

第17回びよん太杯アイディアロボットコンテスト大会要項

1. 期 日 令和4年7月3日(日) 9:00～16:30
2. 会 場 広島市こども文化科学館(広島市中区基町5番83号)
3. 主 催 広島県中学校教育研究会技術・家庭部会
4. 共 催 広島商船高等専門学校 広島市こども文化科学館
5. 後 援 広島県教育委員会(予定) 広島市教育委員会(予定)
6. 協 賛 (有)亀若商会

7. 参加資格

広島県内に居住する中学生から高校生(※1チーム1名から4名)

8. 申し込みについて

- 1) 申し込み先 広島市立幟町中学校(担当:荻野哲也)
E-mail tetsukaz@cc22.ne.jp ※E-mailで申し込みをしてください。
- 2) 申込期間 令和4年6月17日(金)～6月24日(金)
- 3) 参加費 無料

9. 日 程

- 9:00～ 受付・車検(300×300×450の規格に収まっているかを確認)
- 9:30～ 開会式・諸注意
- 10:00～ 試合開始

10. 競技進行について

- ・試合順・組み合わせは、事務局で調整を行い、当日発表します。
※準備が間に合えば、事前にE-mailで送付します。
- ・各チームで下記のような様式のゼッケンを準備し、ロボットを操作する人は着用すること。
※A4サイズで上段にチーム名、下段に学校名を書いたものを前後に見えるように着用する。

チーム名
(学校名)



ゼッケン例

11. ルール 「Give ace in the hole each other」 シングル部門/ダブルス部門

12. その他

- ・引率の先生には、大会進行のため、運営協力をお願いします。
- ・ルールは不備があった場合、改訂を行います。定期的に確認をお願いします。

第17回びよん太杯 アイディアロボットコンテスト競技テーマ

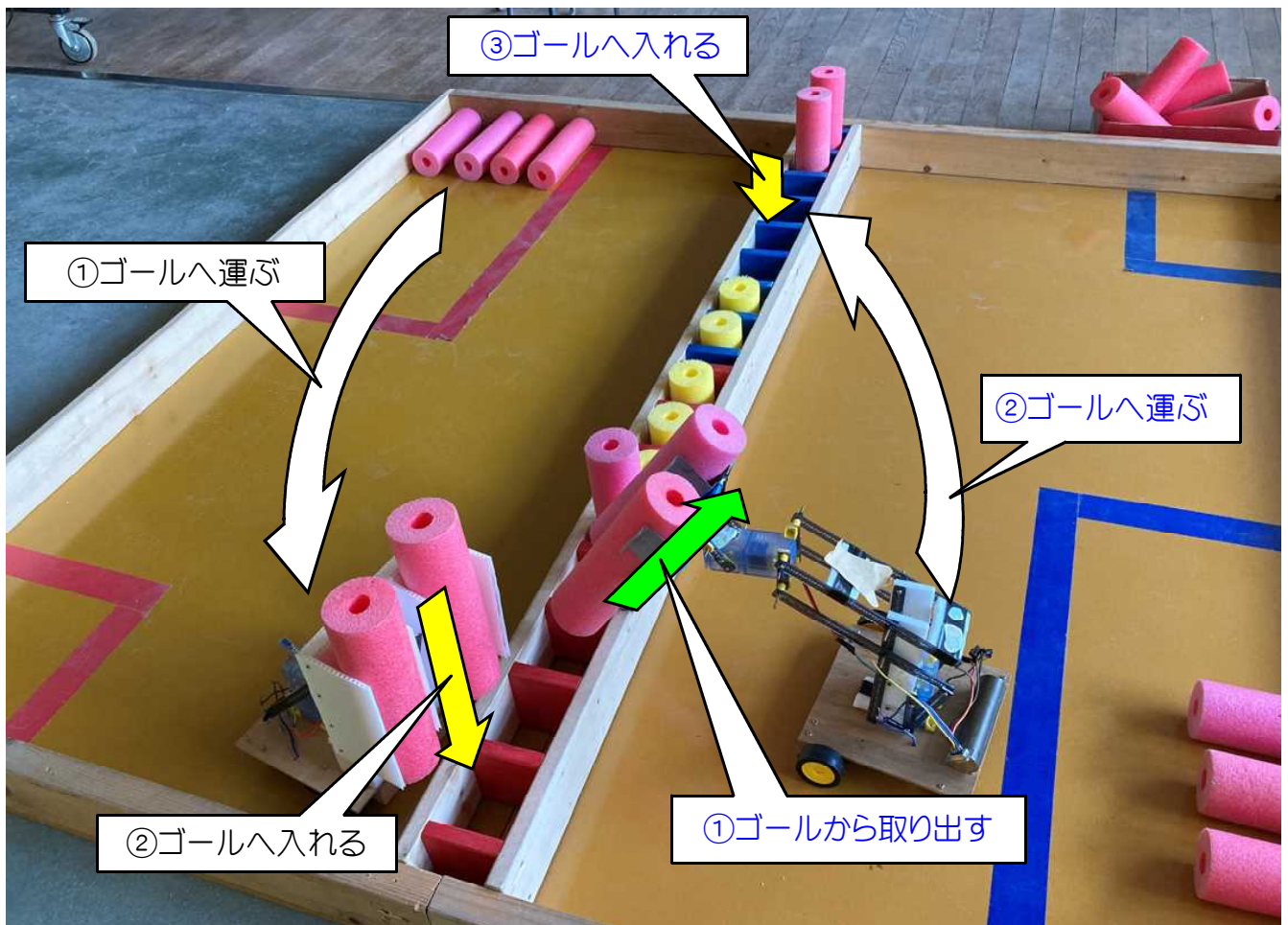
「 Give ace in the hole each other 」

- ・シングル(1台)部門
- ・ダブルス(2台)部門

※ 同一ロボットでのダブルエントリーは不可。
2部門に出る場合は、必ず2台製作すること。

●概要

アイテム・コートは昨年度の基礎部門「**ace in the hole**」のコート・アイテムを利用。基本ルールも「**ace in the hole**」と同じ。異なる点は、アイテムを自陣のゴールに入れるだけでなく、相手のゴールからアイテムを取り出し、自陣のゴールに入れることができる点である。



(1) コート・アイテムの規格

コート・アイテムの規格は基礎部門「**ace in the hole**」と同じ。シングル部門はこれにアイテムを半分に切ったハーフアイテムを6個加える。

(2) ロボットの規格

- ・シングル部門は基礎部門「**ace in the hole**」に全て同じ。
- ・ダブルス部門の大きさは、1台300×300×450。モータは1台3個、計6個。
1台はゴール専用。1台はアイテムの取り出し専用とする。

(3) 競技細則

① 競技時間 90秒

② ピットイン／ファール

- ・基礎部門「**ace in the hole**」と基本的に同じ。
- ・ダブルス部門の「ピットイン」は、2台のロボットが各々行うことができる。
- ・「ファール」「再スタート」はファールを行ったロボットのみが対象となる。

③ アイテムの設置など

《シングル部門》

- ・アイテムエリア内に通常アイテム5本とハーフアイテムを3本自由に設置する。なおアイテムは必ず横に倒すこと。
- ・通常アイテムを5本のうち、2本まで保持してスタートしてもよい。

《ダブルス部門》

- ・アイテムエリア内に通常アイテム8本を自由に設置する。なおアイテムは必ず横に倒すこと。
- ・通常アイテムを8本のうち、2本まで保持してスタートしてもよい。
- ・アイテムエリアに設置されたアイテムの運搬はどちらのロボットが行ってもよい。

④ アイテムのゴール

- ・相手がアイテムをゴールしようとする作業の妨害をしてはいけない。
- ・ダブルス部門でゴールできるのは、どちらか1台に限る。

⑤ アイテムの取り出し

- ・ハーフアイテムを取り出すことはできない。(シングル部門)
- ・相手がアイテムを取り出そうとする作業の妨害(ブロック)はできない。
- ・ダブルス部門で相手アイテムの取り出しができるのは、1台に限る。

⑥ 得点の算出と勝敗

- ・ゴールされたアイテムが多い方が勝ち。ただし、ロボットに触れているアイテムは無効。なお、基礎部門「**ace in the hole**」と異なり、アイテムは直立していなくても、アイテムの底面がゴールに入っていれば有効とする。