

【競技名】Kokohore! WanWan

【競技紹介】

ポチは宝探しの名犬。とある野原には、かつて平家の落人が逃げる時に隠した宝の隠し場所がある。そして野原には、時として光り輝く白銀の像が出現するという噂のほか、野原のどこかには宝玉石が眠る洞窟の入口があるとの噂もある。ポチは、野原を走り回って宝を見つけ、ご主人に知らせなければならない。さて、ポチは制限時間内にいくつの宝を見つけられるだろうか！

※2015ルールからの変更点は赤字で記載してある。[ルール更新箇所は青色下線で記載してある。](#)

NEST ロボコンのエントリーとチーム

NEST ロボコンは、ロボット1台でエントリーすること。1台のロボットを2名以上のグループで製作することも認める。

NEST ロボコンの全競技は、別のロボットの製作者（製作グループ）と「スーパーチーム」を編成し、ロボット2台で競技を行う。「スーパーチーム」の組み合わせは大会側が行い、NEST ロボコン開催日の1週間前までに事前に公表される。ルール内の「チーム」とは大会側で組み合わせた「スーパーチーム」の事を指す。

競技回数

参加チーム数により、1～2ラウンドの競技を行う。

ロボット

ロボットは自律型でなくてはならない。大きさの制限はない。競技開始前に、ロボットの前がどちらであるか質問を受けることがあるので、答えられるようにすること。

車検

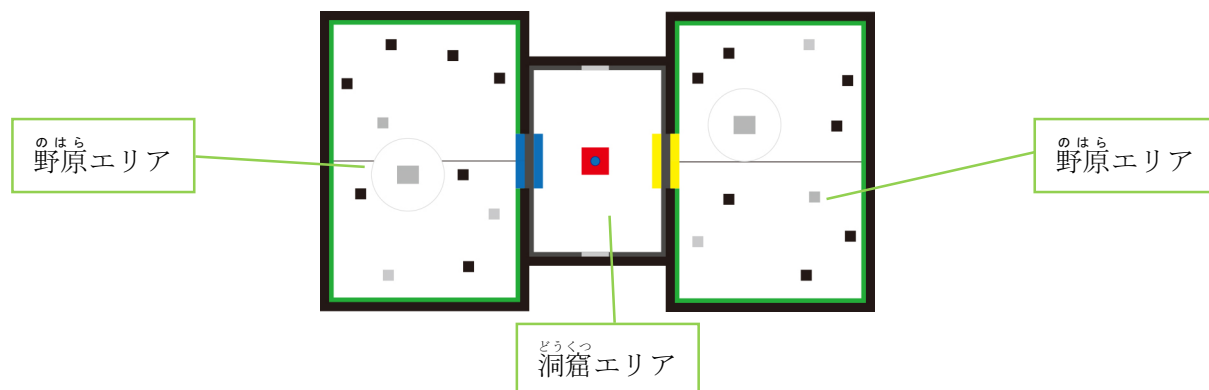
出場するすべてのロボットは競技前に車検を受け、合格していなければならない。車検では、インタビュー形式で製作したロボットがどのように動かすかを説明することを求められる。

フィールド

白ボール紙(0.8m×1.1m)を5枚使用して作られる。野原エリアが左右にあり、中央に洞窟エリアが配置されている。野原エリアは内側を緑のラインで、外側を黒のラインで囲まれている。

洞窟エリアの入口と出口には長さ30cm幅5cmの青(右側)と黄色(左側)のラインが貼られている。洞窟エリアは、黒いラインで囲われている。

詳細は、フィールドの詳細を参照のこと



野原エリアの宝

宝の隠し場所

それぞれの野原には黒の正方形シール(6 cm 四方)を7個、銀色の正方形シール(6 cm 四方)を3個、フィールドにランダムに配置される。宝の隠し場所は、白銀の像が乗る円形シート上には配置されない。

白銀の像

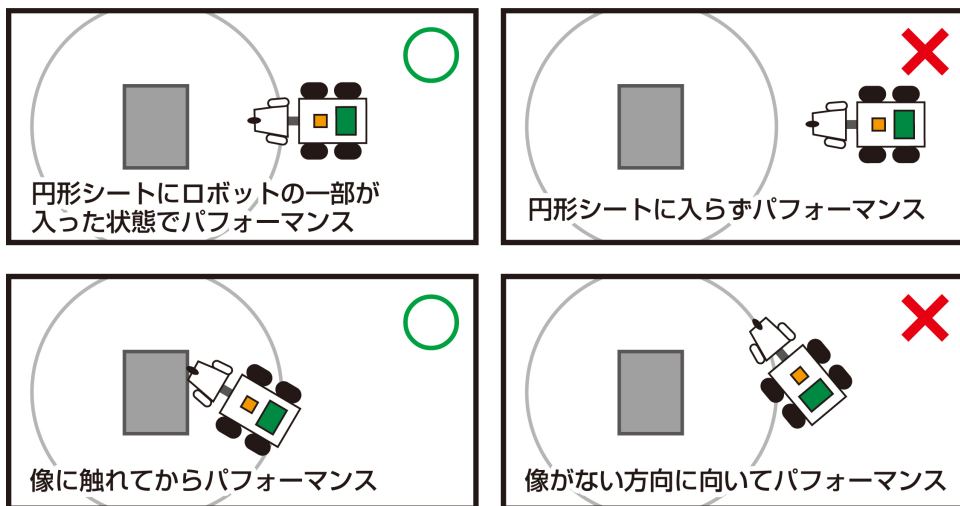
白銀の像はレンガ2個を固めたもので銀色をしている。**選手は競技スタート前に自分のロボットがスタートする野原エリアに白銀の像を置くか選択できる。**白銀の像は、半径20 cmの円形シート(ボール紙白面を使用)の中心に置かれる。円形シートはフィールドに完全に接着されない。円形シートの厚さ分3mm以内の段差ができるが、対応できる様にする。像が乗っている円形シートはフィールドの外側ライン(黒)から15 cm以上離れた位置に置かる。(フィールドイメージ図参照)

洞窟エリアの宝

洞窟の中には、**宝玉が隠されている。**洞窟フィールド中央の床面に15 × 15 cmの赤いシートが貼られており、**宝玉はその中央におかれている。**宝玉は、直径5 cmほどの球体であり、軽い。

野原エリアの宝と白銀の像の発見

宝の隠し場所および白銀の像を何らかの方法で発見し、4秒以上パフォーマンスを行うことで、宝の発見とする。白銀の像に直接触れていない場合、円形シートにロボットの一部が入り、さらにロボットが像の方向を向いた状態であれば、発見と見なす。以下の図の通りである。



発見パフォーマンス

黒と銀の宝の発見パフォーマンスは、1秒停止した後、パフォーマンスする。発見した場所から大きく移動しなければ、その内容は自由とする。

白銀の像の発見パフォーマンスは、必ず動きのあるパフォーマンスを行わなくてはならないが、走行部分は動かしてはならない。パフォーマンスは審査され、優秀なパフォーマンスにはベストパフォーマンス賞が送られる。独創的でテーマに沿ったパフォーマンスほど、評価が高くなる。

制限時間

競技の制限時間は 180 秒とする。ただし参加チーム数によって変更される場合がある。変更は事前にアナウンスされる。

得点

野原エリア

◎隠し場所および白銀の像を発見し、ロボットが4秒以上のパフォーマンスを行った場合、得点をもたらえる。

【宝の得点】

黒色の宝・・・1個につき5点

銀色の宝・・・1個につき10点

白銀の像・・・1個につき10点

ただし、すでに発見した像や隠し場所を再び発見しても得点は加算されない。またチームの他のロボットが発見した像や隠し場所を発見しても得点は加算されない。

洞窟エリア

◎洞窟の入口を発見し、4秒以上停止した後、ロボットが洞窟の中に完全にいたら「洞窟発見ポイント」がもらえる。4秒以上停止せずに洞窟に入った場合は、洞窟発見とならず、野原エリアの外枠から出たと判断される。10秒ペナルティー（1）が適応される。

◎宝玉に触れることができたなら「宝玉発見」、宝玉を確保できたなら「宝玉確保」ポイントをもたらえる。

◎洞窟の出入口（青か黄色どちらでも可）を発見し、4秒以上停止した後、脱出できたら「洞窟脱出」、宝玉を確保して洞窟外に持ち出せたら「宝玉持ち帰り」ポイントをもたらえる。

【各ポイントの得点】

洞窟入口発見・・・10点

宝玉発見・・・5点

宝玉確保・・・10点

洞窟脱出・・・10点

宝玉持ち帰り・・・10点

タイムボーナス

チームで制限時間内に野原フィールドの黒と銀の宝の隠し場所をすべて見つけた場合、以下のタイムボーナスポイントが与えられる。

- ・どちらか一方の野原フィールドを全て発見・・・20点
- ・両方の野原フィールドを全て発見・・・40点

スタート方法

2台のロボットは左右の野原エリアに分かれてスタートをする。

それぞれの野原エリアのコーナー4箇所、フィールドの短辺中央に1箇所ずつ、計6箇所に1番～6番の番号がついたスタートポイントがある。スタート直前に各ロボットの製作者がサイコロを振り出た目の数でスタート箇所を決定する。スタート時には、フィールドの中心に向けてロボットを置く。スタートの合図と共にチーム2台のロボットが同時にスタートする。

10秒ペナルティ

- (1) 外枠の黒線からロボットが完全に出てしまった場合(ロボットの一部分が黒線にかかっていれば可)、審判がロボットを即座に取り上げ、10秒間数えた後、出た位置から再スタートする。その時、ロボットは内向きで黒線と垂直になるよう配置して、再スタートさせる。
洞窟エリアでは、自分のロボットが入ってきた方の「洞窟の入口」から再スタートとなる。
- (2) ロボットが故障した場合、審判はロボットをフィールド外に出して直すよう命じることができる。フィールド外に出してから10秒間はロボットをフィールドに戻すことはできない。ロボットを戻すのは選手が行い、フィールドから撤去した時と同じ位置と向きに置く。
- (3) ロボット同士が絡まって動けなくなってしまった場合、審判は2台のロボットを離し、10秒後に、もとの場所に2台のロボットを背中合わせに置き、再スタートさせる。
- (4) ロボットが白銀の像を倒した場合、審判はロボットを取り上げ、像を戻し、10秒数えた後、ロボットを像に背を向けた状態で戻す。

洞窟脱出後の再スタート

洞窟脱出を成功させた後は、審判に宣言をすれば、競技開始にスタートしたところから再スタートする事ができる。再スタートの際、別のプログラムに変更しても良いが、パソコンからプログラムをダウンロードし直す事はできない。

順位付け

全ラウンドの中で最も高い得点で順位付けを行う。

<同点が出た場合順位付け>

- ①最高得点を出したラウンド以外の得点で優劣をつける。
- ②ラウンドが1回しか行われなかった場合や①で同点が解消されない場合、総合的なロボットの評価としてパフォーマンスの審査得点(2台のロボットの合計点)によって順位付けする。

審判と審査員

各フィールド毎に、審判・審査員を配置する。審判は、開始と終了のコールを含めた競技の進行全体を管理し、得点記録を行う。また、競技内で起きた様々な状況を判断する。審査員は、ベストパフォーマンス賞の審査を行う。

プレゼンテーション・ポスター

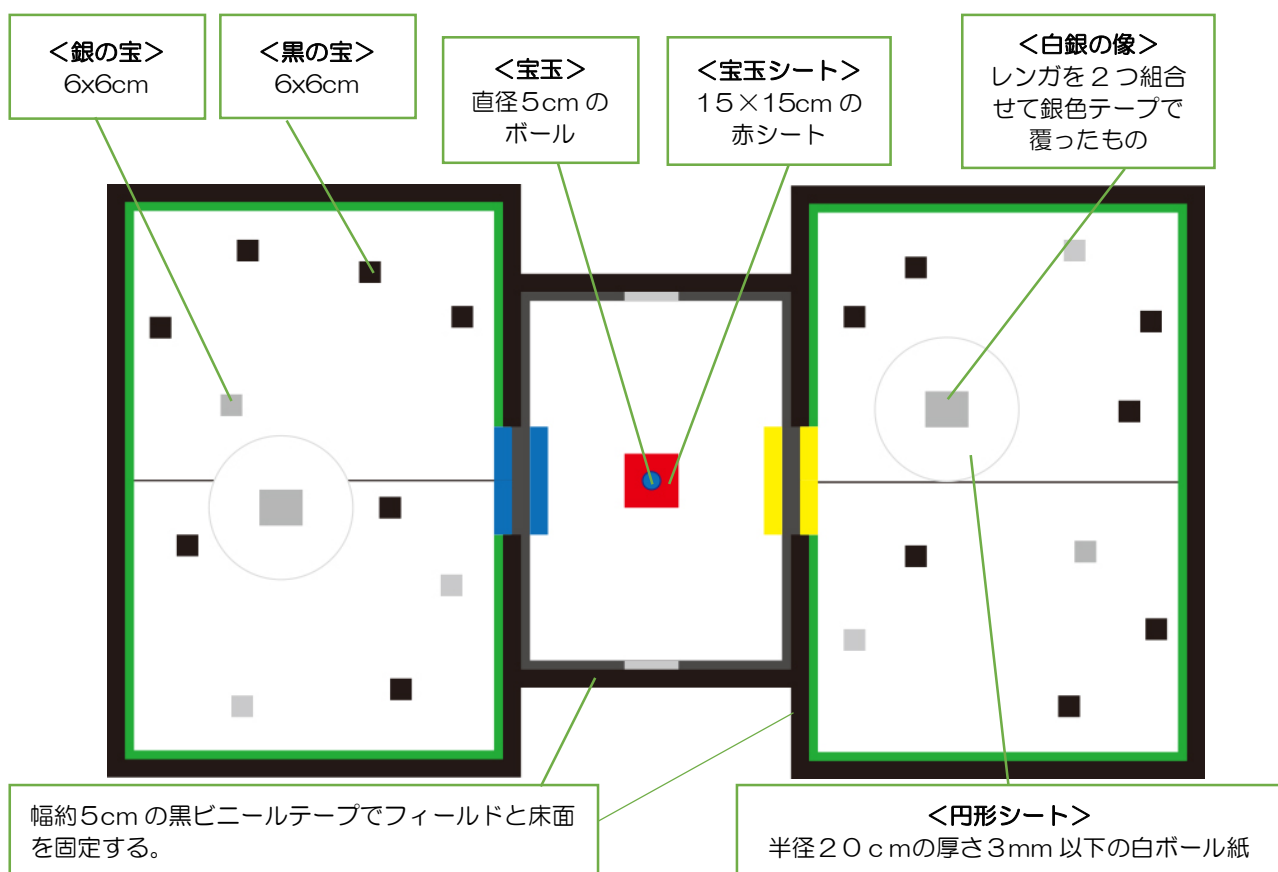
サイズはA3縦とする。ロボット製作者(製作グループ)は事前に活動内容、戦略、ロボットのメカニズムや動きの説明等をプレゼンテーション・ポスターにまとめ、競技会当日、会場に掲示すること。審査員は、ベストプレゼンテーション賞の審査を行う。

賞

チームの獲得した競技得点より順位付けをし、優勝・準優勝・第3位を表彰する。

また競技順位とは別にベストパフォーマンス賞・ベストプレゼンテーション賞^{もう}を設け、賞状を授与^{じゅよ}する。ベストパフォーマンス賞はテーマに合わせた外観^{がいかん}や優れた「発見パフォーマンス」を行ったロボットに対して、ベストプレゼンテーション賞は最も優れたプレゼンテーション・ポスター^{すく}に対し与えられる。

フィールドの詳細



<フィールドの素材>

のほら
野原エリアの緑ライン

幅5cmのクラフトテープ

どうくつ
洞窟エリアの黒のライン

幅5cmの反射の少ない黒テープ

※クラフトテープや布ガムテープなど

どうくつ
黒の宝、洞窟入口（青と黄）、宝玉シート（赤）

カラーカットングシート

どうくつ
銀の宝、洞窟エリアの銀テープ

反射の高い銀テープ

※カットングシートなど

