

## 6. AlpineBot Challenge ルール

### 6.1 ゴール

山に見立てた急斜面を登り、頂上に旗を立てるロボットを設計し、組み立て、プログラミングしよう！

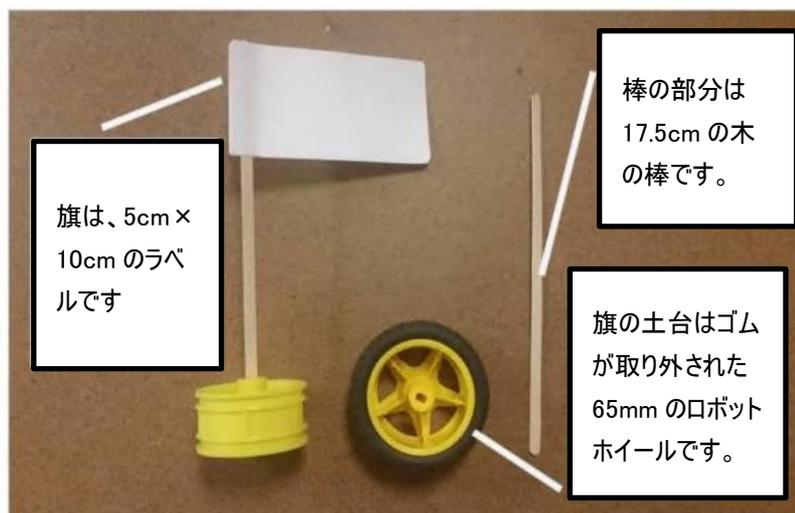


### 6.2 部門

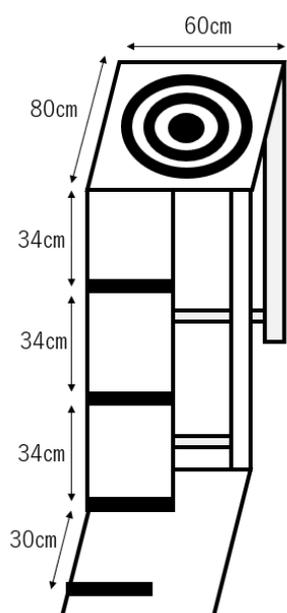
- 3 部門
  - 小学生(4～6 年生)
  - 中学生
  - 高校生
- 2～4 人のチームであること。



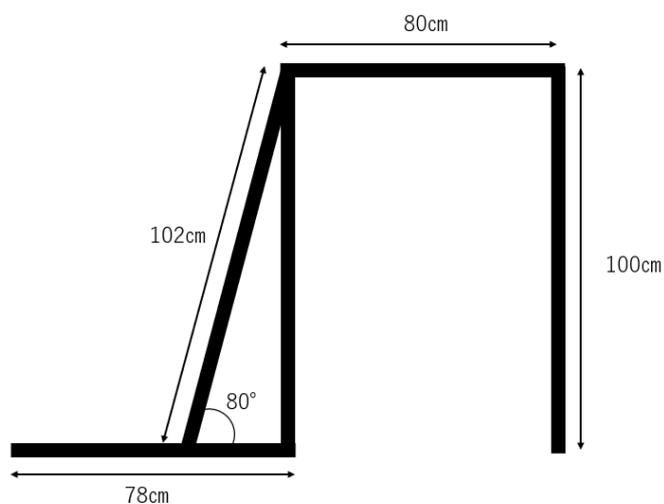
【図2】



【トラック全体図】



【トラック側面図】



## 6.4 競技ルールと採点

- 競技回数は 25 回までです。
- チームが得た得点のうち、良いほうから 10 回のスコアの合計で競い、順位を決定します。  
※決勝トーナメントはありません。
- 制限時間は 2 分間です。
- 小学生部門は斜面の目の前または斜面から少し離れた位置からスタートします。中高生部門はスタートラインの後ろからスタートします。
- スタート後にロボットに触れることはできません。
- 斜面に記された得点ラインをロボットの一部分が通過した時点で得点を獲得します。
- ロボットが完全に頂上に到達した場合は 100 ポイントを獲得します。(ロボットを構成する全てのパーツが頂上にある)

状態)

- 頂上到達後に頂上の円の中に旗を立てることでポイントが得られ、円の中心に近いほど高得点となります。  
※ロボットの一部分が旗(旗、旗立て、旗竿)に触れている場合は、旗を立てたことによって得られるポイントが50%減になります。
- チームのメンバーは、ジャッジに時計の停止と競技の終了を告げることができます。(競技担当者の指示があるまでロボットに触れることはできません。これに反すると旗設置ポイント及び、時間ボーナスポイント失います。)
- 旗を置いた(旗が自立している状態)時点での残り時間が1ポイント/秒でボーナスポイントとして加算されます。
- 小学生部門と中高生部門で採点方法が以下のように異なります。

<小学生部門>

ロボットは斜面の始点部または、それより後ろからスタートします。斜面を登れない場合でも何らかの動きをした時点で 25 ポイントを獲得します。以降は得点ラインを通過するごとに得点を獲得し、頂上に到達した時点で 100 ポイントを獲得し、さらに頂上に旗を立てた際にも得点を獲得します。

<中高生部門>

ロボットはスタートライン(20 ポイントライン)の後ろからスタートします。斜面を登れない場合でも何らかの動きをした時点で 20 ポイント獲得します。次にロボットが斜面に触れた時点で 40 ポイントを獲得し、それ以降は得点ラインを通過するごとに得点を獲得します。最後に頂上に到達した時点で 100 ポイントを獲得し、さらに頂上に旗を立てた際にも得点を獲得します。

- スコアは以下の表のとおりです。

スタート位置	MSスタート	ESスタート 坂の始まり	1本目のライン	2本目のライン	3本目のライン
ES		0/25	50	75	100
MS/HS/UP	0/20	40	60	80	100

テーブルトップと旗 による得点	テーブル トップ	的の中心	内側の 白線	内側の 黒線	外側の 白線	外側の 黒線
ES	100	100※	80※	60※	40※	20※
MS/HS/UP	100	100※	80※	60※	40※	20※

※旗の棒や土台のいずれかがロボットに触れている場合、50%のペナルティ