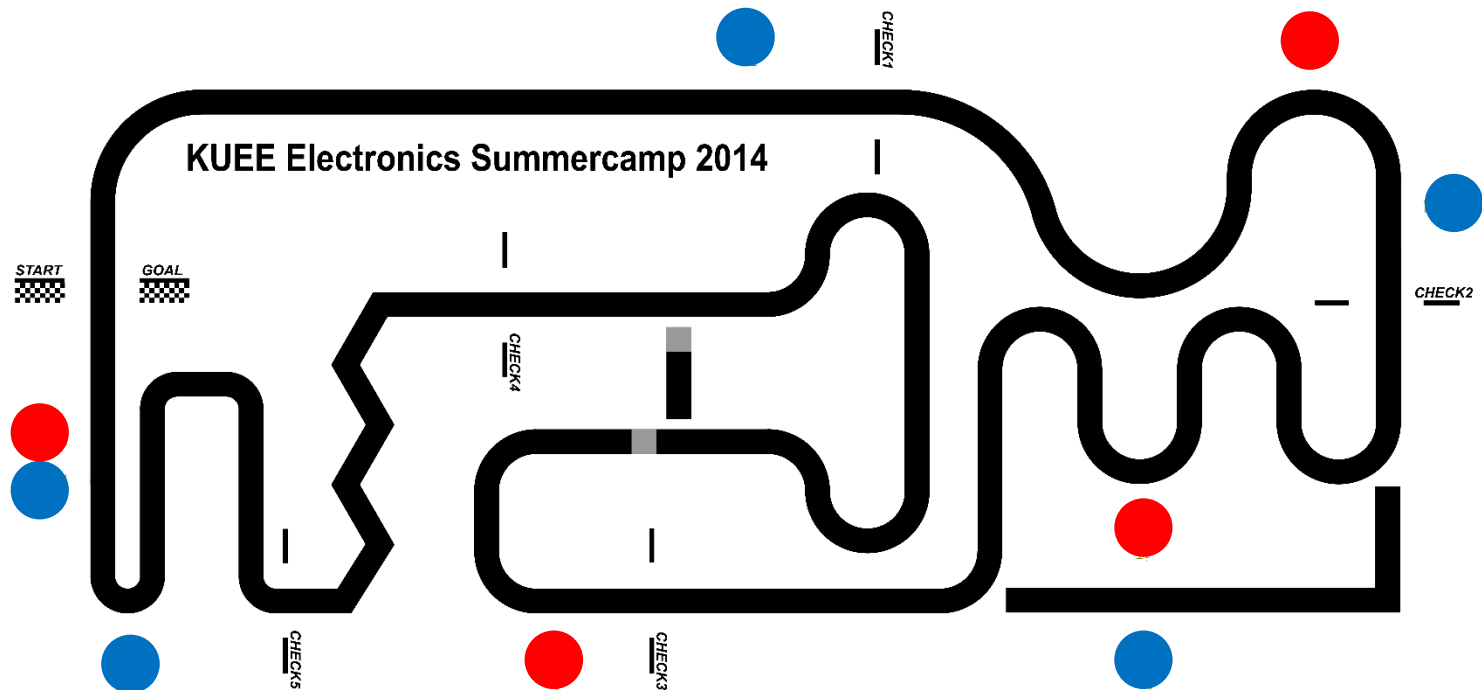


競技ルールの説明

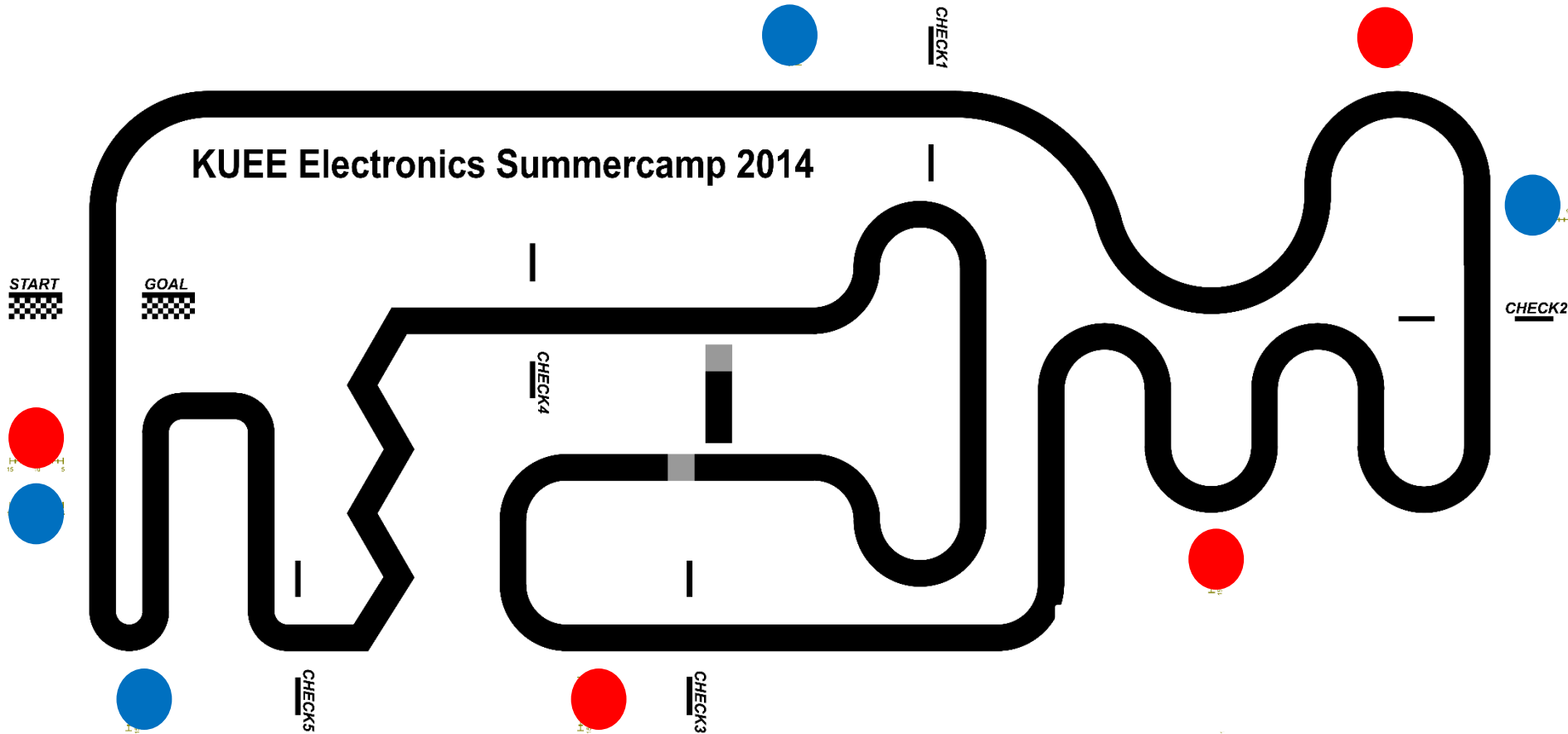
2014年度 サマーキャンプ

競技内容

- 青玉を本体に取り込みながらより早くゴールを目指す競技
- タイム及び取りこんだ玉のスコアで順位が決定



使用コース



- 赤玉4つ, 青玉4つがコース脇に配置

青玉・赤玉のスコア

実際の
走行タイム

+

青玉: 1個につき-5秒のボーナス
赤玉: 1個につき+5秒のペナルティ

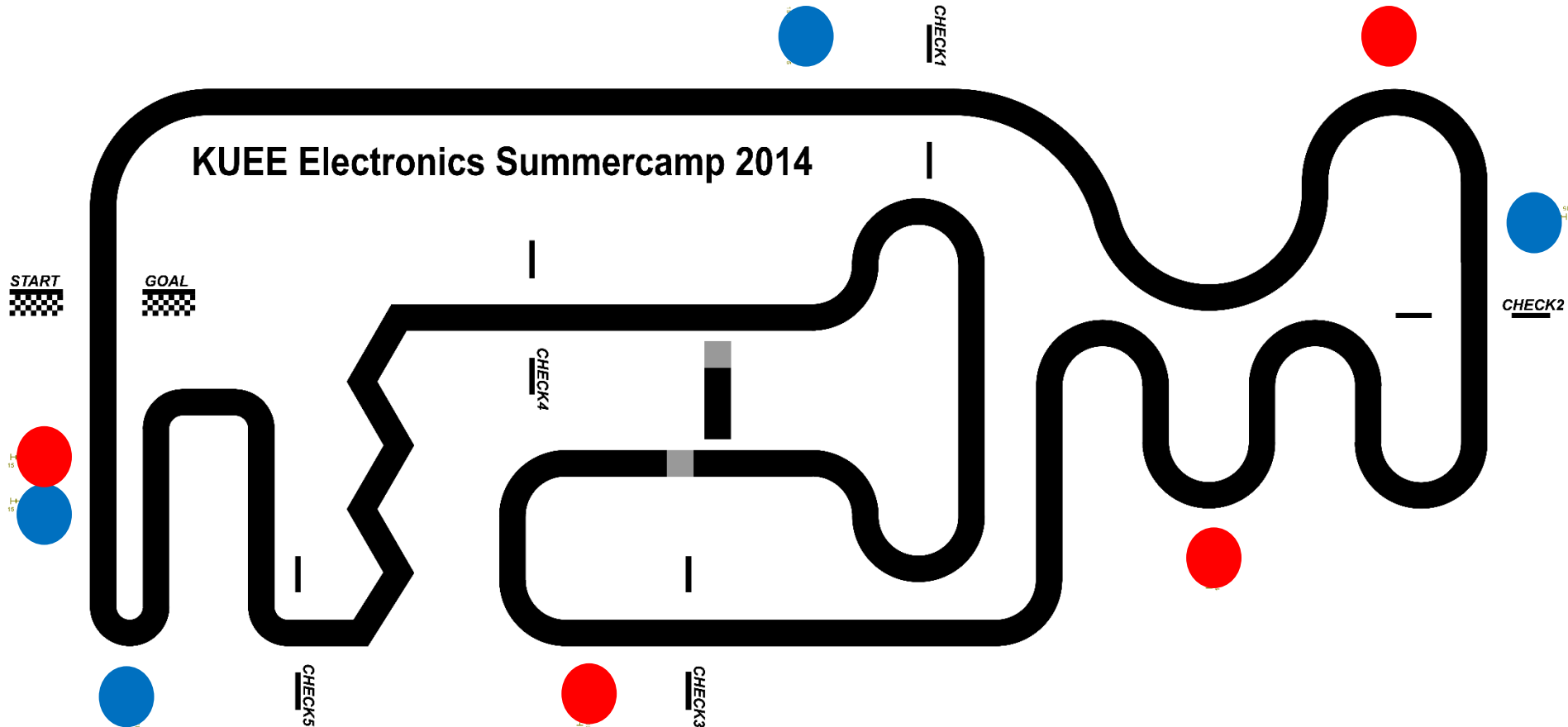
= 総合スコア (補正したタイム)

- 総合スコアで順位を決定
- 青玉4個かつ赤玉0個 (パーフェクト)
→さらに-10秒の特別ボーナス

順位の決定例

グループ名	A	B	C	D
走行タイム	80秒	70秒	90秒	95秒
青玉の個数	3個	1個	4個	4個
赤玉の個数	1個	3個	1個	0個
ボーナス	-10秒	+10秒	-15秒	-20秒-10秒
総合スコア	70秒	80秒	75秒	65秒
順位	2位	4位	3位	1位

ショートカット



- ショートカット先には青玉を配置
- この青玉は特別ボーナスには無関係

玉の配置 (1/2)

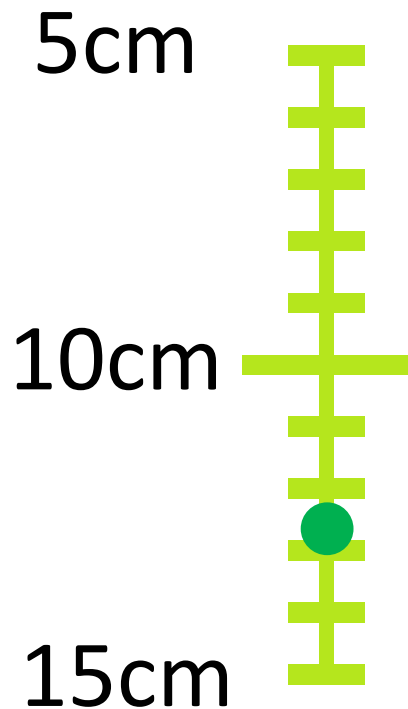
玉はペットボトルのキャップを用いてコースのそばに配置

各チームの機体はそれぞれ異なる大きさ
→取りやすい青玉の位置も違う



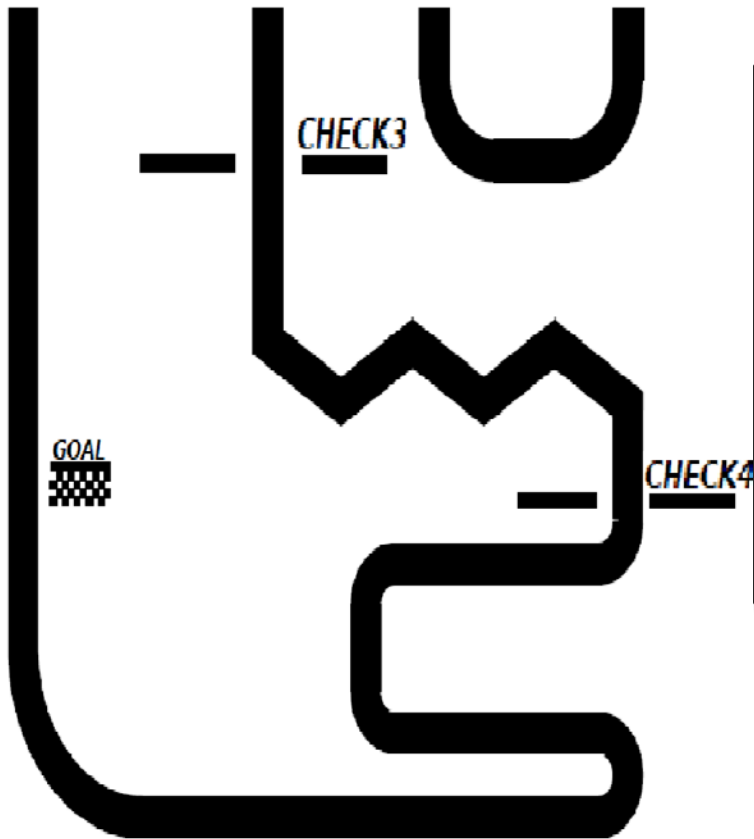
玉の位置は各チームで調整可能

玉の配置 (2/2)



- コースのそばに
キャップを置く目印
- 目印はコース線から
5cm～15cmの位置
- 左図はキャップの
外側を13cmの
位置に合わせた例

ゴール条件



- ゴールするためには、
線路の途中に設置
されたチェックポイントを
全て通過する必要有.
- レースの制限時間は3分.

リスタート

- 上手く走行出来ない場合, **直前に通過したチェックポイント**からリスタートすることが可能です.
- リスタートする際には審判に知らせて下さい.
すぐにストップウォッチを止め,
リスタートしてから再びタイムを測り始めます.
- リスタートしても, 保持している玉はそのままです.

その他のルール

- スタート時に, 配線を除いて機体がスタート線より後ろであることが必要
- ゴール判定は, 配線を除く機体の最後尾がゴール線を越えた瞬間
- 機体にはレゴ以外の素材は使用不可



試合方式・表彰について

- レースは各チーム2回ずつ行います。
良い方のスコアが結果となります。
- 表彰は、総合スコア (1位 or 2位) , スピード王, 得点王の計4つです。
- 得点王は2レースの得点の合計で,
スピード王は良い方の1レースのタイムで競います。

表彰の例

名前	A(1回目)	A(2回目)	B(1回目)	B(2回目)	C(1回目)	C(2回目)
タイム	60秒	90秒	70秒	75秒	100秒	85秒
青玉	2個	4個	3個	3個	4個	3個
赤玉	2個	1個	0個	1個	1個	0個
玉の得点	0秒	-15秒	-15秒	-10秒	-15秒	-15秒
合計	60秒	75秒	55秒	65秒	85秒	70秒
総合順位	2位		1位		3位	
タイム順位	1位		2位		3位	
得点順位	3位		2位		1位	

質問があれば遠慮なくどうぞ!

少しでもわからないことがあれば,
どんどんTAに聞いて下さい.