

SMART2002 春 競技課題

競技課題

競技名：「ミレニアム・アドベンチャー2」

競技課題：競技マシンをスタート/ゴールエリアに設置し、競技マシンの一部がスタートラインを横切った時点からタイム計測を開始する。競技マシンは障害物 A (Mountain), 障害物 B (Forest), 障害物 C (River) を順に通過し、競技マシンの一部がゴールラインを横切るまでの時間を競う。

競技フィールド詳細：競技フィールドの詳細は別紙図面を参照して下さい。

※ 競技フィールドの床には、ロンシール工業製のロンリウムプレーン(白色)を使用する。

※ ライントレース用ラインは黒色のビニールテープ(幅 19[mm])、スタートとゴールラインは赤色のビニールテープ(幅 19[mm])を床材に張り付ける。

※ 競技フィールドの周りには、白色の木製フェンス(高さ 85[mm])を設ける。

※ 障害物 A,B,C はすべて床材に固定する。

※ 障害物 A と C は市販の VHS テープ(ケースなし)、障害物 B は 350ml アルミ缶の側面に白い紙を巻いたものを使用する。

競技マシン：

※ LEGO MINDSTORMS (Ver.1.0, Ver.1.5, Ver.2.0) を 1 セットのみ使用して製作した自律型ロボットとする。

※ 大きさは縦横の幅がスタート/ゴールエリア (30[cm]×40[cm]) 内に収まること。

※ 高さと重量は自由とする。

※ 競技開始後のマシンの変形は自由とする。

競技クラス：

ライト級：LEGO MINDSTORMS 標準の RCX コードのみ使用可能。

ヘビー級：制限なし (LegoOS, NQC, VisualBasic, Delphi など)

競技形式：

※ テストランは 1 チームあたり 3 回までとする。また、1 回のテストランは 5 分間に制限する。

※ 走行申し込み順にタイムトライアルを行う。

※ 初回のタイムトライアル順は、受付時の各チームのキャプテンによる抽選で決定する。

※ 制限時間内であれば何度でもタイムトライアルできる。ただし、同時に複数回の走行申し込みはできない。

※ 制限時間内にピットでチューニングや改造をしても構わない。

※ マシンは予めスタートライン手前に待機させ、RCX の RUN ボタンを押してからスタートさせる。

※ 競技時間の計測は、マシンの一部がスタートラインを横切ってからゴールラインを横切

るまでとする。

※障害物をクリアしたかどうかの判定は審判員が行う。

※障害物をクリアしていないと判断された場合やドライバが競技マシンにふれた場合は記録無効とし、その時点でタイムトライアルを中断しなければならない。

※競技開始後にマシンが分解した場合、そのトライアルは無効になる。

違反行為：

※マシンが競技場の外に接地する。

※タイムトライアル開始後、ドライバが競技マシンや障害物に触れる。

※RCX にダウンロードされたプログラム以外で競技マシンを操縦する。

禁止行為：

※競技フィールドや設備等を故意に破損・変形させる。

※故意に走行時間を長くし、他のチームのタイムトライアル数に著しく影響を与えたと主審に判定される。

※その他、悪質な違反行為や妨害行為があったと主審に判定される。

※審判（主審・副審）の指示に従わない。

競技判定：

※競技判定は主審と副審によって行われ、その最終決定権は主審が持つ。

※違反および禁止行為があった場合のゴールは、主審の判断で無効とする。

※違反および禁止行為によって生じた事態が競技進行上問題となる場合には、主審の判断によって競技の中断、競技フィールドの整備などの必要な処置を取る。

※競技判定に疑問がある場合は、チームの代表者が競技終了直後に速やかに主審に申し出ること。次のチームのタイムトライアルが始まった時点での異議は認めない。

その他：

※SMART2002（春）を魅力のあるものとするために、大会の趣旨に添って競技ルールを解釈・運用していただき、ご協力をお願いします。