで戻してください。
- ・正式なスコアリングは10回のみ行うことができ、上から5つのスコアの合計で決勝進出者を決めます。
- ・1度のプレイでのスコアは、塔まで1往復(途中で最低1個のピンポン玉を塔に入れる)のポイントと、その後に塔に入れた**ピンポン玉の数**で決定する。  
なお、途中(1往復目)で入れたピンポン玉は、ボーナスとしてカウントされません。
- ・3分以内に1往復できなかった場合、途中の達成事項に応じてポイントを与えます。

### ●得点

- ・それぞれの部門で運ぶボールの数が指定されています。
  - ・小学生 ⇒ 137個
  - ・中学生 ⇒ 201個
  - ・高校生 ⇒ 387個
- ・3分以内に運び入れたボールの数が指定ボール数以下 ⇒ そのまま得点となる。
- ・3分以内に運び入れたボールの数が指定ボール数を超える ⇒ オーバーした数が減点される。

### ●チェックイン

ロボットの大きさが $65,030\text{cm}^3$ を越えていないかどうか、競技に入る前に確認します。  
(計測の方法は右のリンク先(動画)を参考にしてください。)

[動画](#)

## ●部門別のトラックの詳細

### ・白色のPVCマット

・塔・・・小・中・高全ての部門で共通のもの。

高さ20.3cm、幅10.2cm、長さ35.6cmのもので、運ばれたボールを外に出すために後ろ側の面が空いている。

・小学生の部・・・交差点なし。白色の背景に1.25cmの黒線が引かれているもの。

・中学生の部・・・交差点が1つあり。白色の背景に1.25cmの黒線が引かれているもの。

・高校生の部・・・交差点が2つあり。白色の背景に0.75cmの黒線が引かれているもの。

## ●スコア表

部門	Homeを出発	1つ目の“T”を曲がる	2つ目の“T”を曲がる	Towerで止まる	ボールを運ぶ	Homeへ戻り始める	1つ目の“T”を曲がる	2つ目の“T”を曲がる	Homeに戻る	合計
小学生の部	50	-	-	100	100	50	-	-	100	400
中学生の部	25	25	-	100	100	25	25	-	100	400
高校生の部	25	25	25	50	100	25	25	25	100	400

**ボーナスボール: 1往復した後に運んだボールが 指定数以下⇒得点**  
**指定数をオーバー⇒オーバーした数を指定数から引いて得点**

## ●決勝トーナメントについて

・各部門で上位8チームが決勝トーナメントに進出します。

・進出を決めた際のポイントに応じて、以下のトーナメント表の通りに対戦を進行します。

・同点スコアの場合は、タイムの速いチームが勝ちとします。

## “RoboRAVE Kaga Japan 2018” 決勝トーナメント表

ラウンド1      ラウンド2      決勝ラウンド

トーナメント 順位について	
・ラウンド1で負けたチームは、決勝進出を決めた時点のスコアに応じて5～8位まで順位をつける。	
・ラウンド2で負けたチームは、3位と4位を決めるためにラウンド3で対決する。	
・ラウンド2で勝ったチームは決勝ラウンドで対決し、優勝と2位のチームを決める。(ラウンド3と同時に行う)	

