

第5回ロボコンジャパンカップ 決勝

ルール（個人）

1. ロボットについて

本体サイズ	タテ 39.4cm × ヨコ 39.4cm × 高さ 40.0cm 以内 (<u>バケット部を含む最長の長さをこの範囲内とする。</u>) (<u>バケット可動時も同様この範囲内とする。</u>)
足回り	キャタピラ仕様のみ。 <u>(キット付属車輪のみ使用すること)</u>
モーター	<u>〔FA-130〕のみ使用可能とする。(キット付属のモーターのみ)</u> 改造されたモーターの使用は認めない。搭載する数に制限は無し。
電池	使用できるのは <u>単二電池 2 本</u> 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	<u>ワンピースギアボックス（付属品）による駆動を条件とし、</u> <u>シヨベルタイプのバケットを装着すること。</u>

※ 車検は、バケット部及び付随するパーツを最長に伸ばした状態で行います。

2. ルールについて

1. 予選リーグ

- 予選大会同様、ピンポン玉を相手フィールドに送り入れる対戦形式となります。
- 指定の場所からピンポン玉を拾い上げ、白い坂を上り、スロープを使って相手陣地へピンポン玉を送り込みます。
- ピンポン玉の得点は 1 個 1 点とし、自陣球の合計点数が低い方を勝ちとします。
- 各試合、ピンポン玉の得点が同点の場合は引き分けとします。
- 1 試合 **3 分**。ピンポン玉 60 個使用（自陣 30 個 + 敵陣 30 個）
- 一人 3 試合（又は 4 試合）行い、各リーグ上位 1 名が決勝トーナメント進出となります。
※勝率の高い順に順位を決めます。勝率が同じ場合は点数の合計で決めます。
※全試合終了後リーグ内で同じ勝率、同じ点数の場合、再試合を行い順位を決めます。
※境界線上の玉は自陣の玉、スロープ上にある玉は敵陣の玉としてカウントします。

2. 決勝トーナメント

- ルールについては、予選リーグと同様。
- トーナメント方式での勝ち抜き戦で優勝者を決めます。

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場合
- 競技者がリトライを宣言し、審判が認めた場合
- その他、審判がリトライと判断した場合

例) 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。

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る。

↓

修理

↓

バケット先端をリトライラインにあわせる

↓

審判の「スタート」のコールで再スタートする。

3. 再スタートの位置

白い坂の赤いラインをリスタートラインとする。※コース図参照。

4.メンテナンス（修理）について

- ・ 競技中の修理はコース脇で行って下さい(キャタピラ外れを直す場合も同様)。
- ・ 修理中でも競技時間は経過します。
- ・ 修理不可能の場合は棄権となります。
- ・ 競技中の修理を素早く行う為にも、事前にコース脇（じゃまにならない場所）に工具を用意して下さい。(保護者の方が近くで管理していても構いません。)
- ・ 審判やロボコンジャパンメンバーが貸し出しすることはありません。
(最初に貸し出ししている工具を持ち込むことはOKです。)
- ・ メンテナンス（修理）は、選手と保護者1名ができます。

5. 禁止及び失格行為

● 禁止行為

- ・ 競技中、リトライ時以外に無断でロボットに触れること。
- ・ コース上へ選手が故意に進入すること、コース上にある備品等を故意に破壊すること。
- ・ 競技中に選手以外の方がロボットやリモコンを持ったり、操作すること。
(リトライ宣言後のメンテナンスを行う場合に限り、保護者 1 名が手伝うことは OK。)

● 失格行為

- ・ 「1.ロボットについて」の規定以外の改造を行った場合
- ・ リモコンでロボットを引っ張ったり、試合中にわざと横転させたり、悪ふざけをした場合
- ・ 禁止行為を繰り返し、度重なる警告があった場合

6. その他

- ・ 大会本番までに、コース・ルールを若干変更する場合がございます。
変更があった場合は、HP及びFBページに掲載致します。ご了承下さい。
HP : <http://www.robocon-japan.com/>
FBページ : <https://www.facebook.com/roboconjapan>
- ・ 競技中はコースや備品に触れる機会がありますが、誤って破壊しないように注意して下さい。
- ・ 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下さい。
- ・ 試合前、試合後には、対戦相手と握手をして、正々堂々と戦いましょう！