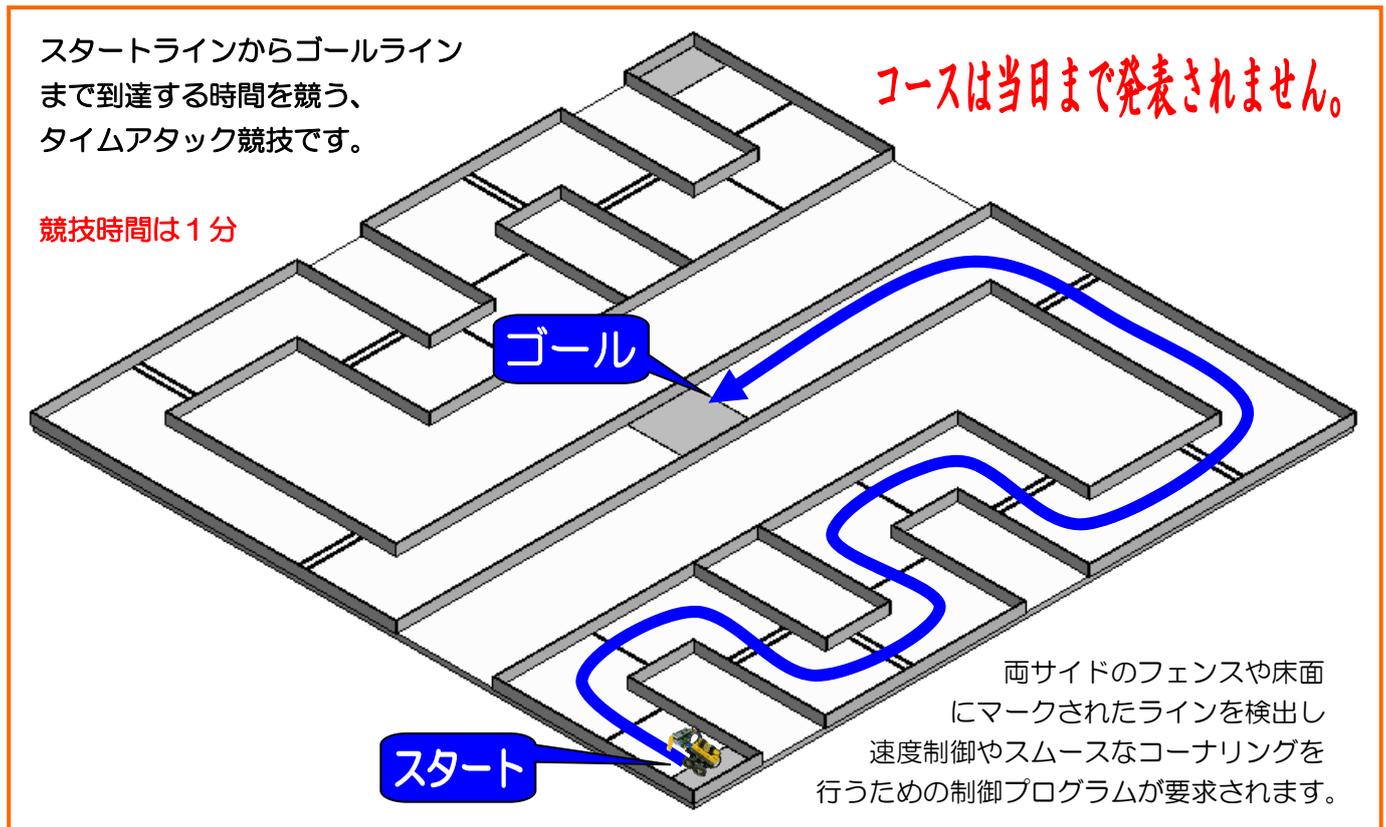
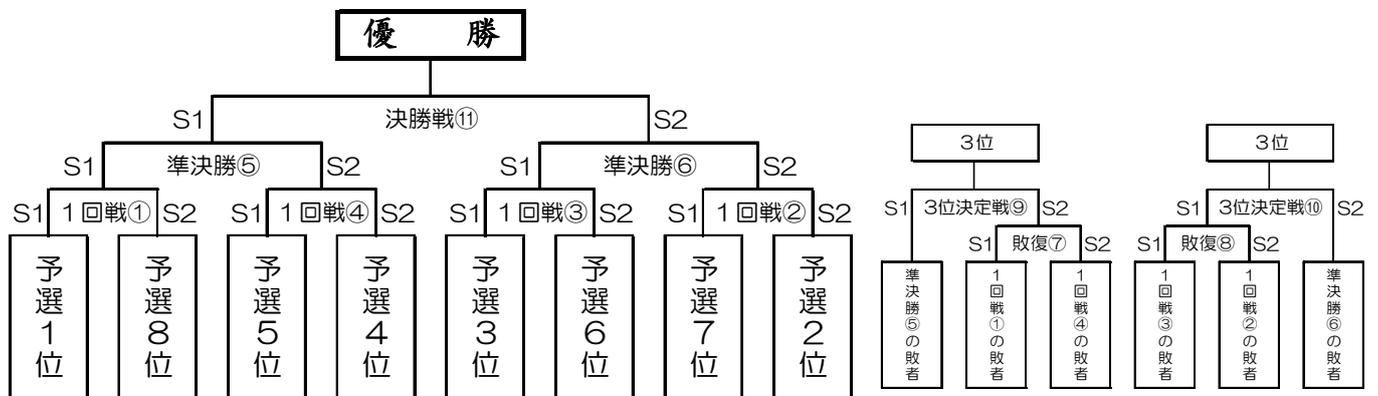
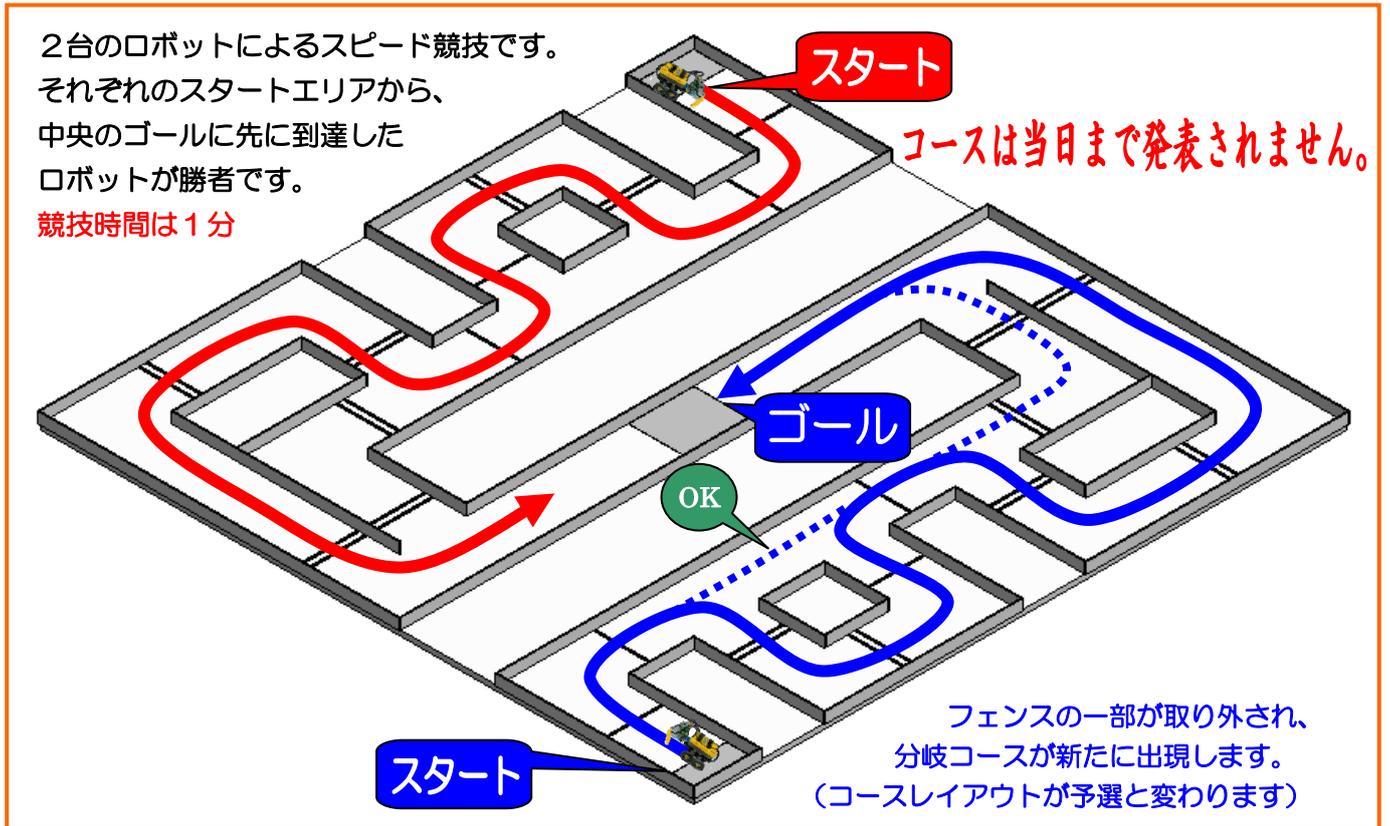


自律型ロボット対戦競技「ソフトウェア部門」 予選



- ◆スタート合図とともに競技者は**フロントバンパーのセンサによりロボットをスタート**させます。スタート後、競技者はロボットに手を触れることはできません。ただし、過大な負荷によりロボットが故障するおそれのある場合には、競技者は審判に**リタイヤ**を申告し、審判の許可を得てロボットを取り除くことができます。この場合、その回は**失格となり記録は残りません**。
- ◆記録はスタート合図から**ゴールにロボットの一部（前進している場合はフロント最前部の赤外線センサ部分、回転・蛇行・または逆送している場合はシャシかタイヤの一部）が入るまでの時間を0.1秒単位**で記録します。
1分以内にゴールできない場合は**スタートラインからの距離**が記録されます。
- ◆**1チーム3回**のタイムトライアルを行い、**ベストタイムがチームの記録**となります。
- ◆タイムトライアルの結果により上位8チームを決定し決勝進出チームを選抜します。
- ◆時間の記録により決定できない場合には、時間内に、よりスタートラインからゴールに向けて遠くに移動できたロボットの順に決勝進出チームを選抜します。
- 同一記録による再トライアルの規定
 - ①ベストタイムが同一の場合には、2番目の記録を比較して優劣を決定します。
 - ②2番目の記録も同一の場合には、3番目の記録を比較して優劣を決定します。
 - ③上記でも優劣が決定できない場合には、同一記録のロボットは再トライアルを実施します（この場合、以前の記録は無視されます）。

自律型ロボット対戦競技「ソフトウェア部門」 決勝



- ◆スタート合図とともに競技者は**フロントバンパーのセンサによりロボットをスタート**させます。
スタート後、競技者はロボットに手を触れることはできません。ただし、過大な負荷によりロボットが故障するおそれのある場合には、競技者は審判に**リタイア**を申告し、審判の許可を得てロボットを取り除くことができます。この場合、その回は**失格となり記録は残りません**。
- ◆**中央のゴールエリアに相手ロボットより早く到達できたロボットが勝者**です。
- ◆1試合終了後、**コースを入れ替えて**第2試合を実施します。
最大3回実施し、**先に2勝したロボットが勝者**となります。競技時間内に両者が到達できない場合には、よりゴールに近づいたロボットを勝者とします。