

「フライングゲット！」

相手コート^①の床や高い位置にあるカゴにバドミントンのシャトルを入れる。
高い位置にあるカゴに速く入れたほうが勝ちとなる競技

1. 競技

- ①競技コート内の相手コート^①の床や高い位置にあるカゴにバドミントンのシャトルを入れる。
- ②使用するバドミントンのシャトルは、株式会社グリーンオーナメント製 No.13349(白色)とし、各20個づつ使用する。
- ③相手が失敗して自コートに入ってきたシャトルは、自分のシャトルとして使用することができる。
ただし、コート間の仕切りスペース内に入ったシャトルは使用することが出来ない。
- ④高い位置にあるVゴールカゴにシャトルが先に入った方が勝ちとなる。Vゴールでない場合は、競技終了時点で床に置かれたゴールカゴに入ったシャトルの数が多い方が勝利チームとなる。

2. 競技時間

- ①競技時間は2分30秒とする。試合開始の合図で、コート外の荷物カゴからコート内のシャトルエリアへシャトルを手で入れることから競技が開始される。また、競技終了の合図ですぐにロボットを静止し、コントローラを床に置かなければならない。競技終了後に入ったシャトルも無効とする。
- ②競技中に何らかのトラブルでロボットが動かなくなっても、通常は時計を止めずに競技を続行し、時間延長等は行わない。ただし、審判の判断で時計を止めたり、競技を最初からやり直す場合もありうる。

3. 競技コート・他(詳細は次頁以降の図を参照のこと)

- ①競技コートは、170cm×340cmの長方形で、周りを木のわくで囲んでいる。
- ②競技コートは、自コートと相手コート^①の間に、50cmの仕切りスペースを挟んで設置されている。
- ③中央仕切りスペースより手前を自コートとし、これより向こう側を相手コートとする。
- ④操縦エリアは、テープで仕切られていて、操縦エリア外に出ることはできない。
- ⑤スタート時シャトルは、コート外^①の入れ物に20個づつ(コックを上にして5個×4列)入れられている。
- ⑥シャトルエリアの大きさは、40cm×40cmとなっている。

4. スタート

- ①コートの準備が整い、競技者がロボットをスタートエリアにセットした後、競技を開始する。スタート後、競技者は最初に、シャトルをコート外^①の入れ物から出して、シャトルエリアにセットしなければならない。セットの仕方は自由であるが、コントローラに触れた後は、競技中の追加セットはできない。
- ②スタート時にロボットは、スタートエリア(50cm×50cm)内に収まっていなければならない。また高さも50cm以内に収まっていなければならない。

5. 競技の進行

- ①競技中、コート外^①に飛び出したシャトルは無効となり回収される。
- ②相手コートに自分のシャトルを投げてカゴに入らなかったシャトルは、相手シャトルとなる。
- ③審判が、ロボットやコードが互いに絡んで競技の続行が困難と判断した場合、競技を中断し両者自コート^①のスタートエリアから再スタートを行う。
- ④競技中ロボットが転倒または不調となったり、コードが絡んで動けなくなった場合、「リトライ」と宣告すればロボットを回収し復帰させることができる。このとき競技は中断されない。再スタートはスタートエリアから行う。
ただし、発射装置を有するロボットは、手動で初期状態に戻すことは出来ない。
- ⑤再スタートはロボットが完全にスタートエリアに収まっている必要はない。
- ⑥競技の中断またはリトライなどで、ロボットを回収するためならば、ロボットを手で触る、相手の操縦エリアに立ち入りたりコートに手をつくなどの行為を行っても反則とならない。ただし相手の動作を妨害してはいけない。また、止むを得ない場合を除きシャトルを手で触ったり動かしてはいけない。このときロボットがシャトルを保持している場合はその状態

きのくにロボットフェスティバル2014 全日本小中学生ロボット選手権 中学生の部

のまま再スタートしてもよいが、シャトルを落としてしまった場合は競技に復帰するまでそのままの状態にしておくこと。

- ⑦修理・調整が必要な場合はコートの外で作業を行うこと。このとき作業できるのは操縦者1名のみである。
- ⑧ロボットは、仕切りスペースとその上空及びゴールカゴ上空には入ることが出来ない。
- ⑨相手の投入行為を妨害してはならない。

6. 勝敗

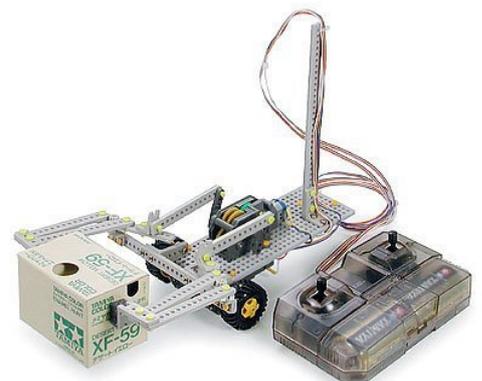
- ①シャトルをVゴールカゴに入れて「Vゴール」を達成した場合、競技時間内であっても達成した方の勝ちとし、試合を終了する。
- ②「Vゴール」でない場合、試合終了後、床に置かれたゴールカゴに入ったシャトルを数え、多い方を勝ちとする。
- ③両者ともシャトルが入っていない場合は、ジャンケンで勝敗を決める。
- ④同点の場合は、試合終了後のロボットが停止している場所から延長戦を行う。延長戦は1分とし、シャトルを1個先にゴールカゴ又はVゴールカゴに入れた方を勝ちとする。
- ⑤延長戦でも決まらない場合は、ジャンケンで勝敗を決める。

7. 反則・失格

- ①次の場合は反則とし、審判が警告を与える。また反則によってシャトルを入れた場合は無効となり、審判が取り除き没収する。この時、反則したロボットは停止して審判の再スタートの指示を待たなければならない。
 - ・競技者がコート上面に触れたり、相手の操縦エリアに立ち入った場合。
 - ・ロボットは仕切りスペースとその上空及びゴールカゴ上空(10. 競技コートの斜線部分)に入った場合。
 - ・ロボットが相手の投入行為を妨害した場合。
 - ・ロボットが自コート以外のコート表面に触れた場合。
 - ・ロボットを使わず他の方法でシャトルを動かしたり、制御用のコードを引っ張ってロボットやシャトルを動かした場合。
 - ・競技者がシャトルを触った場合。
 - ・ゴールカゴを動かした場合。
- ②次の場合は失格となる。
 - ・1試合中に3回反則を行った場合。
 - ・反則を行った時に審判の警告に従わず、その反則行為を続けた場合。
 - ・その他、審判が重大な違反行為と判断した場合。

8. ロボット

- ①基本となるロボットのキット(タミヤ 3chリモコンロボット製作セット(タイヤタイプ Item No.70162)は、組立講習会参加者に支給する。
ただし、全国ブロックを除き、組立講習会に参加しなければ競技に出場することはできない。
- ②練習用に、競技に使用するシャトルと同じもの1個を組立講習会で支給する。
- ③ロボットの改造は、このルールに違反しない限り自由に行ってもよいが、コントローラーの改造はできない。(ただし、コントローラーのケーブルの延長は認める。)
- ④ロボットのサイズはコントローラおよび接続ケーブルを除き、スタート時に50cm×50cm×50cmの立方体に収まらなければならない。(ケーブル支え棒も含まれる。)
重量については特に制限はない。また、スタート後は大きさに制限はない。
- ⑤使える電池は、アルカリ乾電池(公称電圧1.5V)か充電式電池(公称電圧1.2V ただし、ニッケル水素電池は使用不可とする。)の単1を2本とする。
- ⑥シャトルの保持については粘着材を使ったり傷つけたりするような方法は禁止する。
- ⑦コートや他の競技用資材、または相手のロボットを汚したり傷つけるような構造であってはならない。
- ⑧以後の競技の続行が困難となるような破壊的な構造であってはならない。

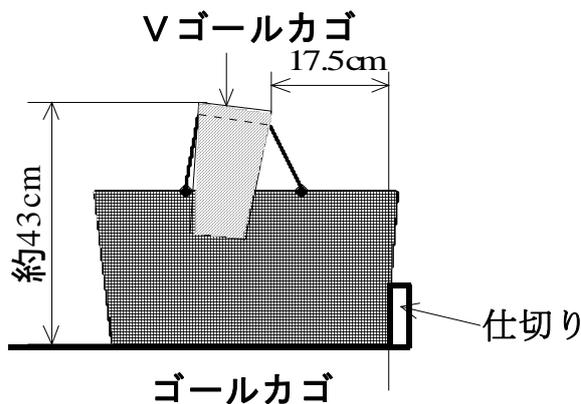
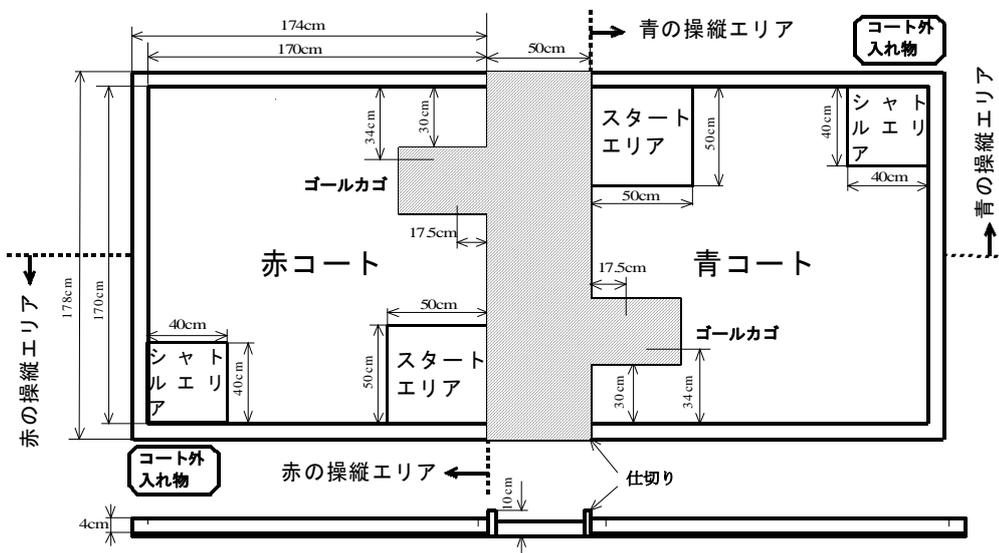


9. 競技者

- ①1チームは2名までとする。
- ②競技中に操縦エリアに入ることができるのは操縦者1名のみである。競技中、ロボットの修理・調整が必要な場合も、ロボットに触れることができるのは操縦者のみである。
- ③競技会場で、ロボットの整備・修理を行うことができるのは登録しているチームメンバーのみで、他の協力者等がロボットにむやみに触れることはできない。

10. 競技コート詳細

- ①競技コート等を構成する部材は、材料の性質上歪みや反りを生じやすいので、数mm程度の誤差や隙間が発生する可能性がある。できるかぎり調整はするが、その点を考慮した上でロボットの製作を行っていただきたい。
- ②ゴールは、スーパーの買い物かごを使用し、その手提げ金具に食器容器を固定しVゴールカゴを設置する。
- ③ゴールカゴが動かないように、カゴの中には5kgの重り(例えばバーベルの重り等)を入れている。
- ④Vゴールカゴの位置は、仕切り板より約17.5cm(ゴールカゴの縁より22cm)、サイドの木枠から約34cm(ゴールカゴより約8.5cm)である。
- ⑤仕切りスペースの高さ10cmの仕切り板は、フィールド面から約4cm位である。



※1)ゴールカゴは、三甲(株)スーパー籠大-1 AHY アルミH黄を使用。

外形寸法(mm) : 間口448×奥行328×高さ288、有効内寸(mm) : 間口369×奥行249×高さ240、材質: ポリエチレン

2)Vゴールカゴは、サナダ精工 食器容器 型番D-5638を使用。

サイズ(mm) : 幅166×奥行95×高さ140、材質: ポリプロピレン