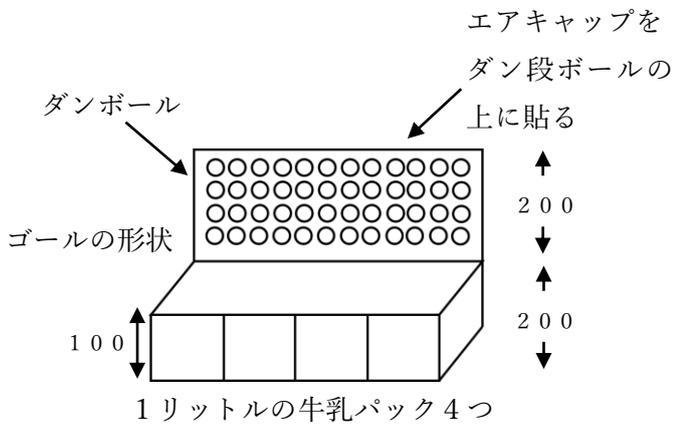
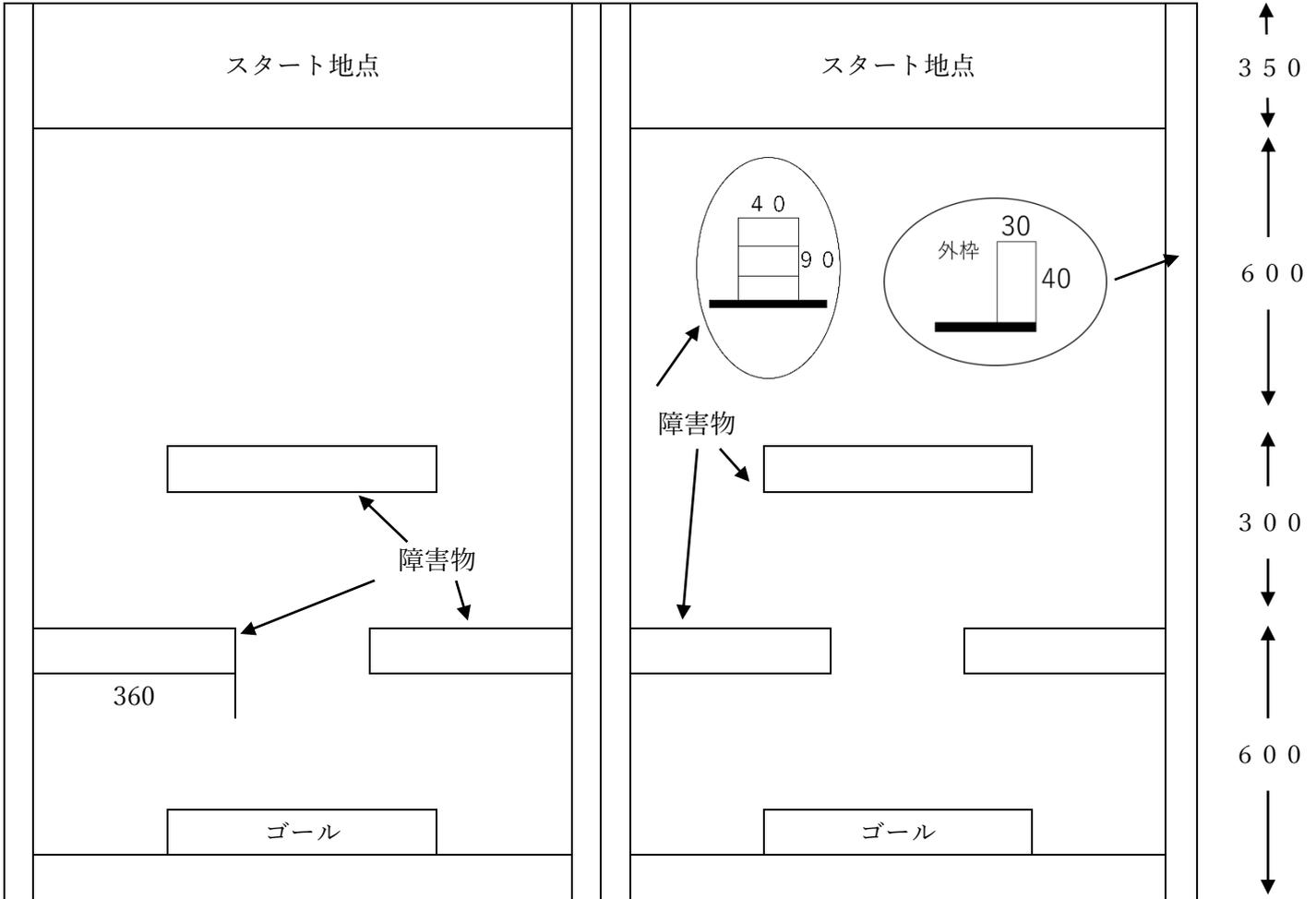


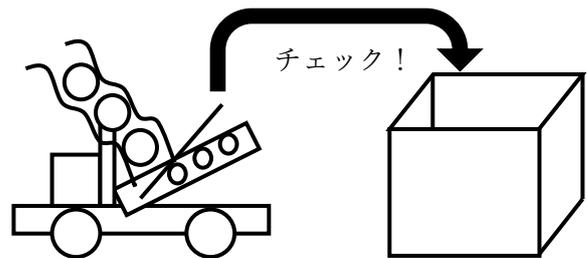
# ワンツーチャンス

## 1 競技場

3×6判(900×1800)厚さ12mmのベニヤ板を2枚並べ、40×30の垂木で外枠を作る。  
 障害物は垂木を3段に重ね40×90×300にする。



車検は、縦・横・高さ250mmの箱に  
 ロボットを入れて確認します。



## 2 ゲームの流れ

ピンポン玉を飛ばしたり運んだりしてゴールにたくさん入れるゲームです。  
2モータで行う競技ですが、1モータなら得点が2倍になります。

### ピンポン玉をたくさんゴールしよう！

#### 飛ばすロボット

- ・数多く飛ばすぞ。距離と方向を併せておこう。
- ↓
- ・正確にはじき飛ばさないとゴールできないぞ。
- ↓
- ・反射板に当てるとうまく入るぞ。
- ↓
- ・ゴールに入ったぞ！  
位置を確認して連続ゴールをねらうぞ。

#### 運ぶロボット

- ・ピンポン玉を補給したぞ。  
さあ、スタートだ！
- ↓
- ・障害物をうまく避けていこう。  
操作テクニックの見せ所だ！
- ↓
- ・少し時間がかかったから、早くスタート地点に戻ってピンポン玉を補給しよう。
- ↓
- ・再スタート！5個ずつ確実にゴールに入れるぞ。

## 3 ルール得点

### 競技時間 1分

- ①ピンポン玉は40ミ球、30個まで。使い切ったら時間内で終了。  
ゴールに入ったピンポン玉の数が多いほうが勝ち。
- ②ピンポン玉は、1度に5個までセットしてスタートする。  
※セットした玉を使い終わらないと次の玉を補給することができない。
- ③1モータのロボットは、得点が2倍になる。
- ④同点の場合は、最初の1個が早くゴールしたチームが勝ちになる。
- ⑤不具合や故障が原因で操縦不能の場合、審判に申告すれば、手で触れて持ち運ぶことができる。
- ⑥不具合や故障が解消された場合、審判に申告すれば再スタートすることができる。
- ⑦手で触れてスタートに戻す場合、触れた瞬間より10秒経たないと再スタートができない。  
※審判が10秒のカウントを行い、審判のコールでスタートができる。
- ⑧再スタートは時間内であれば何度でも行ってもよい。
- ⑨ゴール後はロボットをスタート地点まで操縦してスタートに戻し、再スタートすることができる。
- ⑩ロボットの大きさは、縦・横・高さ250mm以内とする。
- ⑪ギャBOXやモータを組み合わせて、自ら組み上げたロボットであること。(プラモデルなどの流用は不可)

### 禁則事項

- ・相手のロボットの動作を妨害したり、破損する行為は禁止。
- ・ピンポン玉を5個以上続けて補給する行為は禁止。
- ・手でスタート地点に戻す行為は禁止。
- ・ピンポン玉を1個ずつ補給しながらの競技はできないので、補給のための仕組みも装備する。