

1. 競技について

- 自分の作った競技に参加した他のチームのスピシューターが動かなかった場合どうしますか？
 競技前に申請があった場合：1. 参加したとみなします 2. 参加していないとみなします
 競技前に申請しなかったが、始まったとたん動かなかった場合：1. 参加したとみなします 2. 参加していないとみなします
 競技中に動かなくなった場合：1. 参加したとみなします 2. 参加していないとみなします
- 制限時間を決めてください。
 1分 2分 3分 ←どれか一つに○をつけましょう！
- ピンポン玉は何個使いますか？（だいたい結構です）
 オレンジ（ こ） 白（ こ）
- 競技に使う備品（びひん）は自由に選んで構いません。
 事務局で用意可能：ゴール大2つ、ゴール小2つ、ピラー6つ、ピンポン玉（オレンジ、白）、玉保管用発泡スチロール、紙コップ
 自分で用意するものがあれば記入してください：

みんなでアイデアを持ち寄ってチームオリジナルの競技を作ってみよう！！

競技内容記入欄

競技の名前（ぎょうぎのなまえ） :
 競技の説明（ぎょうぎのせつめい） :

2016年3月 英語コースロボコン大会 先生の内容

競技の名前：ポイントゲッター

競技の説明：音楽が終わるまでに高得点を狙え！

制限 時間：音楽は約2分

得点 方法：ノーマルゴール：1ポイント

スモールゴール：2ポイント

センサーライト：ボールでセンサーを切離し、ライトを点灯させると5ポイント

pillar：pillarを倒して上の白いボールが競技場の中に入っていれば3ポイント獲得

白いボールが禁止エリア内で止まる、また場外に出た場合は無得点

ペナルティ：禁止エリアにスピシューターが入る、梵天丸にスピシューターが触れるとマイナス2ポイント

計算 方法：獲得ポイント÷参加人数

スタート地点：スピシューターの初期位置はどこでもよい

