

第2回ロボコンジャパンカップ

ルール説明（個人決勝）

1. ロボットについて

本体サイズ	タテ 35cm x ヨコ 35cm 以内 x 高さ制限なし(障害をクリアできること)(本体サイズはバケット部分の大きさを含む)
足回り	キャタピラ仕様のみ。(キット付属車輪のみ使用すること)
モーター	[FA-130]のみ使用可能とする。(キットに付属のモーターのみ) 改造されたモーターの使用は認めない。
電池	使用できるのは単二電池(2本)に限る。 改造などして単二電池以外の電池を使用する事は認めない。
バケット	ワンピースギアボックスによる駆動を条件とする。 両面テープなどの粘着物を利用した競技は認めない。 バケットを外した競技は認めない。

■ロボットは、足回り、バケットの変更は上記規定での取り替えを認める。決勝コースに合ったセッティングを各自考えてください。

■大会中を通してロボット、バケットが故障した場合は修理して競技を行うこと。修理が不可能な場合は棄権とする。

2. 基本ルールについて

1. 決勝リーグ

- ・はじめにロボットをスタート位置にセットしておきます。
- ・自軍のスラロップにピンポン玉を10個入れ、ロボットの操作を開始します。
- ・スラロップの外にピンポン玉が出た場合、10個入れ終わってからロボットの操作開始となります。
- ・各地区予選より決勝進出者60名（新潟:8名 燕三条:40名 長岡:8名 プレ大会:4名）
- ・決勝進出者60名でリーグ戦を行い、各リーグ1位が決勝トーナメント（決勝進出者は16名）
- ・制限時間は3分とする。
- ・制限時間内に各ステージをクリアして、中央ステージにてピンポン玉を敵陣により多く入れた選手を勝者とする。

※各ステージをクリアせずに、中央ステージに進入することは認めません。

- ・ピンポン玉は、自陣10個、敵陣10個の合計20個を使用して行う。
- ・中央ステージに1人しかたどり着かず制限時間になった場合は、たどり着いた選手を勝者とする。

※ピンポン玉の数も集計します

- ・制限時間内に両選手が中央ステージにたどり着かなかった場合は、先行している選手を勝者とする。

※ピンポン玉の数は10-10となります。

- ・両選手が中央ステージにたどり着いて、ピンポン玉の数が同数の場合は、中央ステージに

先に入った選手を勝者とする。

※ピンポン玉の数は10－10となります。

- ・両選手がリトライの処理をしている最中に競技終了した場合は、両選手がリトライを宣言する前に進んだ場所で勝敗を決定する。

※ピンポン玉の数は10－10となります。

- ・両選手のロボットがまったく同じ場所で競技終了した場合は、じゃんけんで勝敗を決定する。

※ピンポン玉の数は10－10となります。

- ・ピンポン玉がフィールド外に出た場合は、審判が決められた場所にもどします。
- ・誤って各コースから中央フィールドに入ってしまった場合は、「リトライ」を宣言して、走っていたコースのリトライエリアから再スタートする。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ポイント ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
決勝コースで行なわれるリーグ戦は「ピンポン玉をより多く敵陣により多く入れた選手を勝者」となります。対戦相手が中央フィールドのたどり着かなかった場合「勝ち」となりますが、リーグ順位を決定する際、同一順位の場合は「ピンポン玉の入れた数」での順位を決定します。サッカーでいうと得失点差ですね！最後の最後に何が起こるかかわからないので、より多くのピンポン玉を敵陣に入れられるように、競技を続けましょう！！

2. 決勝トーナメント

- ・はじめにロボットをスタート位置にセットしておきます。
- ・自軍のスラロープに ピンポン玉を 20 個入れ、ロボットの操作を開始します。
- ・スラロープの外にピンポン玉が出た場合、20 個入れ終わってからロボットの操作開始となります。
- ・各リーグより決勝進出者16名
- ・決勝進出者決定後、トーナメントの抽選を行ないます。
- ・制限時間は 3 分とする。
- ・制限時間内に各ステージをクリアして、中央ステージにてピンポン玉を敵陣により多く入れた選手が勝者とする。
※各ステージをクリアせずに、中央ステージに進入することは認めません。
- ・ピンポン玉は、自陣 20 個、敵陣 20 個の合計 40 個を使用して行う。
- ・中央ステージに 1 人しかたどり着かず制限時間になった場合は、たどり着いた選手を勝者とする。
- ・制限時間内に両選手が中央ステージにたどり着かなかった場合は、先行している選手を勝者とする。
- ・両選手が中央ステージにたどり着いて、ピンポン玉の数が同数の場合は、中央ステージに先に入った選手を勝者とする。

- ・両選手がリトライの処理をしている最中に競技終了した場合は、両選手がリトライを宣言する前に進んだ場所で勝敗を決定する。
- ・両選手のロボットがまったく同じ場所で競技終了した場合は、じゃんけんで勝敗を決定する。
- ・ピンポン玉がフィールド外に出た場合は、審判が決められた場所にもどします。
- ・誤って各コースから中央フィールドに入ってしまった場合は、「リトライ」を宣言して、走っていたコースのリトライエリアから再スタートする。

3.リトライについて

1. リトライの条件

- ロボットが故障した及び動かなくなった場合
- ロボットがフィールドや障害物からコースアウトした場合
- 競技者がリトライを宣言し、審判が認めた場合
- コースを間違えた場合
- その他、審判がリトライと判断した場合

注1) 以上の状態が発生した時にメンテナンスが必要な場合は、選手は審判に理由を説明し、審判が認めた場合にメンテナンスゾーンにてメンテナンスを行ってから、リトライエリアから再スタートする。

注2) ロボットが横転したり、キャタピラが外れたりして走行不能になった場合でも走行可能の時は、試合続行可能。

2. リトライのやり方

選手が手を上げ「リトライ」と宣言する。

↓

審判がリトライを認めた場合、手を上げ「リトライ」をコールする。

↓

選手は各リトライエリアにロボットを移動する。(バケット先端をリトライエリアにあわせる)

↓

審判の「スタート」のコールで再スタートする。

4.メンテナンスについて

- メンテナンスの場所は、スタート場所に設置してあるメンテナンスゾーン(メンテナンス図参照)にて行うこと。(コース上での修理は認めません。)
- 故障した場合は、競技中の修理は OK ですが、修理中も競技時間は経過します。(修理後はリトライ→再スタートとなります。)
- 競技中のメンテナンスは、選手は事前に各自のメンテナンスゾーンに持ち込んでいる具を使用してください。(それ以外の工具の使用を禁止します。)
審判や他の青年会議所メンバーが貸し出しすることはありませんのでご了承ください。
貸し出している工具を借りて事前にメンテナンステーブルに持ち込むのは OK とします。
- メンテナンスは、選手とメンテナンスゾーンに立ち入りを許可された保護者 1 名が行える。
それ以外の人々がロボットに触れた場合は失格とする。

5. 指導行為

次の行為が認められた場合は、その競技を終了して、禁止行為を行った選手の負けとする。

※選手の親または関係者が行っても同様にその選手の負けとする。

- 会場にあるコース上へ選手が故意に進入した場合や、コース及びコース上にある備品等を故意に破壊した場合
- ロボットを「1.ロボットについて」の規定以外の改造を行った場合
- 競技中に選手もロボットに触れてはいけません。(リトライの移動は除く)
- 競技中に選手以外がロボットやリモコンを持ったり、操作した場合(メンテナンステーブルにてメンテナンスを行う場合に限り、メンテナンステーブルに立ち入りを許可されている 護者が行う場合は OK とする。)
- 競技中、リトライの時以外にロボットに触れた場合
- その他、審判が指導行為と判断した場合
(リモコンでロボットを引っ張る等)

6. その他

- 競技前のメンテナンスにおいては、指定のメンテナンス場所にて行ってください。
- 競技中はコースや備品に接触する機会が多数あると思いますので、誤って破壊しないように注意してください。
- 大会中は、みんなが楽しむためにルールを守り、マナーや礼儀などにも注意してください。