

道城寺〜釣り鐘を運べ!

制限時間内に荷物を決められた場所に運び上げ、得点を競うゲーム

① 試合について

- 荷物を6足歩行ロボットを使って決められた場所に運び込む競技です。ゴールの周囲に坂が設置しています。(坂の傾斜と道幅が違います。)
- 試合が終わった時にゴールエリアの中に入っている荷物の数の合計が得点になります。
- 試合の時間は2分間です。2分たったら合図がありますからすぐにロボットを止めてコントローラーを下に置いてください。
- ロボットがスタートするときは、自分のスタートエリアの内側に完全にいてはなりません。

② コートと荷物について(次のページの図を参考にしてください)

- コートは170cm×340cmの長方形で、周りを木のわくでかこんであります。
- 自分のコートと相手のコートの間は板で仕切られているので、ロボットが相手のコートに入ることはできません。
- コートに一辺が35cm高さ5cmの台があります。(ゴールエリア 材質:カネライトホーム)
- 3種類の坂がゴールエリアへとつながっています。
- 荷物は紙コップ(ヘイコー7NギンガムR・B)で、高さ約8cm、口の直径約7.5cmの大きさです。これを逆さに立てたものを16個使用します。
- 製作講習会で、練習用に試合で使うものと同じ紙コップを配ります。
- 自分のコートのまわりが操縦エリアです。センターラインから向こうは相手の操縦エリアなので、入ってはいけません。

③ ロボットについて

- ロボットのキットは、タミヤ リモコン インセクト (ITEM 71107)を使用します。組立講習会で配布しますので、出場希望者は必ず参加してください。組立講習会に参加できない場合は試合にも出場できません。
- ロボットには次のような改造ができます。
 - ・ロボットに好きな色を塗ったりステッカーをはる。
 - ・ロボットに自分で工夫した部品を取り付ける。
- 次のような改造をしてはいけません。
 - ・もとからある部品を削る、切り取るなどして形を変えてしまう。(自分でつくった部品をねじなどでとめるため穴を開けるのはOK)
 - ・もとからある部品を交換する。(部品がこわれたりして、新しく同じ部品に交換するのはOK)
 - ・コートや荷物、または相手のロボットを汚したり傷つけたりするような部品を取り付ける。
 - ・コントローラーを改造したりコードを長くする。
 - ・ロボット上面のコントロールボックス固定棒は取り外してもかまいません。
- スタート前のロボットは幅30cm、長さ30cmより小さくなくてはなりません。高さは自由です。スタート後はサイズが大きくなってもかまいません。
- 使える電池は、単3型アルカリ乾電池(公称電圧1.5V)2本か単3型充電式電池(公称電圧1.2V)2本までです。電球やLEDを光らせるための電池は別に使用してもかまいません。

④ 反則について

- 次のようなことをすると反則になります。反則すると1回につき3点の減点となります。
 - ・試合中にロボットや荷物を手でさわる。
 - ・コートに手をつく。
 - ・コードをひっぱってロボットや荷物を動かす。
 - ・相手のロボットや操縦者のじゃまをする。
 - ・ロボットの一部が仕切り板を超えて相手のコートに入る。
 - ・操縦者が相手の操縦エリアに入り込む。
 - ・試合中コートにものを投げ込む。(コントローラーもだめです)



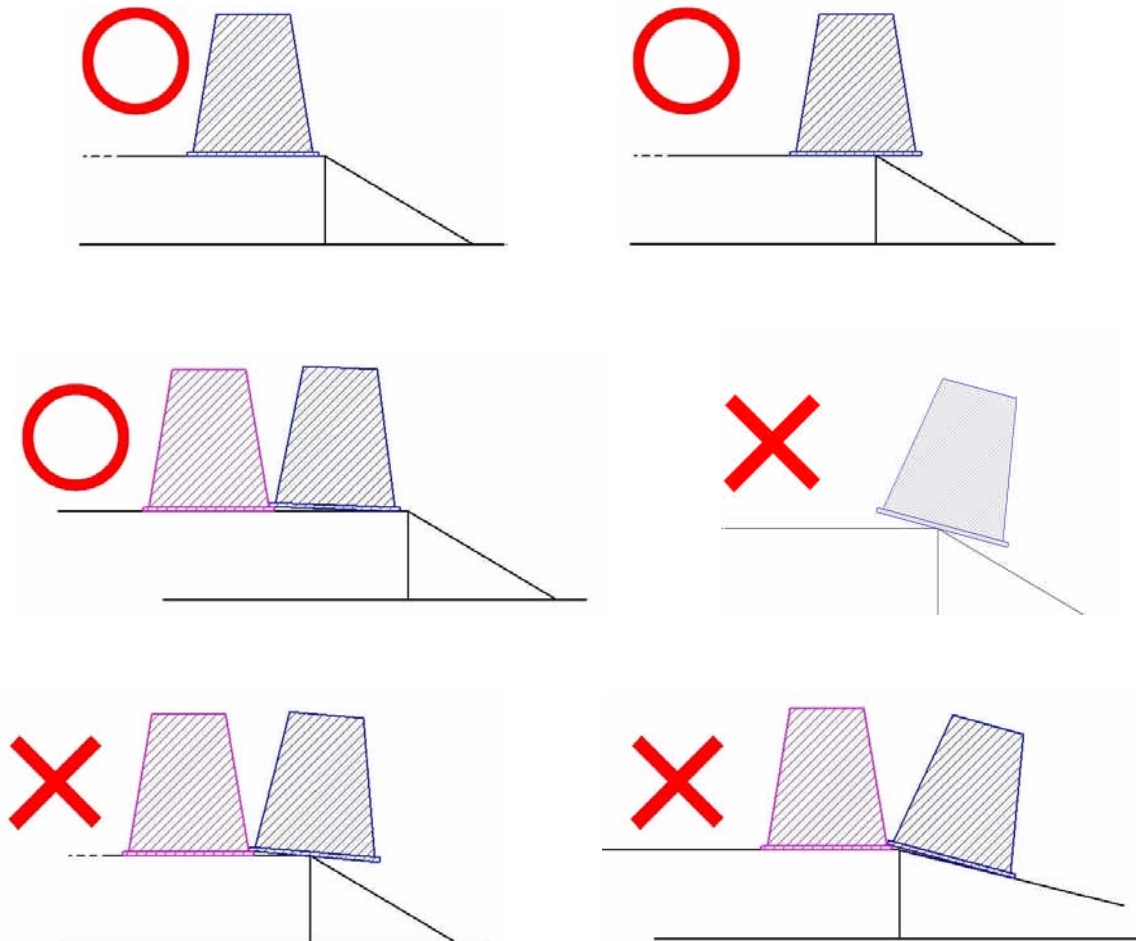
きのくにロボットフェスティバル2012 全日本小中学生生ロボット選手権 小学生の部

⑤ リトライについて

試合中にロボットがこわれたり、コードがからみ付いて動けなくなったり、ひっくり返ってしまったときは「リトライ」と大きな声ではっきりと言ってください。リトライを宣言すればロボットを手でさわって復帰させることができます。また、コートに手をついたり、コードをひっぱってロボットを動かしても反則にはなりません。しかし、このときにわざと荷物を動かしたり、相手のじゃまをしてはいけません。再スタートは自分のスタートエリアから行います。(再スタートのときはスタートエリアからロボットがはみだしていてもかまいません。)また、ロボットを修理しなければならないときはコートの外で行ってください。

⑥ 勝敗について

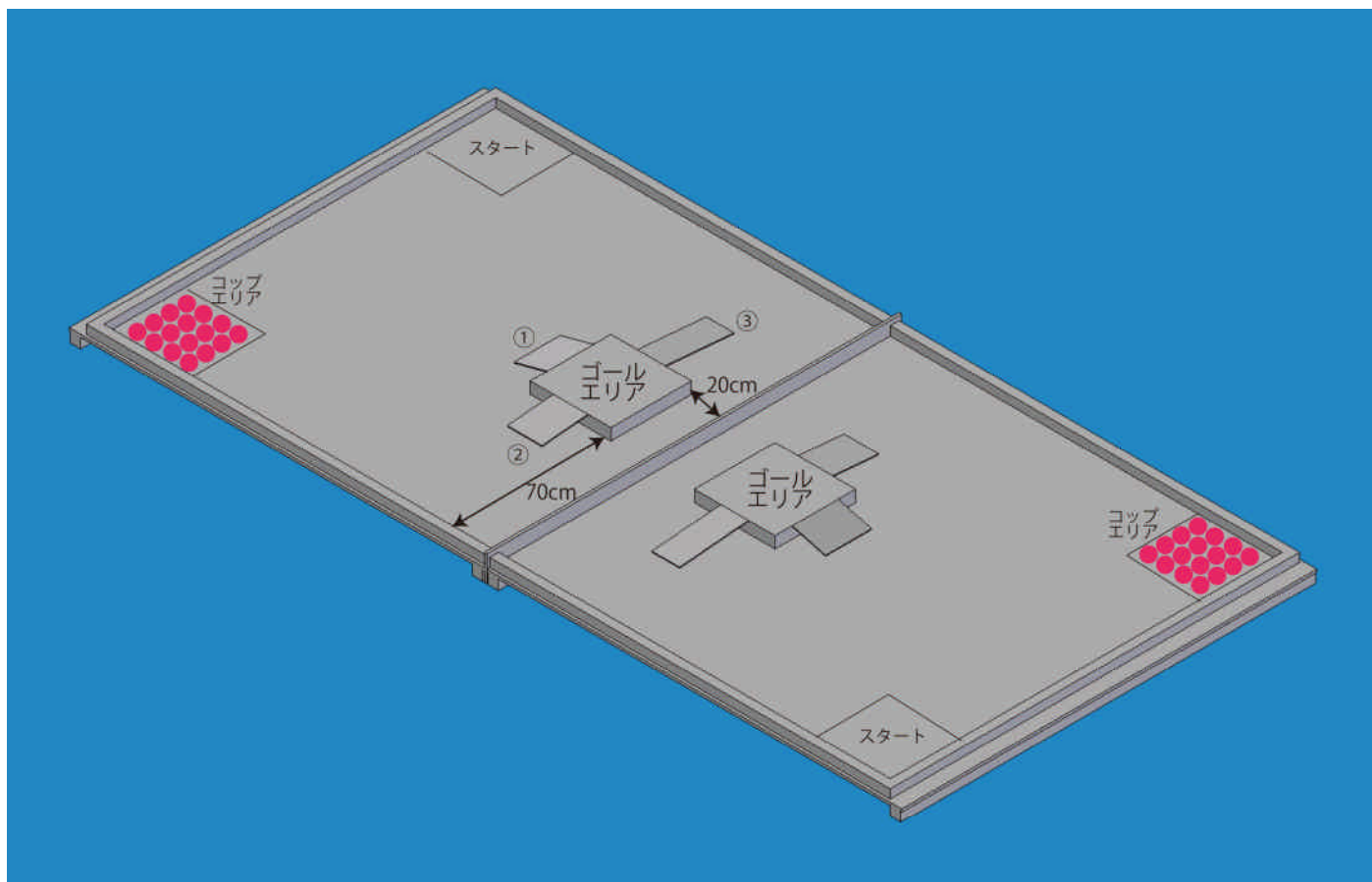
- 荷物はゴールに置かなければなりません。
- スタートして10個のコップを先にゴールに運んだら(10ゴール)勝者とします。
- 坂面に触れているものは得点になりません。
- ロボットが触れているコップは得点になりません。
- ひっくり返っていたり、倒れている荷物も得点にはなりません。
- ゴール内でコップの耳の部分が他のコップに重なっているものは得点となります。
- 荷物を2つ以上重ねてゴールした場合は、重ねた荷物は1つと数えます。
- 同点の場合は再試合をおこないます。コップは1つのみをコップエリア内(コート中央の角)にセットし③の坂を使って最初に荷物をゴールに運び込んだほうを勝ちとします。
- 得点になる場合とならない場合の例を次に示します。



⑦ その他

- 操縦者(操縦エリアに入ることができる人)は1人だけです。
- 参加費は無料です。組立講習会では道具なども用意しています。
- 試合に出るときの乾電池は自分で用意してください。

○コート詳細は下図を参照



※スタートエリア、コップエリアとも35cm×35cm

※コップはコップエリアに4×4に並べてあります。

※図中の①～③の坂は①:幅20cm長さ10cm ②:幅15cm長さ20cm ③:幅12cm長さ30cm

※①～③はゴールエリアの各辺に対して中央に配置し、幅広テープで固定(引っかかるような段差はありません。)

使用テープ: 養生テープ緑

※坂の材質はシナベニア4mm厚を使用。(ロボット走行により多少たわむこともあります。)