

新・あっち行けポイ 2

R 7年度～

※1 モータ or 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。

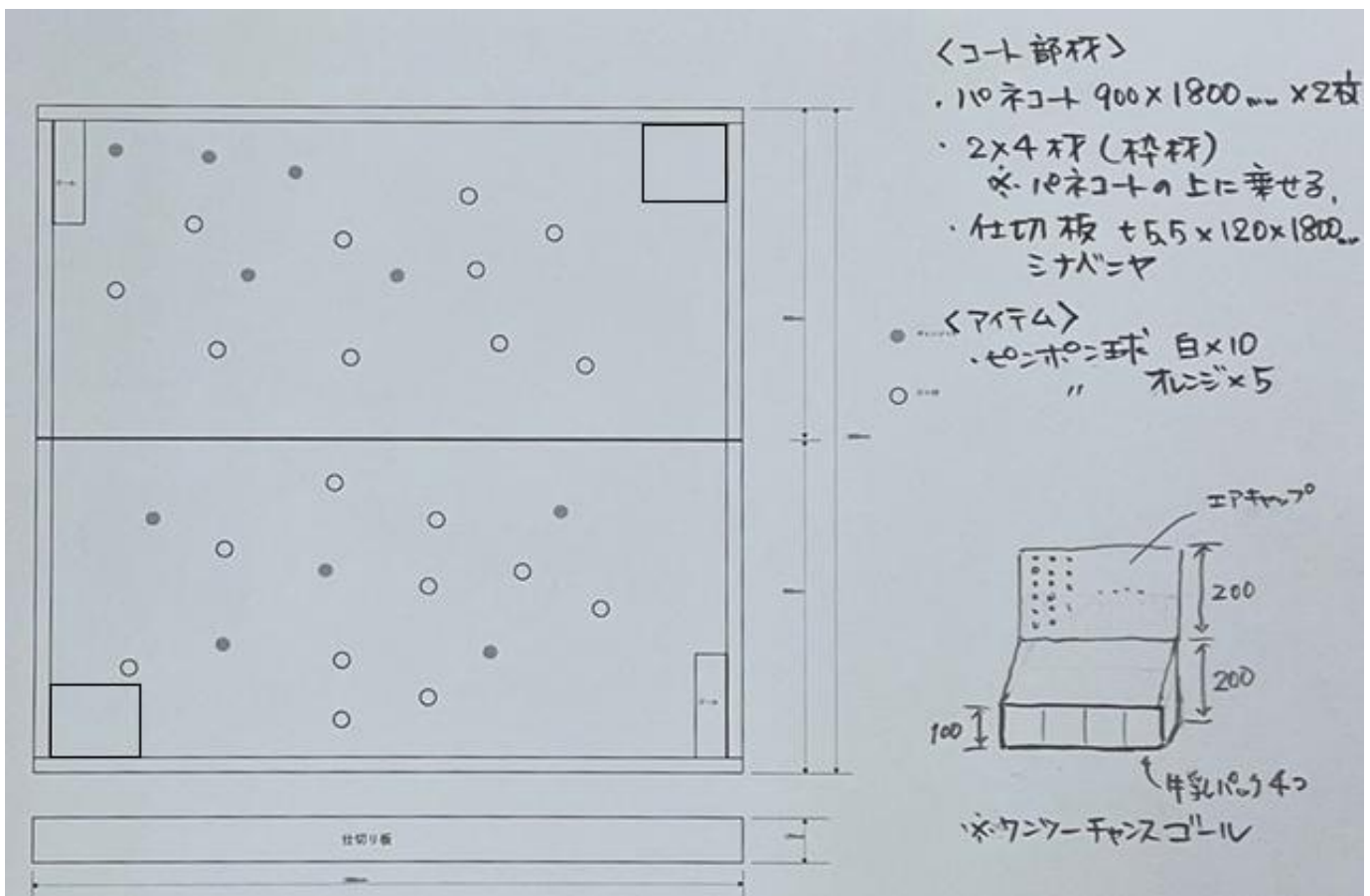
1. 競技場

※パネコート（900×1800×2枚）で囲む。

※仕切板（t5.5×120×1800）はシナベニアを使用する。

※スタートエリアは隅に囲まれた300×300で、ロボットはこの中からスタートさせる。

※ゴールはワンツーチャンスゴールをそのまま利用する。（詳細は下記の図を参照）



2. ロボット

①使用するモータは 2 個以内とする。（1 モータの場合はポイントを 2 倍とする。）

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。

3. ルール

(1) ルールの概要

- この競技は、「あっち行けポイ」の内容を進化させた競技である。
- 白いピンポン玉（10個）とオレンジピンポン玉（5個）がコート内に存在している。
※かごに入れられたピンポン玉を膝の高さから相手チームがばらまく。
- オレンジピンポン玉はお邪魔アイテムとして使用する。

(2) 競技時間と勝敗

- 競技時間は「お邪魔アイテム排除パート」と「得点アイテムゲットパート」の2部構成で、計3分間の競技である。ピンポン玉のばらまきなどの準備は時間に含めない。
- 最初の1分30秒で自コートにあるオレンジピンポン玉を相手コートへ落とす。
- 残りの1分30秒で自コートにある白いピンポン玉を自コートのゴールへ運ぶ。
→ゴールに入った白いピンポン玉は1つ2点とし、オレンジピンポン玉は1つ-1点とする。
→互いのコートを比較して相手コートに多くオレンジピンポン玉を落とせた方にボーナスポイントを3点与える。
- 「お邪魔アイテム排除パート」と「得点アイテムゲットパート」への移行は審判の指示によって切り替わることで、3分間の時間は止めない。審判は「得点アイテムパート」の5秒前からカウントダウンを行い、競技者へ伝える。同時に審判はコート内のオレンジボールの個数を数え、ボーナスポイントの有無を確認することとする。
- 競技時間終了時にゴールに入っている総点数と自コートのオレンジピンポン玉の点数、ボーナスポイントを計算し、得点が高いほうを勝ちとする。
- 得点と同点の場合は、オレンジピンポン玉が自チームに少ないほうを勝ちとする。
- 競技時間内であっても、全ての白いピンポン玉を入れた時点でパーフェクトとする。
→パーフェクトの場合、その時点でコールドゲームとする。
→ただし、ゴールにオレンジピンポン玉が1つでも入っている場合はパーフェクトにはならない。

(3) 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の中央に置かれる。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	・ボールは取り外され、審判が自コートの中央に置かれる。 ・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。

(4) 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。

(5) 予選（リーグ戦）、決勝（トーナメント）

○予選・決勝ともに「お邪魔アイテム排除パート：1分30秒」と「得点アイテムゲットパート：1分30秒」の2部構成で、計3分間の競技とする。

→「お邪魔アイテム排除パート」と「得点アイテムゲットパート」への移行は審判の支持にて切り替わることとし、3分間の時間は止めない。

※今後、ルールの一部改正あり。

文責：越谷市立大相模中学校 川崎将貴