

※大砲の弾は最初、置き場に置いてある。自由に枠内に並べることが出来る。

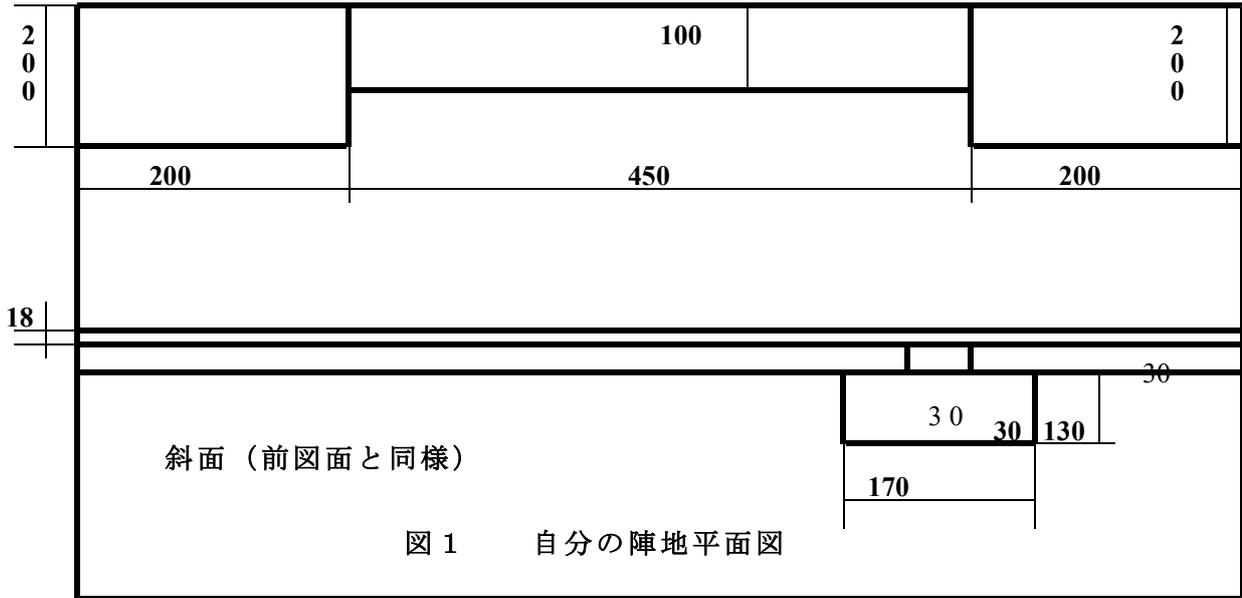


図1 自分の陣地平面図

※自分のコート (半分のみ) の寸法

※当初はかごが中央にあったが、標的 (ペットボトル) が倒しづらいので片方にずらした。

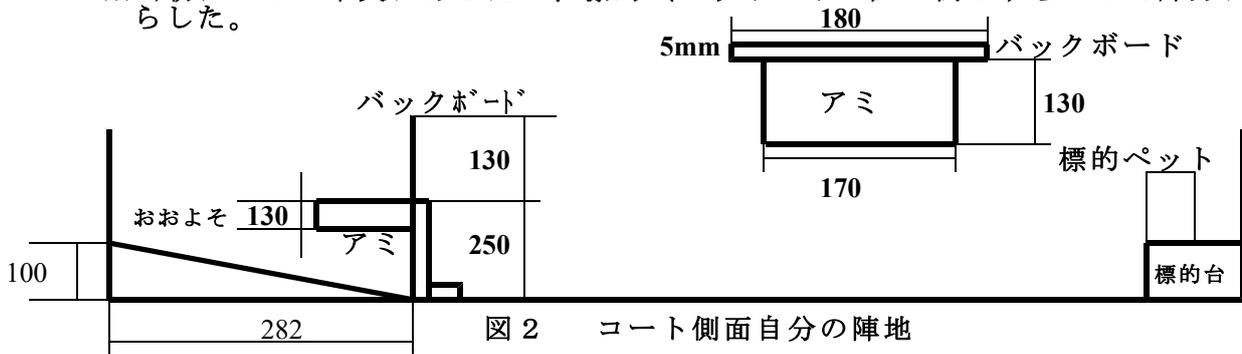


図2 コート側面自分の陣地

3 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分前にボールを専用ゲージ利用して、大砲の弾置き場に弾 (15個) の配置を行う。
 - (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) 各コート内の大砲の弾置き場の弾を取り込み、車止めまで運んで相手陣地に弾を打ち離す。
 - (6) 相手の陣地内に自分の弾を移動、打ち込めば2点となる。
 - (7) 相手のスロープ奥の上空にあるネット内に弾を入ると高得点8点を取得出来る。
 - (8) 標的置き場にあるペットボトルを倒すと高得点10点を取得できる。
 - (10) 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分前にボールを専用ゲージ利用して、大砲の弾置き場に弾 (15個) の配置を行う。
- (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) 各コート内の大砲の弾置き場の弾を取り込み、車止めまで運んで相手陣地に弾を打ち離す。
 - (5) 相手のチーム陣地に多く弾を入れる。相手の陣地内に入ってきた弾も打ち返してもかまわない。
 - (6) 相手の陣地内に自分の弾を移動、打ち込めば2点となる。
 - (7) 相手のスロープ奥の上空にあるネット内に弾を入ると高得点8点を取得出来る。
 - (8) 標的置き場にあるペットボトルを倒すと高得点10点を取得できる。
 - (9) 相手の弾が来た場合には、相手の弾も利用してかまわない。
 - (10) 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。
 - (11) 自分の陣地にあるペットボトルを台の上内で倒れにくくするための移動を可能とします。しかし、倒れた場合には、オンゴールとみなし相手の得点になります。
 - (12) ネットに相手の弾丸を阻止してもかまいません。ただし、ネットなど防御するものを置き去りにはできません。ロボットについているものとしします。

4. 規格・装備

- (1) ロボット大きさ・200mm(縦)×200mm(横)×250mm(高さ)
途中変更
- (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。

5. 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) 故意にコート・弾・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) コートから出た弾は拾ってコートに入れることは出来ない。
(外に出た弾を故意にコート内に入れた場合には失格)
- (8) 場外に出た弾を故意にコート、ロボット内に入れた場合は失格とする。
- (9) 車止めから先は、タイヤが出なければよい。上空は出てもいいが、相手コートまででてはいけない。また、スロープに触れた場合には失格。
- (10) 粘着テープ、マジックテープ等の機械的以外のものは失格とする。

6. 得点の計算方法

(例)

弾の状況	弾の数	乗	点数	小計
相手陣地内にある弾	12	×	2点	24点
ネット内の弾	2	×	8点	16点
ペットボトル打ち倒し	3	×	10点	30点
			合計点	70点

※計算は相手側にある弾の数のみで集計

※生きよいがあっても場外に出た弾は点数に入れない。

上記の計算の結果、合計点が70点となります。

※ (点数について)

- 1) ペットボトルは倒れていれば点数となる(後の板にかかっている場合でも点数とする。)
- 2) 弾は坂の頂上より必ず相手コートにあるもののみ点数となる。(自分のコート内に少しでもかかっているものは点数にしない。)
- 3) ネットの中にあるものを点数とする。弾がネットに触れているものは8点ではなく2点となる。

7. 予選・決勝トーナメントについて

- (1) 予選は1チームずつ4コートで1回に4チームずつ行う。
- (2) 予選は3分間で行う。
- (3) 予選の結果集計とする。
- (4) 決勝トーナメントは予選の中から上位16チームにより行う。トーナメント表はその順位により決まる。

8. タイムスケジュール

9:30 ~ 北体育館入場 (各クラス所定のところへロボット置く)

9:40 ~ 開会式 1) 開式のことば 2) 校長あいさつ 3) 競技場の注意
4) 選手宣誓 5) 閉式のことば

(1) 予選1回目 (4チームずつ)

10:00 ~ 10:01	弾調整
10:02 ~ 10:05	競技
10:05 ~ 10:10	計算・記録

随時上記パターンで予選を行う。12時前に終了

(2) 昼食 (12:00 ~ 12:50)

※このときに12:30 ~ 審査委員は各賞を予選とロボット見て評価する。

(3) 決勝リーグ1回戦1組目 (8チーム)

13:00 ~ 13:01	玉調整
13:02 ~ 13:05	競技
13:05 ~ 13:10	計算・記録

(4) 決勝リーグ1回戦2組目 (8チーム)

13:15 ~ 13:16	弾調整
13:17 ~ 13:20	競技
13:20 ~ 13:25	計算・記録

(5) 決勝リーグ2回戦 (8チーム)

13:30 ~ 13:31	弾調整
13:32 ~ 13:35	競技
13:35 ~ 13:40	計算・記録

(6) 準決勝 (4チーム)

13:45 ~ 13:46	弾調整
13:47 ~ 13:50	競技
13:50 ~ 13:55	計算・記録

(7) 決勝 (2チーム)

14:10 ~ 14:11	弾調整
14:12 ~ 14:15	競技
14:15 ~ 14:20	計算・記録

(8) 全体集計、特別賞の決定、賞状、賞品の作成 (14:20 ~ 14:45)
(審査委員は別紙)

(9) 閉会式 (14:45 ~)

- 1) 開式のことば 2) 特別賞表彰 3) 成績発表及び表彰 4) 講評
5) 閉式のことば
※閉会し終了後、記念撮影を実施

(10) 解散

(11) 会場の撤去・清掃

9. 会場図 (体育館)

