

あっち行けポイのポイのポイ R 元年度

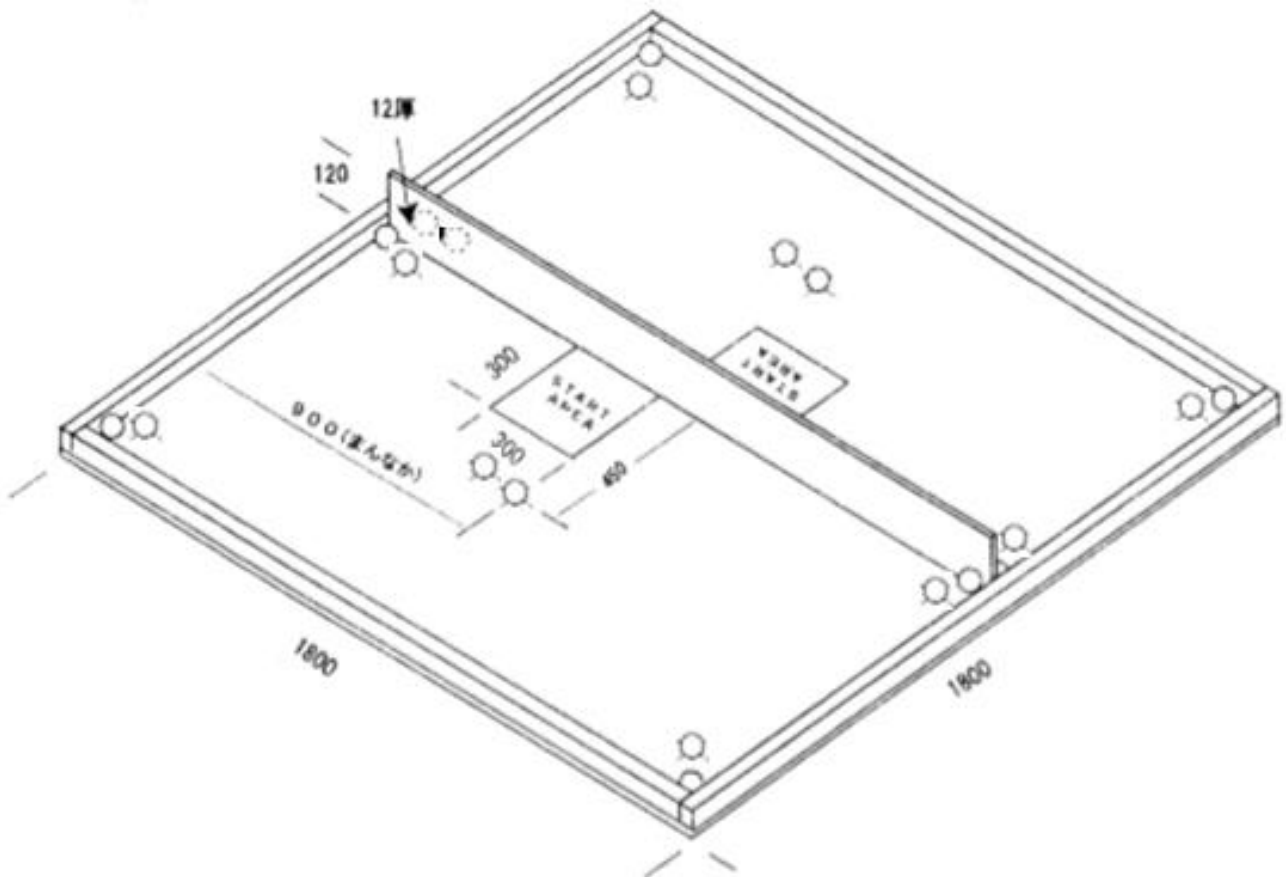
※2 モータのロボットで自分のコートにあるピンポン玉を相手コートへ飛ばし合う競技です。

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10個、四隅とコート中央に置かれる。)

※スタートエリアは300×300でロボットはこの中からスタートさせる。



2. ロボット

- ①使用するモータは2個以内とする。
- ②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」という3点をクリアする必要がある。高さの上限は問わないものとする。
- ③競技中にロボットは分離してはならない。
- ④境の壁を故意に越えない構造であること。
- ⑤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、またそのリセット予定の構造にすることを禁止する。その際、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ことは問題ない。

質問：私のロボットはゴム動力で飛ばします。
でも、1回飛ばしたら連続では飛ばせません。
審判に言えば、リセットできますか。

答え：できません。ロボットに触れるのはトラブル時のみです。
ロボットは自力でリセットしましょう。

(1) 競技時間と勝敗

- ①競技時間は決勝トーナメントで2分間とする。(予選(リーグ戦)は1分間とする。)
- ②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)が少ないほうが勝ちとする。
- ③競技時間終了時に同点の場合、即時に延長戦とする。(差がついた時点で終了する。)
- ④競技時間内であっても、20-0(相手コートに全ての玉が入った状態)になればコールドゲームとして扱う。

(2) フェールとペナルティ

フェール	ペナルティ(その対応)
・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に出てしまうこと。	・審判により、その玉を自コート中央に戻される
・オーバーネット (ロボットは故意に境を超えない設計であるが)転倒や故障等により、相手コート内の何か(玉、相手ロボット等)に接触すること。	・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。 ・相手ロボットを破壊した場合は、即反則負けとする。
・審判に申し出なくロボットに触れてしまうこと。	・イエローカードが提示される。イエローカードが2回提示された場合は、即反則負けとする。
・ピットインの際にボールを保持したまま再スタートさせること	・イエローカードが提示される。イエローカードが2回提示された場合は、即反則負けとする。

(3) ピットインと再スタート

- ・ロボットに手を触れることができるのは、故障と転倒した場合のみとする。
その場合、審判に対して手を挙げて申し出の許可を取ること。許可を得ずに触れた場合は、イエローカードが提示される。2回イエローカードが提示された場合は、即反則負けとなる。
- ・ピットインの際、保持していた玉はロボットがあつた場所に置き、ロボットを回収する。
保持したまま再スタートをした場合は、イエローカードが提示される。2回イエローカードが提示された場合は、即反則負けとなる。
- ・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(リーグ戦)、決勝(トーナメント)

予選 競技時間は1分間で行う。相手コート入れた玉の数で競う。

決勝 競技時間は2分間で行う。相手コート入れた玉の数で競う。