

あっち行けポイのポイのポイ

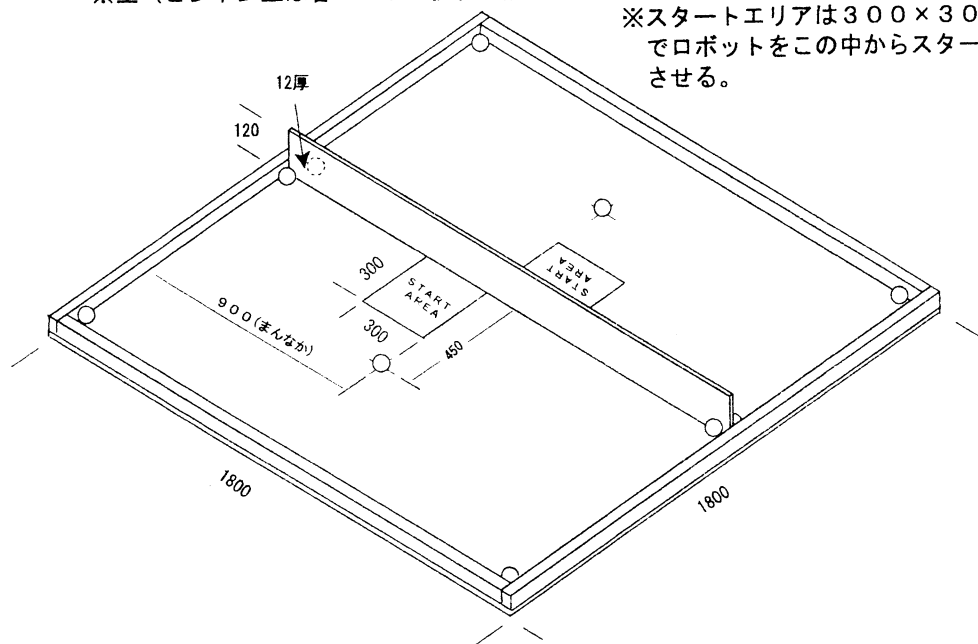
※2モータのロボットで自分のコートにあるピンポン玉を相手コートに「ポイ！」する競技です。

1. 競技場

※3×6判(900×1800)のベニヤ板を2枚並べ40×30の垂木で外枠を囲みます。

※玉(ピンポン玉は各コート5個、四隅とコート中央に置かれる。

※スタートエリアは300×300でロボットをこの中からスタートさせる。



2. ロボット

- ・使用するモータは2個以内
- ・ロボットの大きさは「競技開始前に」「周囲に頼らず」「接地部分がB5判に収まる」こと。高さの制限はない。
- ・競技中にロボットが分離しないこと。
- ・境の壁を故意に越えない構造であること。
- ・バネやゴム動力等、試合中のピットイン時に手動で動力をリセットすること、またその予定の構造にすることを禁止する。ピットインせず、モータや慣性によってロボットが自力でリセットするものはかまわない。

Q ぼくのロボットはゴム動力で飛ばすんだ！でも、1回飛ばしたら終わり。審判に言ったらリセットさせてもらえるかな？

A だめ！ロボットにさわられるのはトラブルの時だけだから、最初からその予定のロボットは×でもロボットが自力でリセットすればOKだよ。

3. ルール

(1) 競技時間と勝敗

- * 競技時間は2分間
- * 競技時間終了時に、自コート内の玉(ピンポン玉、フィルムケース)が少ない方が勝ち。
- * 競技時間終了時に同点の場合、即時に延長戦。(差がついた時点で終了)
- * 競技時間内であっても、10-0(片方のコートにすべての玉が入った状態)になればコールドゲーム。

(2) ファールとペナルティー

ファール	ペナルティ
<ul style="list-style-type: none"> ・ラインアウト 相手コートに入れた玉が、バウンド等により、相手ロボットに触れることなくコート外へ出てしまうこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・審判により、その玉を自コート中央に戻される。
<ul style="list-style-type: none"> ・オーバーネット (ロボットは故意に境の壁を越えない構造のはずであるが)転倒、故障等により、相手コート内の何か(玉、相手ロボット、コート床など)に接触すること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手コートより玉を1つもらい、審判により自コート中央に置かれる。もらう玉は、審判から近いなど移動しやすいものを基本として、審判が判断する。 ・相手ロボットを破損した場合は反則負け(レッドカード)とする。

(3) ピットインと再スタート

- * ロボットに手を触れられるのは、故障と転倒の場合のみとし、審判に申し出て許可を得てから行う。その際、保持していた玉はその場に置いていき、ロボットはスタートエリアから再スタートさせる。競技は継続したままとし、時計は止めない。

(4) 予選

- * 競技時間は60秒。相手コートに入れた玉の数で競う。得点の多いものから予選通過とする。