

# ロボコン in あいづ 2019 コート及びスタート前配置及び点数の確認

## 1. コート全体写真

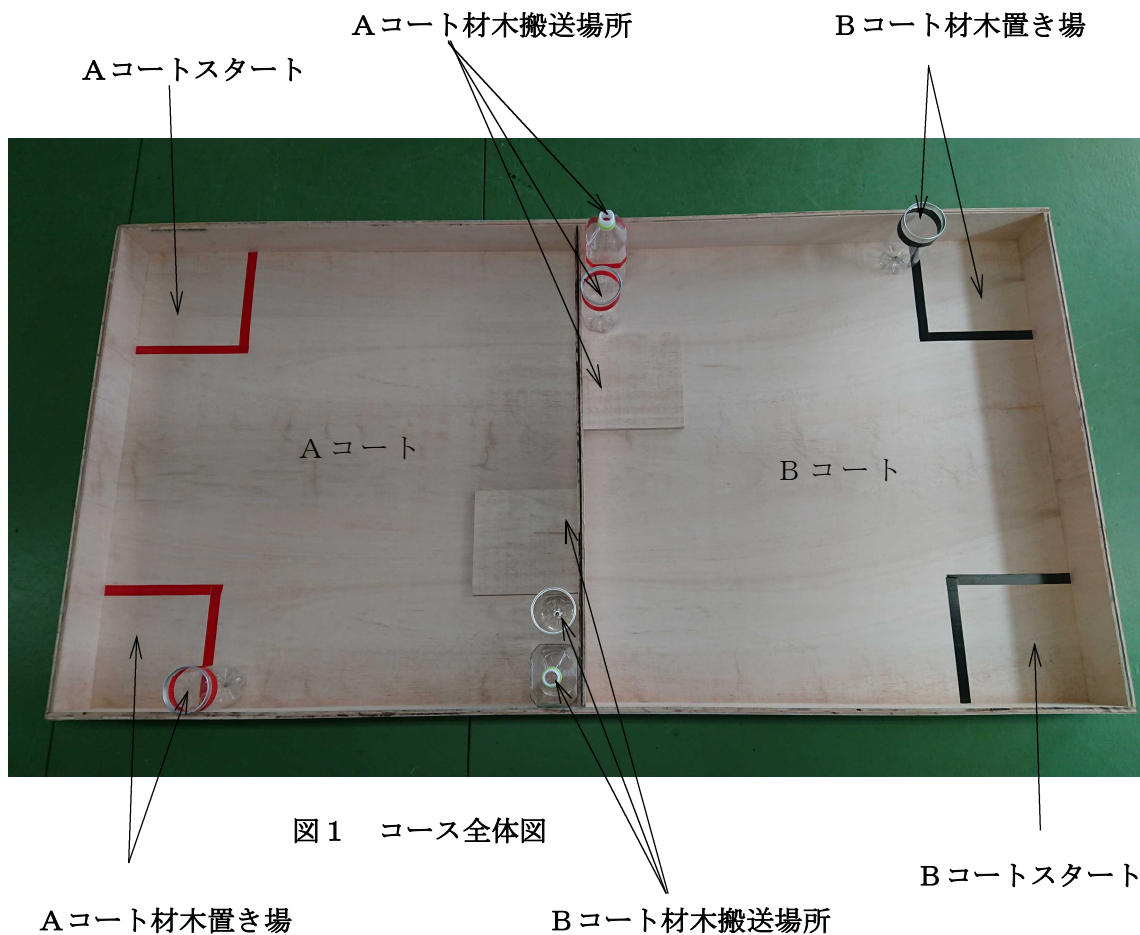


図1 コース全体図

### ※材料

- ①おーいお茶1000mlペットボトル (100mm×80mm×205mm)
  - ・・・材木搬送置き場
- ②公式テニスボール2個入れウイルソン (内径70mm×145mm)
  - ・・・材木置き場、材木搬送置き場
- ③合板 (200mm×200mm×12mm) ・ ・ 柱置き場、材木搬送置
  - ・・・材木置き場、材木搬送置き場
- ④アディダス鉛筆 (黄色・水色)
  - ・・・材木 (代用) ・ 材木置き場

## 2 競技方法

### ◎（予選）1チーム（対戦相手なし）で実施。

- (1) 競技スタート3分前に鉛筆を平置場所に10本、（置き場からはみ出してはいけない）テニスボールケースに10本（置き場からはみ出してはいけない）取りやすいように配置する。
- (2) スタート前はコントロールボックスは床に置いていく。
- (3) 競技時間は3分間で、スタートの合図でコントロールボックスを持って競技に入る。
- (4) 各コート内の鉛筆（材木）置き場の材木を取り込み、取り込み、搬送して相手陣地にある（1000mm<sup>l</sup> ペットボトル、テニスボールケース、平置き場）に搬送する。
- (6) 相手の陣地内材木を搬送すれば1点、平置き場にあれば2点、テニスボールケースに入れば3点、ペットボトルに入れば5点となる。
- (7) ゲーム終了と共に操作を中止し、コントローラーを床に置くこと。置かない場合には失格とする。

※予選は対戦型ではなく、チームの点数のみ算出し、合計点数の多いチームからベスト16チームが決勝リーグへコマを進めることができる。

決勝トーナメント割り当ては本部であらかじめ順位での割り当てを行う。

### ◎（決勝トーナメント）対戦型で実施。

- (1) 競技スタート3分前に鉛筆を平置場所に10本、（置き場からはみ出してはいけない）テニスボールケースに10本（置き場からはみ出してはいけない）取りやすいように配置する。
- (2) スタート前はコントロールボックスは床に置いていく。
- (3) 競技時間は3分間で、スタートの合図でコントロールボックスを持って競技に入る。
- (4) 各コート内の鉛筆（材木）置き場の材木を取り込み、取り込み、搬送して相手陣地にある（1000mm<sup>l</sup> ペットボトル、テニスボールケース、平置き場）に搬送する。
- (5) 相手の陣地内材木を搬送すれば1点、平置き場にあれば2点、テニスボールケースに入れば3点、ペットボトルに入れば5点となる。
- (6) 決勝トーナメントは相手の置いた（平置き場、テニスボールケース、ペットボトル）材木を移動してもよい。（自分の陣地に置い他場合には点数の低くなった場合は相手の得点が減る。相手の陣地に移動した場合には相手の点数がなくなる。）
- (7) 相手の置き場で相手が作業している場合は相手の他の置き場の撤去作業はでき

るが、同じ置き場での作業は相手を優先する。(ロボット同士の干渉と事故をなくすため) 故意に相手の作業を妨害した場合には失格となる。

- (8) ゲーム終了と共に操作を中止し、コントローラーを床に置くこと。置かない場合には失格とする。

### 3. 規格・装備

- (1) ロボット大きさ・200mm (縦) × 200mm (横) × 300mm (高さ)
- (2) 重さは制限しない。
- (3) 大きさはスタートする前の大きさとし、競技開始後は大きくなってもかまわない。
- (4) ロボットの走るギアは配布されたものに限る。
- (5) ロボットのベースはキット以外に製作してかまわない。
- (6) 走行するギア以外のギア・モータ・コントロールスイッチ、コントロールボックス・電池ボックス・電池・配線・別に取り付けてもかまわない。
- (7) ロボットは大きさと走行ギアボックスの確認のため車検を行う。

### 4. ルール・失格等

- (1) 操縦者1名、指示保持者1名で操作エリア内で競技する
- (2) スタート前はコントロールボックスを床に置いてスタートの合図でコントロールボックスを持って競技を開始する。  
(開始前にコントロールボックスに触れた場合は失格)
- (4) 終了時はコントロールボックスを床に置いて終了。  
(終了してもコントロールボックスを持っている場合には失格)
- (5) 故意にロボット以外でコート・材木・配線コードに触れたら失格。
- (6) ロボットをコントロールの線や手に触れたりした場合失格。
- (7) コート外に出た材木は拾ってコートに入れることは出来ない。  
(外に出た材木を故意にコート内に入れた場合には失格)
- (8) コート外に出た材木を故意にコート、ロボット内に入れた場合は失格とする。
- (9) 相手のコート内の上空に出てもかまわないが、相手コートの床に接触してはいけない。

## 5. コートの詳細と点数について

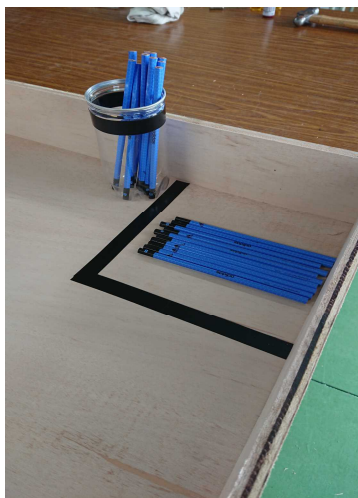


図2 材木置き場

材木は10本は平置きに線からはみ出ないように置きます。もう10本はテニスボール2個入れのケースに縦置きにケースの中に立てて置きます。1分前に自由に置き換えることができます。

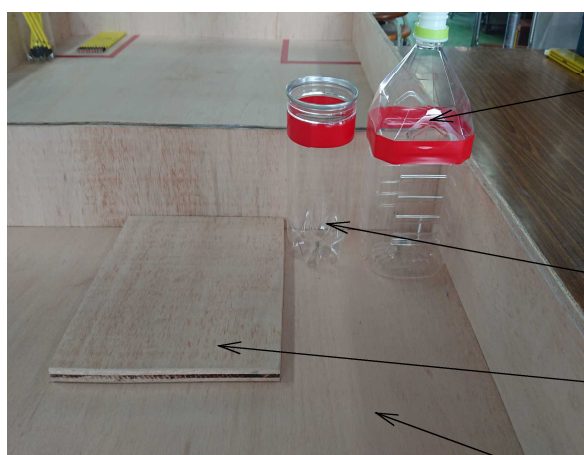


図3 材木搬送先と点数 (相手のコート内)  
(中央に高さ100mmの仕切りあり)

- おいお茶1000ml  
ペットボトル (中に材木を入れると5点)
- 公式テニス2個入れボールケース  
(中に材木を入れると3点)
- 200mm×200mm×12mm合板  
(上に材木をあげる2点)
- 相手のコート床  
(材木を移動させると1点)

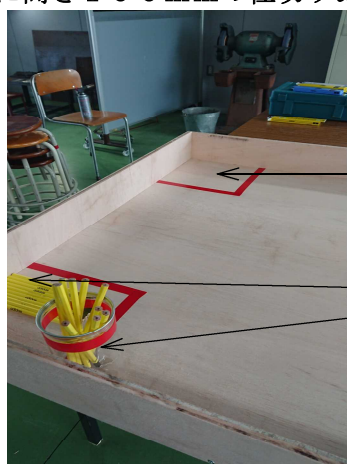
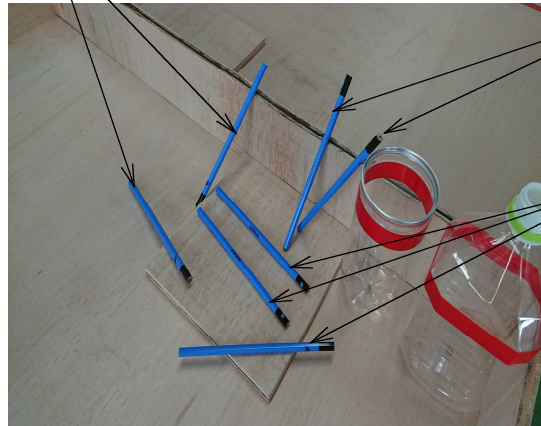


図4 スタート地点と材木置き場

- ロボットスタート地点
- 材木置き場 (平置き、縦置き)

材木どちらかが床についている (1点)

仕切りに立てかけて置き場にある (2点)

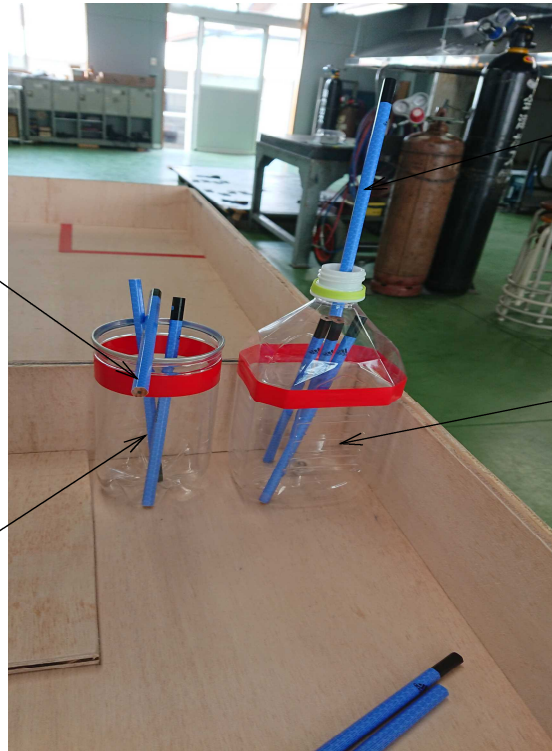


材木が置き場に乘っているどこかがはみ出ている (2点)

図5 材木の置き方による点数1

枠上にあれば (5点)

中に入れば (5点)



中に入っていれば一部が出ていても (5点)

中に入れば (5点)

図6 材木の置き方による点数2