



SMART2014 実行委員会メンバー

委員名	氏名	所属・役職
大会長	八尾 健	香川高等専門学校・校長
実行委員長	鹿間 共一	香川高等専門学校電気情報工学科・教授
副実行委員長	安野 卓	徳島大学大学院ソシオテクノサイエンス研究部・教授
総務幹事	漆原 史朗	香川高等専門学校電気情報工学科・准教授
会計幹事	鈴木 浩司	香川高等専門学校情報工学科・助教
委員	大西 淳	津山工業高等専門学校情報工学科・准教授
委員	加治 芳雄	徳島文理大学工学部機械創造工学科・講師
委員	河田 淳治	徳島文理大学工学部機械創造工学科・講師
委員	釜野 勝	阿南工業高等専門学校電気電子工学科・准教授
委員	北島 孝弘	徳島大学大学院ソシオテクノサイエンス研究部・技術職員
委員	桑原 明伸	徳島大学大学院ソシオテクノサイエンス研究部・技術職員
委員	太良尾 浩生	香川高等専門学校電気情報工学科・准教授
委員	安野 恵実子	阿南工業高等専門学校制御情報工学科・准教授
委員	山中 建二	徳島大学大学院ソシオテクノサイエンス研究部・助教



スポンサーの募集

これまで、SMART は多くの自治体、学会、企業、団体、学校のご支援をいただきながら活動してきました。今後も、ものづくりに取り組む学生を支援するための活動を継続したいと思っています。つきましては、どのような形でも結構ですので、SMART の活動をサポートいただけるスポンサーを募集します。SMART の活動趣旨をご理解いただき、ご協力いただける場合は是非 SMART 事務局までご連絡下さい。



SMART の競技課題利用のご案内

SMART 事務局は、SMART で考案した競技課題を広くご活用いただくことを強く望んでいます。これまで、阿南高専が開催している『中学生ロボット競技会』や徳島大学工学部電気電子工学科で実施している『プロジェクト演習』での活用実績があります。これまでの大会で使用した競技課題は、SMART の公式ホームページで公開していますので、SMART 事務局にご連絡の上、ご活用下さい。



お問い合わせ先

〒770-8506 徳島市南常三島町 2-1

徳島大学大学院ソシオテクノサイエンス研究部内 SMART 事務局 代表 安野 卓

TEL/FAX : 088-656-7458



E-mail : smart@ee.tokushima-u.ac.jp

公式ホームページ

<http://www-sky.ee.tokushima-u.ac.jp/smart/>

SMART 2014

日 時 : 2014 年 12 月 21 日 (日) AM 9:00 ~ PM 5:00

会 場 : 香川高等専門学校 学生食堂

主 催 | SMART2014 実行委員会

共 催 | 香川高等専門学校

後 援 | 電気学会四国支部, 計測自動制御学会四国支部, 株式会社アフレル, ロンシール工業株式会社

協 賛 | IEEE CAS Society Shikoku Chapter

SMART とは？

SMART は、四国移動型&自律型ロボットトーナメント (Shikoku Mobile & Autonomous Robot Tournament) の略称で、LEGO MINDSTORMS を使ったロボット競技会です。大学院生、大学生、高専生、高校生を対象に、「アイデアと技術の具現化力」、「チームワーク力」、「プレゼンテーション力」の重要性をロボットの製作を通じて学ぶとともに、モノづくりの楽しさと難しさを体験してもらうことを目的としています。また、SMART の活動を通じて各教育機関の連携が強化され、技術交流がより一層活発なものにするを目的としています。

SMART の歩み

大会数	大会名	期 日	会 場	チ ャ ム 数 (参加人数)
第 1 回	LeGoCoN2000	2000 年 11 月 4 日	徳島大学工学部 電気電子工学科 E10 教室	9 チ ャ ム (28 名)
第 2 回	SMART2002(春)	2002 年 1 月 12 日	徳島県郷土文化会館 3F 展示室	12 チ ャ ム (27 名)
第 3 回	SMART2002(秋)	2002 年 10 月 19 日	アスティとくしま 多目的ホール	18 チ ャ ム (44 名)
第 4 回	SMART2003	2003 年 11 月 1 日	アスティとくしま 多目的ホール	18 チ ャ ム (62 名)
第 5 回	SMART2004	2004 年 11 月 13 日	アスティとくしま 多目的ホール	17 チ ャ ム (47 名)
第 6 回	SMART2006	2006 年 11 月 25 日	徳島大学工学部 創成学習スタジオ	16 チ ャ ム (46 名)
第 7 回	SMART2007	2007 年 11 月 23 日	徳島大学工学部 創成学習スタジオ	16 チ ャ ム (55 名)
第 8 回	SMART2008	2008 年 11 月 8 日	アスティとくしま 2 階第 5 会議室	21 チ ャ ム (68 名)
第 9 回	SMART2009	2009 年 11 月 14 日	徳島文理大学香川キャンパス 理工学部 10 号館 1 階ロビー	23 チ ャ ム (69 名)
第 10 回	SMART2010	2010 年 11 月 3 日	香川高等専門学校高松キャンパス 図書館棟 3 階多目的室 A, B	21 チ ャ ム (63 名)
第 11 回	SMART2011	2011 年 10 月 30 日	とくぎんトモニプラザ 3F 大会議室	25 チ ャ ム (75 名)
第 12 回	SMART2012	2012 年 11 月 11 日	徳島大学工学部 創成学習スタジオ	33 チ ャ ム (99 名)
第 13 回	SMART2013	2013 年 12 月 23 日	徳島文理大学 村崎サイメモリアルホール	27 チ ャ ム (81 名)



SMART2014 の参加チーム一覧 (27 チーム, 81 名)

※エントリー順に示しています。

1	ぶりてり	徳島大学 先端技術科学教育部 システム創生工学専攻	田上 雄太, 大久保 暢人, 井上 貴史
2	みーごれん	徳島大学 先端技術科学教育部 システム創生工学専攻	Purnomo Sejati, 安居 拓也, 松本 卓也
3	とんかつ	徳島大学 先端技術科学教育部 システム創生工学専攻	永井 貴大, 藤井 達也, 東 瑞樹
4	“チェリー”それは天国の果実	徳島大学 ロボコンプロジェクト	永濱 秀明, 小川 識太郎, 竹田 智洋
5	てくにゃん号	津山工業高等専門学校 情報工学科	長尾 康史, 赤松 昌俊, 千葉 達也
6	Gorilla	徳島大学 ロボコンプロジェクト	細見 大樹, 集堂 裕也, 山内 紳嗣
7	Peacemaker	徳島大学 ロボコンプロジェクト	幸田 優人, 坂本 成一郎, 岡田 圭祐
8	ドラグーン	阿南工業高等専門学校 Lego 同好会	阿部 廉太郎, 坂野 陽一, 佐藤 圭太
9	32 式 X ブレイカー	徳島大学 ロボコンプロジェクト	富田 優作, 鳥飼 将太, 今垣 諒彌
10	No. 50 ブラック・コーン号デース!	徳島大学 ロボコンプロジェクト	大谷 剛, 大崎 悠河, 宮脇 大輝
11	ハイドラ	阿南工業高等専門学校 Lego 同好会	武市 伊織, 榎野 元晴, 櫻田 雄一
12	ますかねっと	阿南工業高等専門学校 電気電子工学科	小霜 晶子, 岡田 美那, 増金 沙織
13	かなえもん	津山工業高等専門学校 情報工学科	中島 蓮, 平賀 瑞生, 黒江 遥香
14	James	香川高等専門学校 電気情報工学科	大西 一平, 岡本 真由子, 宮本 美佑
15	マーキュリー78号	香川高等専門学校 情報工学科	山崎 啓太, 山下 昂太, 山本 亘
16	ジラフ・イン・ワンダーランド	徳島文理大学 理工学部 機械創造工学科	大井 紀宗, 西村 基史, 兼子 優貴
17	コレクタ	徳島文理大学 理工学部 機械創造工学科	串田 真也, 松島 泰士, 松崎 恭一
18	もぐりん	徳島文理大学 理工学部 機械創造工学科	佐藤 昂, 大西 俊介, 鶴見 隼人
19	KANGARU	徳島文理大学 理工学部 機械創造工学科	花岡 裕, 三浦 安里沙, 村上 敦
20	クレーン	徳島文理大学 理工学部 機械創造工学科	宮本 侑弥, 秋友 大毅, 笠井 健太
21	プンプン丸	徳島文理大学 理工学部 機械創造工学科	中岡 瞭, 河野 慎平, 田中 雄一朗
22	アジャイル	阿南高専 制御情報工学科 4年	里谷 佳紀, 中野 政利, 井内 正誠
23	Jason	香川高等専門学校 電気情報工学科	金丸 将之, 丸山 裕雅, 山根 佑樹
24	Fantom	徳島大学 ロボコンプロジェクト	実光 竜太, 藤原 克弥, 堀内 宇宙
25	スパイ大作戦	香川高等専門学校 情報工学科	平岡 “聖也” 金丸 裕亮, 瀧下 祥
26	IT Monster	阿南高専 電気・制御システム工学専攻	香川 真人, 黒田 一平, 藤川 明広
27	マンダの流星群は強い	香川高等専門学校 情報工学科	塩田 裕哉, 山崎 裕貴, 吉田 智貴



SMART2014 の競技課題 (Challenge the bingo!)

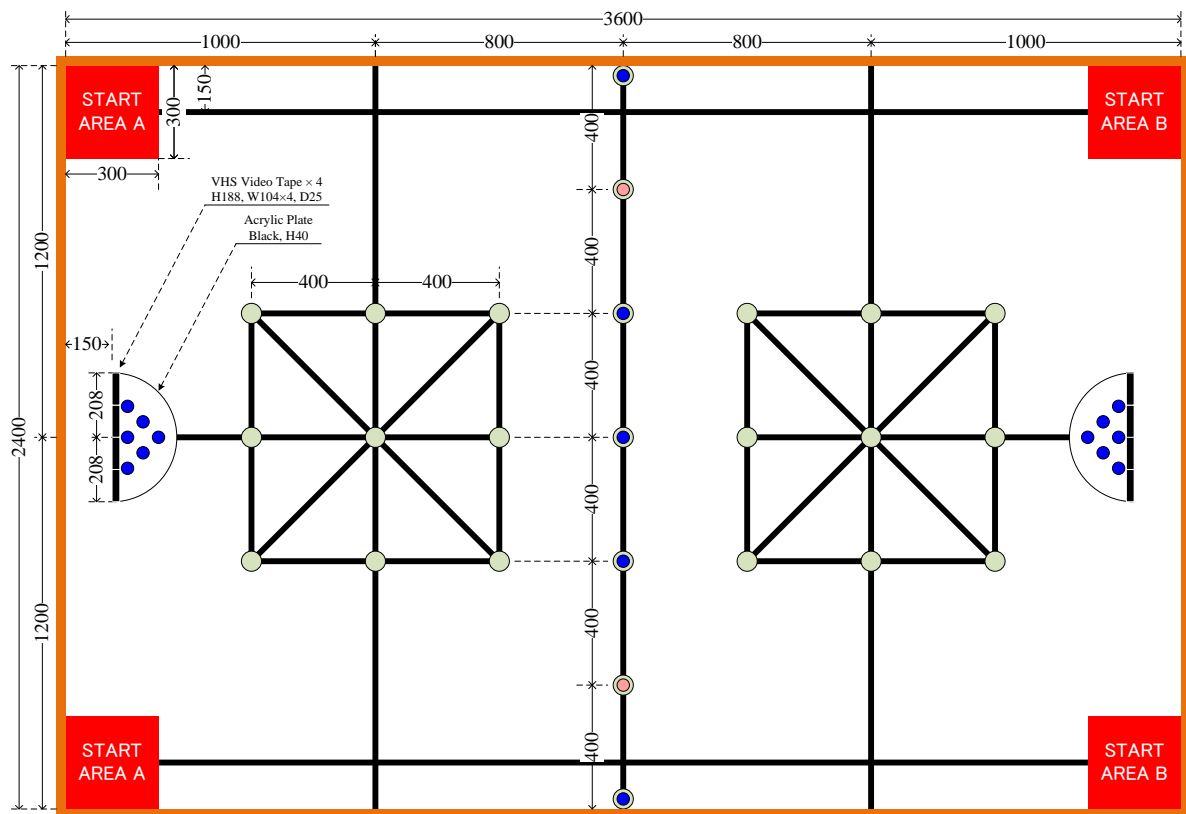
2 分間の競技時間内に自陣フィールドに配置された 9 つの 350ml 飲料缶の上にピンポン球を置いて縦横斜めのラインにビンゴを成立させる対戦型競技です。

競技フィールドには、両陣営のフィールドに 9 つの 350ml 飲料缶が格子状に配置され、捕球場所として、自陣のエンドライン側に白色のピンポン球が 6 個、センターライン上の 7 つの 350ml 飲料缶の上に白色のピンポン玉が 5 個とオレンジ色のピンポン玉が 2 個置かれています。

ロボットは、スタート時点で搭載しているピンポン球（最大 3 個）に加え、捕球場所もしくはフィールド上のピンポン球を獲得して自陣にある 350ml 飲料缶の上にピンポン球を置きます。競技終了時点において、合計ビンゴポイントの高いチームを勝ちとします。ビンゴポイントは、1 列のビンゴが成立すると 1pt、オレンジ色のピンポン球を含んだビンゴが成立するとゴールデンビンゴとして 3pt が与えられます。ただし、合計ビンゴポイントが同点の場合は、競技終了時点における獲得ポイント（白色 1pt、オレンジ色 5pt）で勝敗を決定します。

競技フィールド内では、相手フィールドに入ることはできません。また、3 回までリトライすることができます。ただし、最初にロボット内に搭載できるピンポン球は 3 個まで、リトライでは新たにピンポン球を搭載することはできません。

ここで、獲得ポイントは、競技終了時点で 350ml 飲料缶の上に置かれたピンポン玉の合計ポイント（白色 1 点、オレンジ色 5 点）です



単位 [mm]

図 1 競技フィールド寸法図