

## 8 競技ルール

- (1) 競技時間は、予選2分間を2回実施し、高い方の得点を予選の得点とする。
- (2) 決勝トーナメントは3分間とする。
- (3) 決勝は3分のハーフの前半戦・後半戦(ハーフタイムは5分、その間コートチェンジを行う)を行い、勝敗を合計点で決める。
- (4) 競技開始は、スタートエリア内からとし、また、競技終了時点では自コートのどの位置にいてもよい。(10秒前にアナウンスあり)また競技中はロボットに触れてはならない。
- (5) 競技は、次の方法で行う。
  - ① 競技コートのスタートエリアに各チームのロボットを置く。
  - ② 審判員はヤクルトの空き容器10個とピンポン球10個を中央のくぼみのかごにランダムに投入する。
  - ③ スタートの合図で「救出場所:くぼみのかご」に向かい、ヤクルトの空き容器10個とピンポン球10個を救出する。
  - ④ 捕獲・運搬したヤクルトの空き容器10個とピンポン球10個を「救助・保管場所」ヤクルトの空き容器は緑の箱へ、ピンポン球10個をピンクの箱へ「分別」して救出、保管をする。
  - ⑤ ヤクルトの空き容器は緑の箱(コート面から100mm+容器の高さ)へ、ピンポン球10個をピンクの箱(コート面から0mm+容器の高さ)へ入れる。
  - ⑥ ヤクルトの空き容器が緑の箱に入ると1個5点(必ず箱の中に入っていること)  
ピンポン球がピンクの箱に入ると2点(必ず箱の中に入っていること)
  - ⑦ 緑の箱にピンポン球入ると1個につき-2点の原点とする。  
ピンクの箱にヤクルトの空き容器を入ると1個につき-1点の原点とする。
  - ⑧ 競技終了時ロボットは自コート内のどの位置にいてもよい。コントローラーは速やかに置くこと。

## 9 失格事項等について

- (1) ロボットの分離と子機の使用は禁止(失格)
- (2) 競技コート中央のパネル(センターパネル)を越えて相手コートに侵入する構造のものは(失格)
- (3) 競技前に車検を行い、合格した車両のみ大会へ出場できる。その大きさに適応しないロボットは予選のみの出場を許可するが、記録は参考とする。決勝リーグへの参加は出来ない。このとき、ロボットの特別賞等の評価は対象とはする。
- (4) 救助場所(中央のくぼみにあるかご)にロボットが入ってしまった場合(失格)
- (5) 搬送中自分の陣地に落ちたものは再度拾い上げていいが、コート外、相手の陣地にあるものを拾い上げた場合(失格)
- (6) ロボットをリモコンコード及び故意にモータの力以外で動かした場合(失格)

## 10 再スタートの方法について

- (1) ロボットの電源の接触不良、動作不良等の場合、操縦者は審判に対して「再スタート」、「リスタート」を申し出て、許可を得てから、スタート地点にロボットを設置して(スタート時の大きさも含む)再スタートをすること。ただし、競技時間は最初のスタート時間からの競技時間で行う。

11 得点の計算方法

ロボコン in あいづ 2016

災害から命と宝を守れ！！救出大作戦ロボット競技計算表

予選（1回目・2回目）・ベスト16・ベスト8・準決勝・ 決勝（1回目・2回目）
--

※必ず○印を付けて下さい。

◎競技開始前

チーム名		操縦者 サイン	
------	--	------------	--

●競技終了後（1回目・2回目）

チーム名		操縦者 サイン	
------	--	------------	--

【計算表】

(1回目)

ヤクルト空容器 緑の箱	ヤクルト 容器 個 数	点数 × 5

—

ピンポン 玉 個数	減点 × 2

小計点

ピンポン玉 ピンクの箱	ピンポン 玉 個数	点数 × 2

—

ヤクルト 容器 個 数	減点 × 1

小計点

合計点数

--

(2回目)

ヤクルト空容器 緑の箱	ヤクルト 容器 個 数	点数 × 5

—

ピンポン 玉 個数	減点 × 2

小計点

ピンポン玉 ピンクの箱	ピンポン 玉 個数	点数 × 2

—

ヤクルト 容器 個 数	減点 × 1

小計点

合計点数

--

《計算方法例》

ヤクルト空容器 緑の箱	ヤクルト 容器 個 数	点数 × 5
	5	2 5

—

ピンポン 玉 個数	減点 × 2
2	4

小計点
2 1

ピンポン玉 ピンクの箱	ピンポン 玉 個数	点数 × 2
	4	8

—

ヤクルト 容器 個 数	減点 × 1
2	2

小計点
6

合計点数

2 7
-----