

第17回全国中学生創造ものづくり教育フェア in かながわ 創造アイデアロボットコンテスト

～試合の動きとローカルルール 応用部門～

1. 審判の仕事の確認

○ 審判について

- ・基本的に、自校が試合のときは、そのコートの審判に入らないでください。
(審判が足りない場合は、隣のコートから応援を求めてください。)
- ・主審は、「競技の進め方」に沿って、試合を運営してください。
- ・審判は違反行為があった場合は、ファールを与えてください。
判断に迷った場合は、主審と相談をして下さい。

○ 主審について : ビックリドッキリメカ(以降“サブメカ”)中心

- ・セッティング時、各チームのサブメカの確認。
- ・サブメカの始動原理の確認。
- ・競技全般でのファールの確認。
- ・サブメカの接触・落下の判断。
- ・勝敗の判断。
- ・競技後、競技結果とサインの確認。

○ 副審について : 担当コート側ロボット中心

- ・セッティング時、メインロボットがエリアに収まっていること、アイテムセットの確認。
- ・スタート時、“フライング”の確認。
- ・「ピットイン」の許可と「再スタート」のコール。
- ・担当コートとロボットのファールの確認。
- ・競技終了時の帰還ラインとロープへの接触確認。

○ 審判のポイント

【アイテム獲得条件】

- ・自陣エリア側にロープ中央の印が見えている。
- ・相手サブメカが落下、または自サブメカが相手ロボットによって落下された場合。

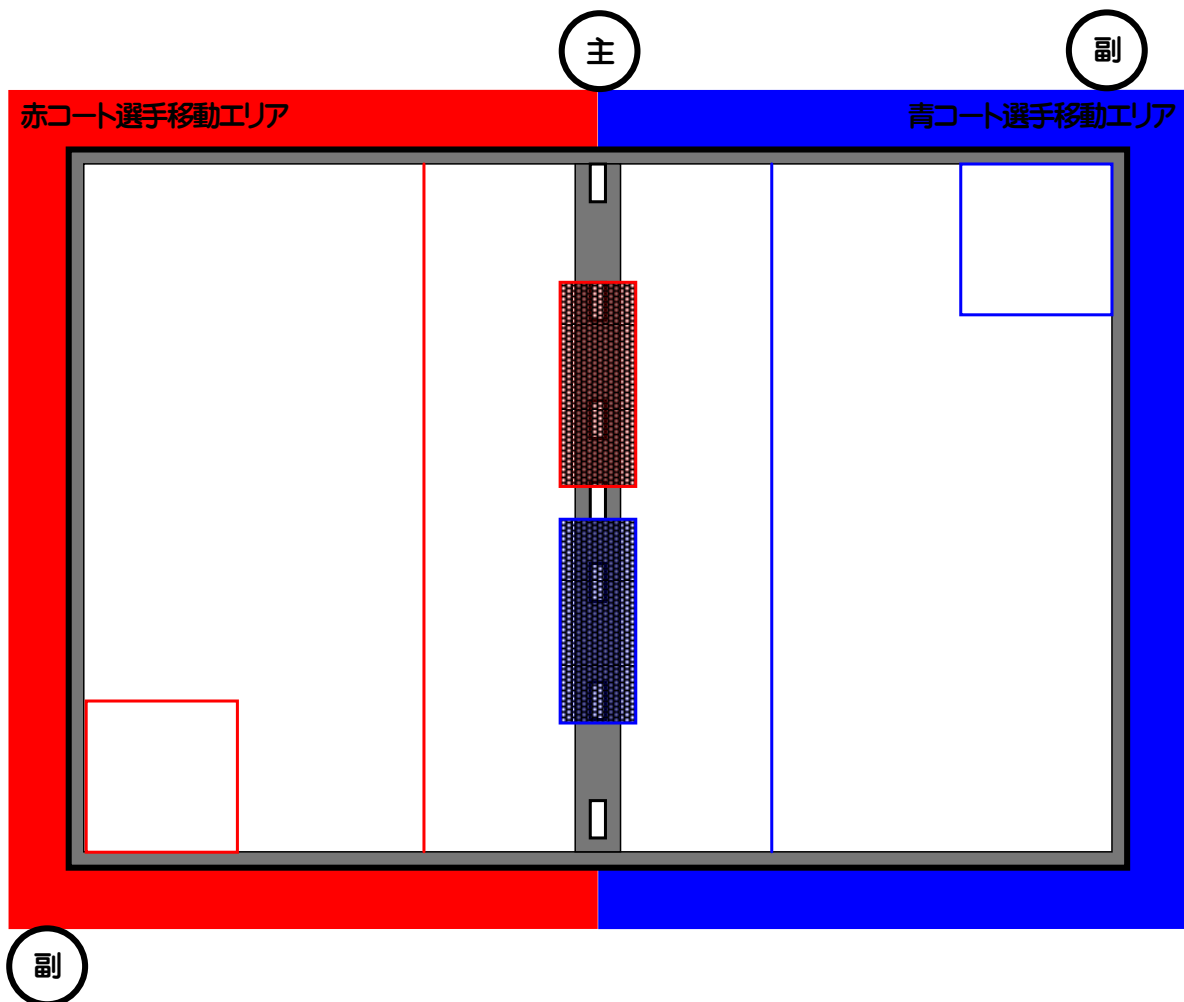
【ロボットの接触】

- ・相手エリアでの相手ロボットと接触 → ファール
- ・相手サブメカエリア内での相手サブメカ接触 → ファール
- ・はみ出しているサブメカとの接触 → サブメカのファール ※相手エリアであっても
- ・動作済の自サブメカへの接触 → ファール
- ・相手エリアへ接地 → ファール ※空中は進入可能

【サブメカの動作】

- ・メインロボットからの信号・接触での起動。
- ・動作開始の信号・接触は原則1回のみ。 ※複数回あった場合はファール。
- ・ピットインは動作前のみ。
- ・ファールによるピットイン後は、競技には戻れない。

2. 競技の動きとファール



0 セッティングタイム (30秒間)

・ロボットのサイズ

⇒メインロボットがスタートエリア (400×400×600 mm) に入っているか確認。

⇒サブメカがスタートエリア (300×200 mm) に入っているか確認。

*オーバーしている場合は、スタートエリアに入れさせる。

*大幅にオーバーしている場合は、競技はできない。

・アイテムのセット

⇒自陣スタートエリア側の3本の2×4材のメインロボット用アイテムを自陣エリア側に引き込む。

【ローカルルール】

- ①オーバーがほんの少しの場合は、教育的配慮で競技をさせる。
- ②セッティングが終わっていない場合は、スタートさせない。
*アイテムのセットはしなくてもかまわない
- ③アイテムのセットで引き込む綱は伸ばすか丸めておく。
結んだり、くくりつけたりすることは禁止。

○競技開始

・ フライングがないか。

*フライングの場合は、ファール。→ スタートからやり直す。

○競技中

・ 試合中のファール

- ・以下の行為はファールとし、競技開始時からやり直す。
 1. スタート時、ピットイン・ファール後の再スタート時のフライング。
 2. 審判の許可なくロボットやアイテムに触れた場合。
 3. リモコンのコードでロボットやアイテムを動かした場合。
 4. 相手エリアでの相手ロボットと接触した場合。
 5. 相手サブメカエリアで相手サブメカと接触した場合。
 6. 相手サブメカを落下させた場合。→ 相手得点
 7. 相手エリアへ接地した場合。
 8. 競技終了時に帰還ラインを越えている。→ 6点減点
 9. 競技終了時にロープに触れている。→ 6点減点
- ・以下の行為はサブメカのファールとし、サブメカを撤去し相手得点とする。
 1. メインロボット以外からのサブメカへ信号を送った場合。
 2. サブメカに複数回にわたって信号・接触をした場合。
 3. 動作後の自サブメカへ接触した場合。
 4. サブメカエリアからはみ出した状態で相手ロボットと接触した場合。
- ・以下の行為は失格とする。
 1. ファールを3回受ける。
 2. 車検通過後の大幅な改造。
 3. 故意によるコート破損、審判の指示に従わない等、ロボコン精神に反する行為。

・ ピットインの許可

- ①認める場合は「ピットイン」とコールする。
 - ②修理完了後、スタートエリアにセッティングさせる。
アイテムを保持していた場合は、保持前の状態に戻す。
 - ③ロボット・メカがスタートエリアに入っているか確認。
 - ④副審の「スタート」の合図で再スタート。
*許可なくスタートした場合は、ファール。→ スタートからやり直す。
- ・終了30秒前以降はピットインできない。
 - ・サブメカのピットインは動作前のみ許可。

【ローカルルール】

- ④サブロボットが、相手ロボットからの信号等で誤始動した場合、そのまま続行する。
ただし、会場の音や光で誤始動した場合は、公式ルールに則りファールとする。

【ローカルルール】

サブメカに関しては、ロープを掴み合っただけのパワー勝負が想定される。パワー勝負になった場合、どちらかが落下し破損してしまう危険性がある。破損があった場合には次試合にサブメカ無しという不利な状態で出場しなくてはならず。また、落下時にメインロボットにぶつかり破損してしまえば、出場自体ができなくなってしまう。

このような事態を避けるため、以下のようなローカルルールを設ける。

【ローカルルール】

⑤互いのサブメカがロープを掴んだ状態で勝敗が明らかな場合、審判の判断で得点チームを決定する。

その後、速やかにサブメカは停止させる。(触ってもよい)

⑥サブメカの落下を防ぐための接触は、ファールとしない。

各チームのサブメカは、すぐに動作停止できるように工夫をしてください。

〇競技終了

・ コントローラを置かせる。

・ 勝敗の決定

①引込んだアイテムの本数の多いチーム。

②ファールの少ないチーム。

③サブメカ用ロープを引込んでいるチーム。

④高いアイテムが多いチーム。

⑤Vゴール方式の30秒延長戦。(全て競技開始の状態から、先に1本引き込んだチームの勝ち)

⑥4名ずつによる抽選。

・ 代表生徒が記録用紙へサイン

・ 敗チームから先にサインをさせる。