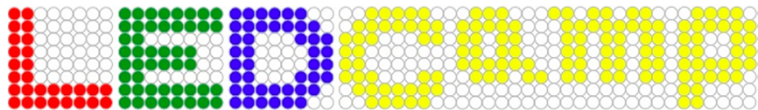


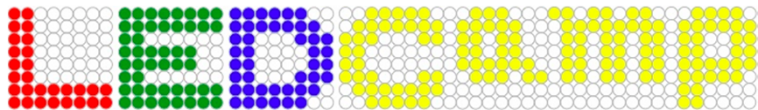
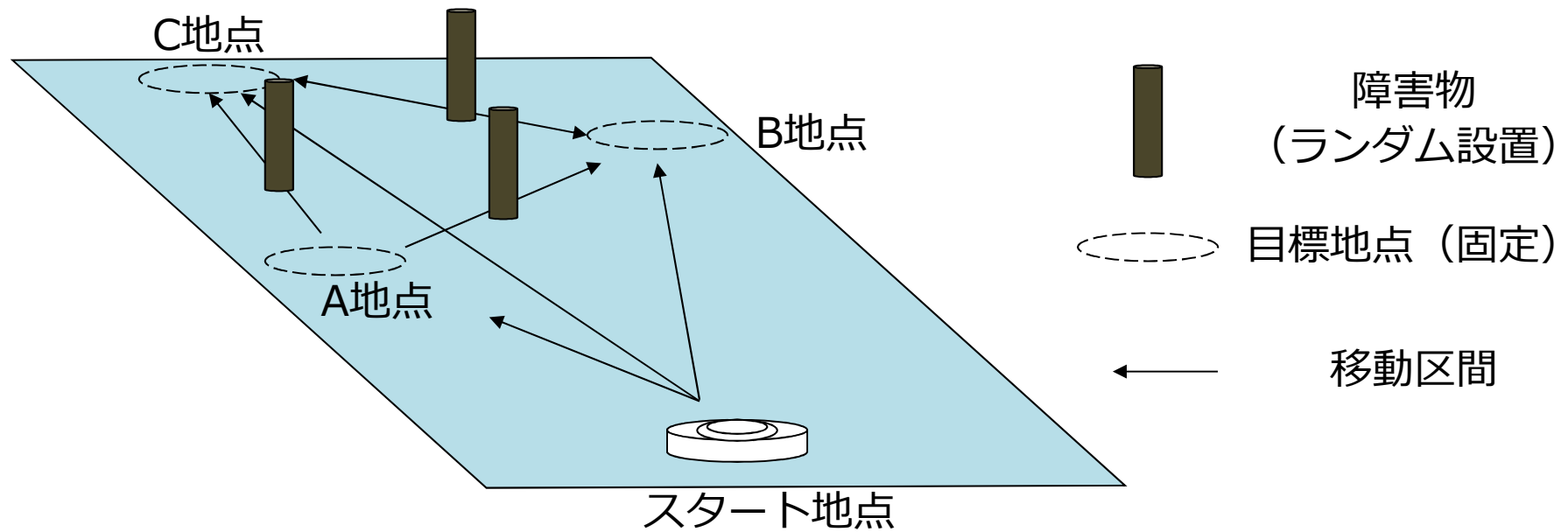
競技内容

日時：8月26日(火) 16:50～



概要

規定の到達地点へ障害物を避けながら、
指定された時間を守って移動してください



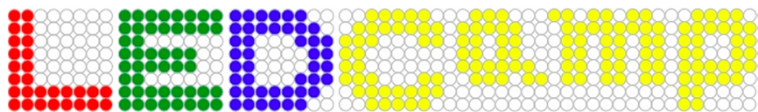
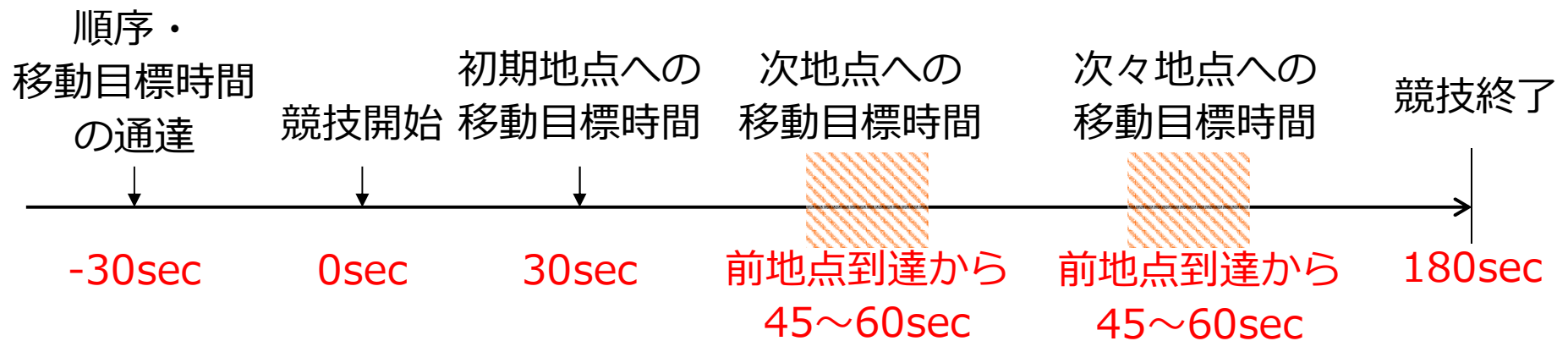
競技の流れ

配布した資料集のユースケースを参考にしてください。

地点への到着はドックへの接続を持って到着と判断します。

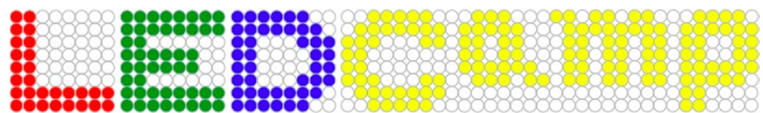
競技フロー

↓ 規定のタイミング
▨ ランダム設定可能な範囲



コースマップ

新たに配布したものが“真”です。



得点算出

$$\text{総得点} = \text{基本点} + \text{特別点} + \text{ペナルティ}$$

- 基本点

指示した移動時間と実走行時間の累積誤差

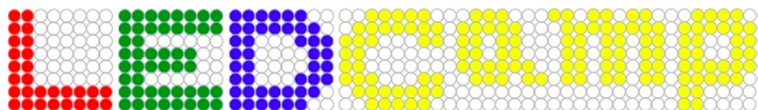
- 特別点

競技者が選択した難易度のLV $\times -5$

- ペナルティ

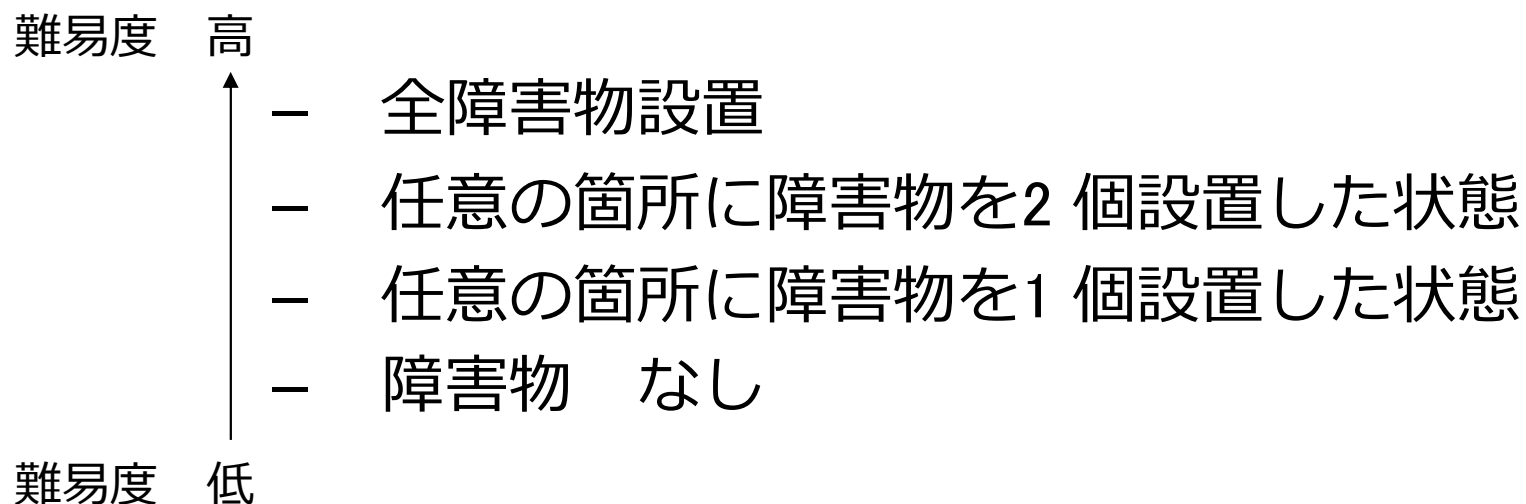
接触した障害物数 $\times 7$

競技終了時点で到達できなかった地点数 $\times 30$

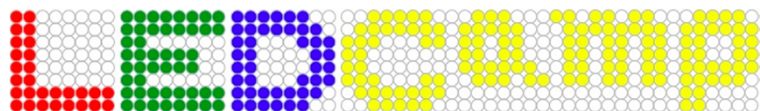


競技の難易度設定

競技の難易度を障害物数の増減によって、
競技者自身で設定可能です。



任意の箇所は審判が決めます！

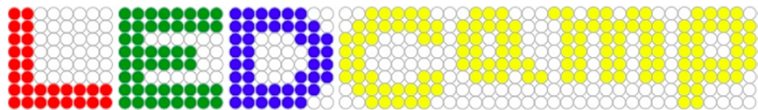


得点算出例（完走）

- 3地点到達累計誤差 35sec +35
- 障害物2個設置 -10
- 障害物への接触 1つ +7
- 未到達地点 無し

総得点 = 基本点 + 特別点 + ペナルティ

27 = 35 + -10 + 7

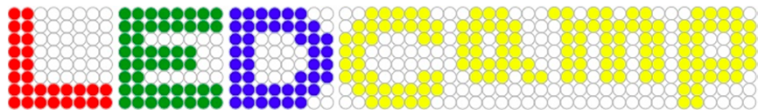


得点算出例（180sec経過）

- 1 地点到達累計誤差 115sec +115
- 全障害物設置 -15
- 障害物への接触 なし 0
- 未到達地点 2箇所 +60

総得点 = 基本点 + 特別点 + ペナルティ

$$160 = 115 + -15 + 60$$



移動順序・移動時間の通知

下記の形式で通知します。

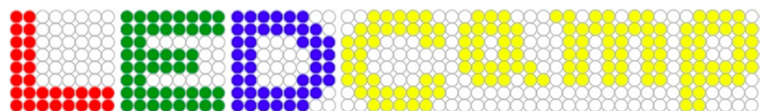
通知は掲示によって行います。

FlashAirへの書き込みは競技者自身でおこなってください。

通知形式

初期地点移動時間,次地点移動時間,次々地点移動時間

例) A30,B60,C45



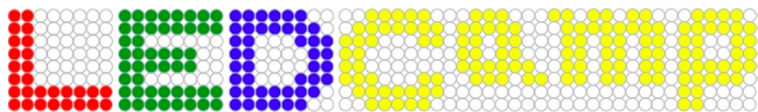
ご質問への回答

Q.障害物を倒した場合、倒した障害物は
どうなる？

A.そのまま放置します。

Q.初期地点はAですか？

A.予選まではそのつもりです。



以上、皆さんの健闘を
祈っています。

