

RoboRAVE

Today's Play, Tomorrow's Pay



RoboRAVE とは、

ロボット教育推進組織でロボットを通じて子供達の想像力を養う社会を育成して行く事を目的として 2001 年にアメリカ合衆国ニューメキシコ州アルバカーキで創立されました。RoboRAVE の名前の由来は Robots are very educational の頭文字からきており、その理念は、“助け合うこと、チームで作業をする事、そして楽しむこと”を最優先にし、勝つことに趣をおいておりません。対象学年は小学校 3 年生から高校生ままで、ロボットを通じて考える力を育てる環境を築いていく事に主眼をおいております。

RoboRAVEPlayShop

日時：平成 28 年 11 月 3 日（木祝）

午前 10 時～午後 17 時

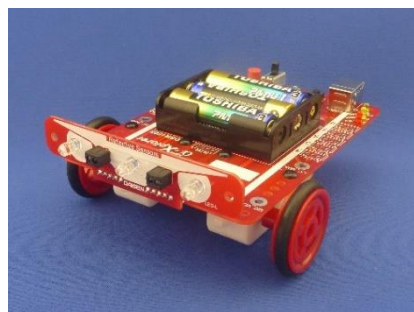
- ・場所：追手門学院 大阪城スクエア
- ・対象：小学 4 年生～6 年生
- ・定員：40 名（2 名 1 組）（先着順）
- ・持ち物：筆記用具, 1ℓ 牛乳パック
- ・応募方法：別紙用紙記入
- ・締切日：平成 28 年 10 月 24 日
- ・使用ロボット：α-Xplorer

RoboRAVE 大阪オープン大会

日時：平成 28 年 11 月 6 日（日）

午前 10 時～午後 17 時

- ・場所：追手門学院 大阪城スクエア
- ・対象：小学 4 年生～中学生
- ・定員：40 名（2 名 1 組）（先着順）
- ・持ち物：ダイセン製ロボット（貸出有）
- ・応募方法：別紙用紙記入
- ・締切日：平成 28 年 10 月 24 日
- ・競技ルールは事務局 Web にて公開



お問合せ：RoboRAVE 大阪実行委員会事務局【株式会社ダイセン電子工業内】

〒556-0005 大阪市浪速区日本橋 4-9-24

TEL:06-6631-5553 Fax:06-6631-6886

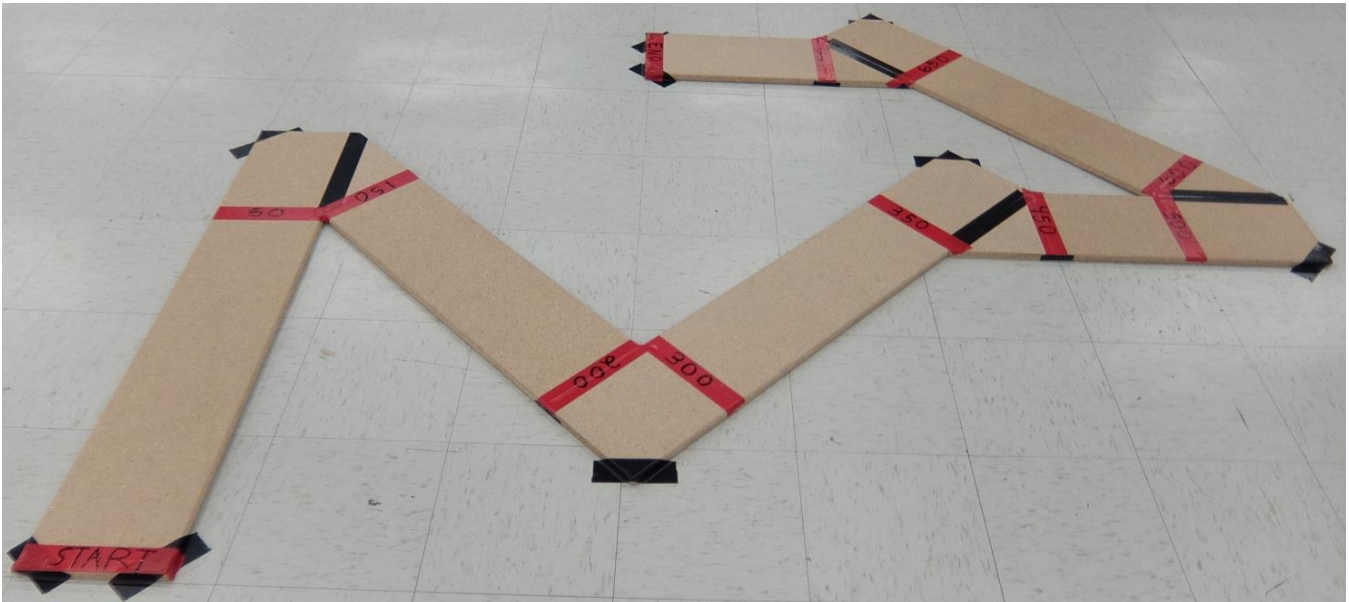
mail: info@daisendenshi.com URL: www.daisendenshi.com

a-MAZE-ing Challenge ルール



↑ 小学生トラック(前アメリカ大会)

↓ 中学生トラック(前アメリカ大会)



●競技ルール

- ・3分で木で組まれたコースを走破してください。
- ・チャレンジに回数制限はありません。
- ・各直線・コーナーを突破するごとに、それぞれ50点・100点が与えられます。
- ・時間内にコースから落ちるなど、走行不能とみなされた場合、競技は終了し、その時点で獲得したポイントがそのままスコアとなります。
- ・3分以内に走破した場合、残った秒数の整数部分がボーナスポイントとして加えられます。
- ・スコアリングの時間内に得た、上から5つまでのスコアの総計で各部門の順位を決めます。
- ・全部門とも同一のトラックを使用しますが、各部門でフィニッシュラインが違います。

●フィニッシュライン

- ・小学生の部は3つ目の角を抜け、4つ目の直線を抜けたところとします。
- ・中学生の部は5つ目の角を抜け、6つ目の直線を抜けたところとします。

●トラックの特性について

- ・コースにはコンパネ(合板の木材)を使用します。
- ・コースに使われる木材は高さ約1.8cm、幅約24cmのものを使用します。
- ・コースのデザインは大会直前に当HPにて公表します。

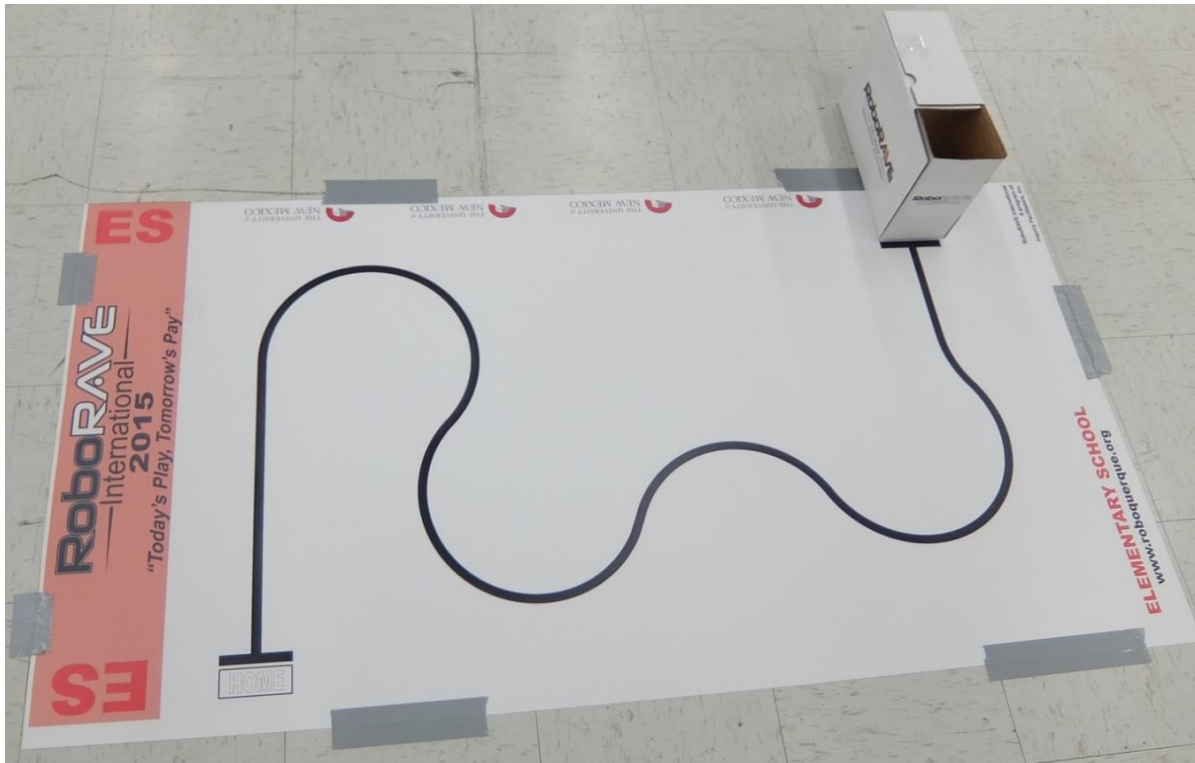
なお、直線は30.5cm～366cmの間で様々な長さで作られ、
曲がり角は左右45°、90°、135°のいずれかの角度でつくられます。

●スコア表

	1つ目の直線	1つ目の曲り角	2つ目の直線	2つ目の曲り角	3つ目の直線	3つ目の曲り角	4つ目の直線	4つ目の曲り角	5つ目の直線	5つ目の曲り角	6つ目の直線	合計
小学生の部	50	100	50	100	50	100	50	-	-	-	-	500
中学生の部	50	100	50	100	50	100	50	100	50	100	50	800

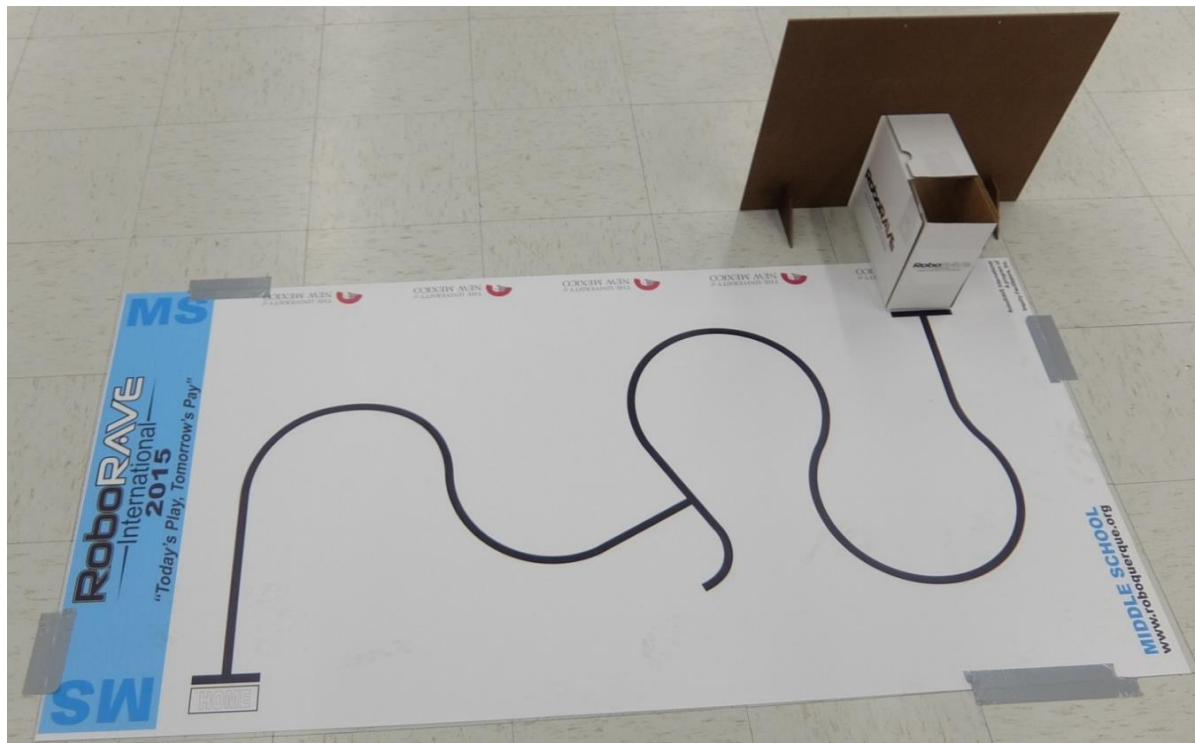
ボーナス: 完走したとき、残った秒数がそのままスコアに加算されます。

Line Following Challenge ルール



↑ 小学生トラック(前アメリカ大会)

中学生トラック(前アメリカ大会) ↓



●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。
- ・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(1個=1ポイント)の数の総計で決定する。
 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。

●部門別のトラックの詳細

- ・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1.27cm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1.27cm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0.64cm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										

ボーナスボール: 1往復した後に運んだボール1個毎に、1点ずつプラスする。