

交流ロボコンオンライン開催のガイドライン

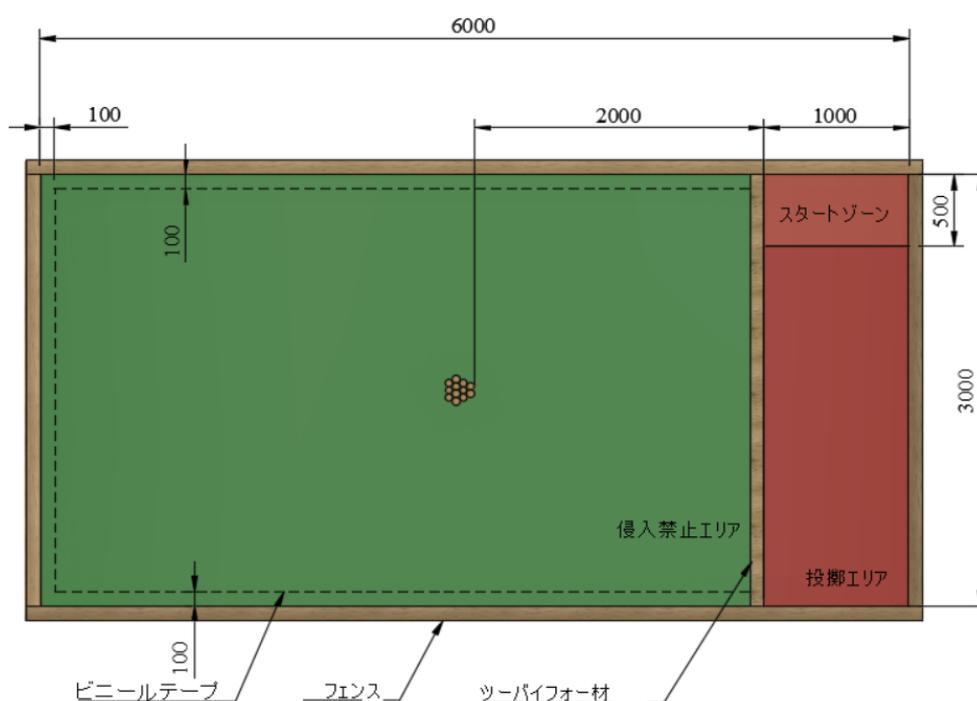
1. はじめに

今年度の交流ロボコンはオンライン開催となります。そのため、競技の進行はその学校の運営にお願いすることとなります。このガイドラインをしっかりと読んで、公正かつスムーズな試合運営にご協力ください。

以降の文章における「運営」とは、試合を行う高専の運営を指します。

2. フィールドの準備

ルールブックに従い、競技フィールドを準備してください。



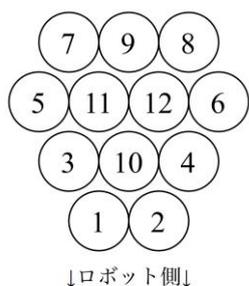
- ・床面はロンリウムで、色は問いません。
- ・フェンスは、高さ 100~150mm のものを用意してください。材質は木かアクリルで、床面に対して養生テープなどで固定してください。
- ・投擲エリアと侵入禁止エリアの境目は、ツープイフォー推奨です。用意できない場合は、高さ 38mm 以上の木製フェンスを設置してください。こちらも、床面に対して養生テープなどで固定してください。
- ・スタートゾーンと投擲エリアは、ビニールテープなどでマーキングをしてください。
- ・図の点線部分も、ビニールテープでマーキングしてください。
- ・投擲エリアから 2000mm の位置にもマーキングをしておき、速やかにスキットルを並べられるようにしてください。

3. 計量計測

NHK 高専ロボコンに準じた書式をお送りしますので、前日までに記入して提出してください。

4. 試合進行

- (1) 1 つ前のチームが開始したら、セッティングを開始させてください。(1分以内である必要はありません。) スキットルは、運営が正しく並べてください。



圧縮空気、ばね、ゴムなどのエネルギーも、このタイミングで充填してください。バッテリーも接続してかまいません。

- (2) 順番が来たら進行係が声をかけますので、マイクとカメラをオンにしてください。撮影はチームメンバーが行っても、運営が行ってもかまいません。カメラは最大2台まで使用可能です。(2台使用する場合はこの時点でどちらもオンにしてください。マイクオンは片方だけにしてください。) カメラの1台は、フィールド全体が映る定点撮影としてください。

- (3) 進行係がチーム名、高専名を紹介します。

「30秒プレゼンをお願いします」といいますので、下記の条件に従って30秒プレゼンをしてください。

- ・ロボットの機構やこだわり、競技の見どころなど、内容はなんでもOK。
- ・ロボコン大賞やロボコニスト賞を獲得するためのアピールの場です。
- ・試合時と同じく、カメラは2台まで。
- ・画面共有はできませんが、スクリーンなどに投影したスライドを撮影して流すことは可能です。
- ・ロボット本体は映しても、映さなくてもかまいません。

- (4) 30秒プレゼンが終了したら、すぐに試合を開始します。
進行係が「試合を開始してください」と言ったら、運営が「スタート5秒前、3、2、1、スタート」と掛け声をし、タイマーをスタートさせてください。（こちらでも時間を計測しますので、掛け声はマイクに入るように言ってください。）
このタイマーは、4投目が終わるか、Vゴールが達成されるまで止まることはありません。
- (5) 運営は審判・タイマー係・スキttl係の最低3人を用意してください。スキttl係は何人いてもかまいません。試合の流れはルールブック参照ですが、注意点を記載します。

○ロボットの行動について

・スタート後は、ロボットは自由に動くことができます。スキttlを立て直している間も動くことはできますが、タイマーも止まりませんので、スキttl係は素早く立て直せるように練習しておいてください。

○スキttlの立て直しについて

・スキttlを立て直す際は、スキttlの底辺外周とフィールドの接触点を軸として立て直してください。

・「スキttlが倒れていない」の定義は、「フェンスや他のスキttl、モルックに支えられずに自立していること」です。

・フィールド図における点線の外でスキttlが倒れている場合は、最も近い点線の上に立て直してください。スキttlがフィールド外に出た場合も同様です。

・立て直す際、モルックはフィールドの外に出してください。再利用してもかまいません。

・スキttl係は立て直すときに、「○投目、△点」と、マイクに入るように言ってください。こちらで得点を記録します。

・スキttlの立て直しが終わり、スキttl係がフィールドから出るまで次の投擲はできません。

○装填について

・モルックの装填やエネルギーの再充填など、メンバーがロボットに触れたい場合はロボットをスタートゾーンに戻すこと。「スタートゾーンに戻す」とは、ロボットの大部分がスタートゾーンの上空に入っている状態である。（審判が判断する）

○リトライについて

- ・リトライが適用されたら、メンバーはロボットをスタートゾーンに戻してください。
- ・リトライ適用時から 20 秒間は、ロボットは行動できません。この時間は、タイマー係が計測してください。

○V ゴールについて

- ・得点が 30 点ちょうどになった場合、V ゴールとなりますので、タイマー係は「スキットルが倒れたタイミングでの経過時間」を報告してください。

○反則について

以下の行為は反則となり、強制リトライとなります。

- ・上空含め、フィールド外にモルックを飛ばした場合。
(この回の投擲は 0 点となります。)
 - ・フィールドを汚染ないし破壊した場合。
 - ・上空含め、フィールド外に侵入した場合 (ロボットから離れる前のモルックはこの限りではない)。
 - ・得点ゾーンに接地した場合。
 - ・スキットルの立て直し前にモルックを投げた場合。
(この回の得点は 0 点となります。)
- また、反則 3 回で失格となります。

(6) 3 分経過、4 回目の投擲終了、V ゴール達成のいずれかで試合終了となります。進行係が得点を確認しますので、ダブルチェックをお願いします。

(7) 得点確定となりましたら、マイクとカメラを切ってください。

5. 賞の選定

交流タイムの間に運営会議を行い、賞を選定します。初めに候補を上げていただき、

(1) 大賞

(2) 技術、アイデア、デザイン賞

の順に投票を行います。投票は各高専 1 票で、自分の高専に投票することはできません。

また、交流タイム中に全参加者に向けて Forms アンケートを実施し、ロボコニスト賞を決定します。