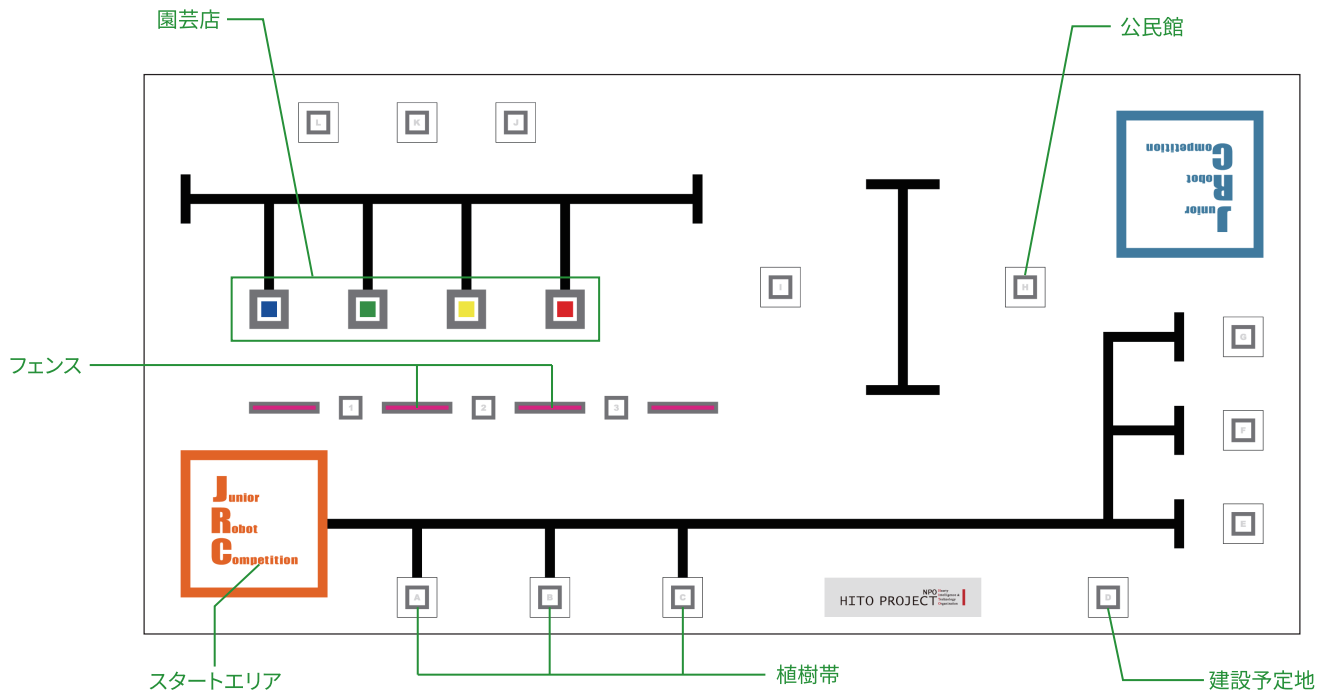


Junior Robot Competition 2027 Winter

Standard Urban Development (都市整備)

1. ゲームフィールド

※図上の細い緑線は説明用であり、実際は描かれない



2. ミッションの種類

今大会からミッションの種類が2つとなり、「レギュラーミッション」に「アディショナルミッション」が追加されたものが各競技のミッションとなる。

レギュラーミッション

事前に公開されるミッションであり、大会当日に変更されない。

アディショナルミッション

使用するオブジェクト(レギュラーミッションのオブジェクト+α)は事前に公開されるが、ミッション内容は当日に発表される。

- (1) レギュラーミッションと同形状のオブジェクトを追加する場合がある
- (2) 事前に公開されたオブジェクトのすべてを使用するとは限らない

Junior Robot Competition 2027 Winter

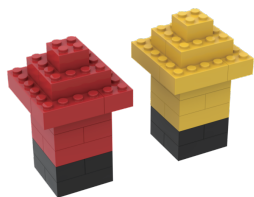
Standard Urban Development (都市整備)

3. ゲームオブジェクト (レギュラーミッション)

※オブジェクトが損傷した場合はポイントにならない

樹木(大) x 2

設置場所：園芸店



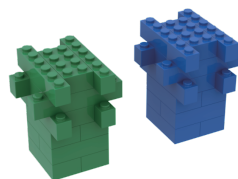
設置方法



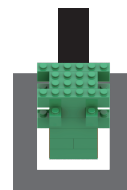
同色の枠内に配置される

樹木(中) x 2

設置場所：園芸店



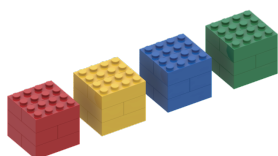
設置方法



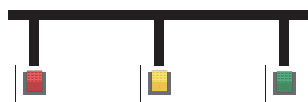
最上層の長辺 (6ポッチ) がコースの長辺と平行になるように同色の枠内に配置される

マーカー x 4

設置場所：植樹帯



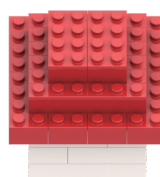
設置方法



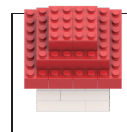
植樹帯「A」は赤、「B」は黄、「C」は青or緑が毎回ランダムに中心の白枠内に配置される

公民館 x 1

設置場所：公民館



設置方法



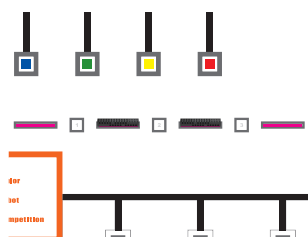
中間の灰枠内に配置される

フェンス x 2

設置場所：フェンス



設置方法



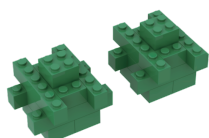
中間の色枠内に配置される

4. ゲームオブジェクト (アディショナルミッション)

※オブジェクトが損傷した場合はポイントにならない

樹木(小) x 2

設置場所：???



街灯 x 2

設置場所：???



Junior Robot Competition 2027 Winter

Standard Urban Development (都市整備)

5. レギュラーミッション

※「完全に」とは接地面がすべて入っていることとする

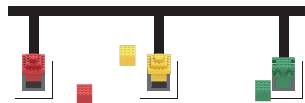
ミッション① 植樹帯への植樹

開始前



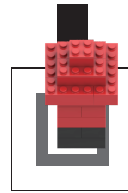
植樹帯「A」は赤、「B」は黄、「C」は青or緑が毎回ランダムに配置される

クリア後の状態 (例)



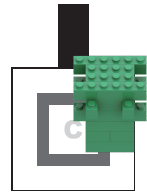
マーカーがあった灰枠内に同色の樹木を植える

OK (例)



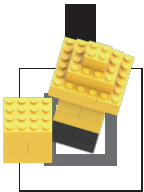
直立かつ接地面が灰枠内にすべて入っていればOK

CAUTION (例)



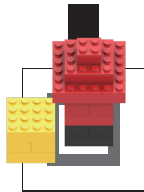
直立だが灰枠内にすべて入っていない

NG (例)



直立になっていない
(底面がすべて接地していない)

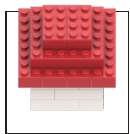
NG (例)



マーカーと樹木の色が違う

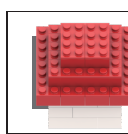
ミッション② 公民館の移設

開始前



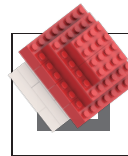
エリアの灰枠内に配置される

クリア後の状態 (例)



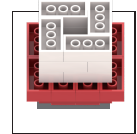
建設予定地の黒線 (外枠) 内に移設する
※周囲の黒線はエリア対象外

NG (例)



直立になっていない
(底面がすべて接地していない)

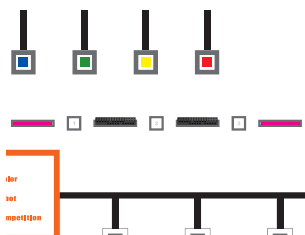
NG (例)



直立になっていない
(底面がすべて接地していない)

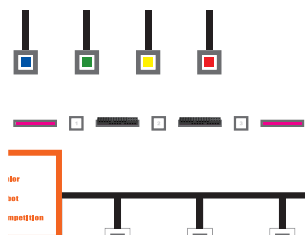
ボーナスポイント フェンス

開始前



エリアの枠内に配置される

OK (例)



初期位置から移動していない

OK (例)



周囲の灰枠内かつ直立ならOK

NG (例)



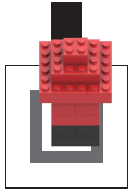
灰枠外に一部以上が出たり
直立になっていないとNG

Junior Robot Competition 2027 Winter

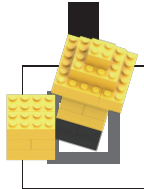
Standard Urban Development (都市整備)

ミッション共通のOK・NG

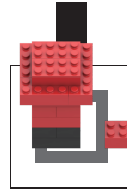
OK (例)



NG (例)



NG (例)



「直立」とは底面がすべて接地していることを指し、フィールドのカベや他のオブジェクトによりかかっている場合は直立とにならない

オブジェクトが損傷した場合はポイントにならない

5. 得点表

※得点は競技終了時点の状態で可否を判断し、集計する

項 目		得 点	最 大	ミッション別最大
①	赤と黄の樹木が指定のエリア内に完全にある	各20	40	70
	赤と黄の樹木が指定のエリア内に一部がある	各10		
	青または緑の樹木が指定のエリア内に完全にある	30	30	
	青または緑の樹木が指定のエリア内に一部がある	15		
②	公民館が指定のエリア内に完全にある	20	20	20
	公民館が指定のエリア内に一部がある	10		
	フェンスが初期位置の灰枠内に完全にある	各5	10	10
レギュラーミッション 合 計		100		

改訂履歴

2026年10月15日	Ver1.0	初版公開
2026年10月15日	Ver1.1	「5.レギュラーミッション」の「ミッション② 公民館の移設」において「NG (例)」と「OK (例)」の誤りの修正
		「5.レギュラーミッション」の「ミッション② 公民館の移設」においてコース図に誤りがあったため以下の画像を修正 「クリア後の状態 (例)」、「NG (例)」、「NG (例)」