

Week of 26 August 2019

Innovation Project Updates – 0
Robot Game Updates – 3

Robot Game Updates

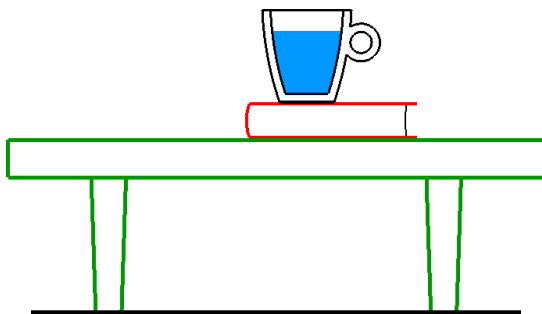
RG12 - 橋に障害物を設置することは許容されません

ロボットXがロボットYの旗の得点を阻止する唯一の方法は、相手より早く得点状況を達成すること、
または相手ロボットを自身のロボットで押し出して得点状況を満たすことのみです。
ミッション1にはロボットの衝突を明らかに許容する記述があり、これはルール30の第1文に則しています。
それ以外の干渉行為はルール30の第2文に従います。

RG11 - 「～による支持状態」と「～のみによる支持状態」の違い

これら2つの条件は異なります。ロボットゲームの文章を読む際には以下の図の例を参考にしてください。

- ・ 水はコップの「支持状態」である。なぜなら水の全ての重量はコップにより支えられているからである。
- ・ 水は本の「支持状態」である。なぜなら水の全ての重量は本により支えられているからである。
- ・ そのため、水はコップ（もしくは本）「のみによる支持状態」ではない。



★補足★

それぞれの条件が適用されるミッションは以下の通りです。

- ・ Mission01：ロボットは橋「による支持状態」にある必要があります。
- ・ Mission04：コウモリは枝（B）「による支持状態」にある必要があります。
- ・ Mission05：建築ユニットは大小いずれかの枝「による支持状態」にある必要があります。

- ・ Mission06 : 交通渋滞モデルの可動部分はヒンジ「のみによる支持状態」にある必要があります。
- ・ Mission08 : エレベーターの可動部分はヒンジ「のみによる支持状態」にある必要があります。
- ・ Mission09 : 試験家屋は青いビーム「のみによる支持状態」にある必要があります。
- ・ Mission10 : 鉄骨構造はヒンジ「のみによる支持状態」にある必要があります。
- ・ Mission13 : アップグレードはスタック建築物「のみによる支持状態」にある必要があります。

RG10 - 保管用の箱やトレイ

- ・ 装備は箱やトレイでフィールドに運んできて構いません。
- ・ フィールドに着いたらどちらか一方の点検エリアに全ての装備を配置し、箱/トレイは審判に指示された場所に保管します。
- ・ 点検終了後、ルール19に従い全ての装備をホームに保管します。

Week of 19 August 2019

Innovation Project Updates – 0
Robot Game Updates – 1

Robot Game Update

(Update RG02 was clarified)

Week of 12 August 2019

Innovation Project Updates – 0
Robot Game Updates – 6

Robot Game Updates

RG09 - 点検時の手の使用

装備を点検エリアに収めるために手を使っても構いません。

RG08 - 発進エリアに放棄された物

発進エリアに完全にまたは部分的に収まっている放棄物は、望めばホームに持ち帰ることが可能です。

※これはルール22およびルール29に対する例外となります。

ただし、放棄物が企業ロゴの入っている円弧領域の外側に達する場合は適用されません。

もしこの行為により明らかに得点状況が発生した場合、その得点は無効となります。

RG07 - 発進のやり直し

発進直後、発進エリアの境界線に到達する前にロボットを中断した場合、正確性トークンを失うことなく再発進を行うことができます。

これはルール27に対する例外となります。

RG06 - 戦略的なロボットの停止

タイミングを見計らい戦略的にロボットに中断した結果、新しい得点状況が発生し、これが審判に明らかだった場合、そのミッションは無得点となります。

RG05 – ルール28 の明確化

中断時の貨物の処遇は以下の3通りのいずれかとなります。

1. 最近の発進時にロボットと共にあった：チームが回収
2. 中断時にホームに完全に収まっている：チームが回収
3. それ以外：審判が取り上げる

Week of 4 August 2019

Innovation Project Updates – 0
Robot Game Updates – 1

Robot Game Update

(Update RG01 was revised)

Week of 28 July 2019

Innovation Project Updates – 2
Robot Game Updates – 4

Innovation Project Updates

IP02 – ミッション 11 とほとんどの白ブロック

City Shaper チャレンジセットの中にある” 10” の数字のレゴパーツの袋は、ロボットゲームのミッション 11 でチームがデザインするモデル用のものです。モデルは、ミッション 11 の条件に合えば、どんなデザインでも可能です。このモデルは、チームのイノベーションプロジェクトを表すものになると思いますが、ロボットゲームの試合でモデルのデザインを説明したり、プロジェクトを話し合う必要はありません。（他者との情報を共有したくなると思いますが、それは結構ですが、しかし必須ではありません。）ミッション 11 についての詳しい情報は、ロボットゲームミッション、ルール、アップデートを確認して下さい。

IP01 – あなたのコミュニティ(YOUR COMMUNITY)

イノベーションプロジェクトの問題は、チームが

- あなたのコミュニティにある建物や公共の場の問題を見つける。
- 解決策をデザインする。
- 他者と解決策を共有し、そして改善していく。

今年のプロジェクトは、あなたにぴったりの方法で” あなたのコミュニティ” を自由に定義できます。

これにより、あなたのチームは地元の町、市、国や、さらには世界の他の場所での問題を見出すことができます。

Robot Game Updates

RG04 – ミッション11の建造物の大きさ

ミッション11で使用する建造物は、少なくともレゴブロック4ポッチ以上の大きさが必要です。

RG03 – エレベーターのセットアップ

以下の写真のように青色のカゴが上がっているのが正しいセットアップの状態となります。



RG02 – ドローンの形とセットアップ (組立書も修正されました。)

以下の写真のようにドローンを組み立てなおしてください。
ドローンのループがマットの印に合うようにセットアップしてください。



RG01 – マットの配置とセットアップ (ホームの横幅が修正されています。)

マットは南の壁と東の壁との間に隙間ができないように配置します。
競技テーブルの大きさとマットの設置が正しければ、ホームは約1143mmx342mmの大きさとなります。

マットの位置を固定するためマットの西端に黒いテープを使用しても構いません。
マット縁の黒い境界線部分にだけテープを貼り付けるようにしてください。