

## 交流ロボコンオンライン開催のガイドライン

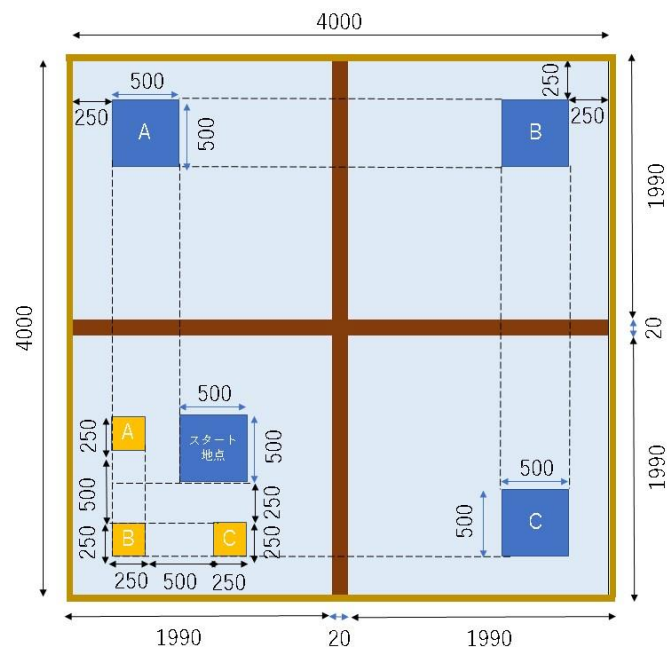
### 1. はじめに

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、競技進行はその学校の運営にお願いすることになります。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。

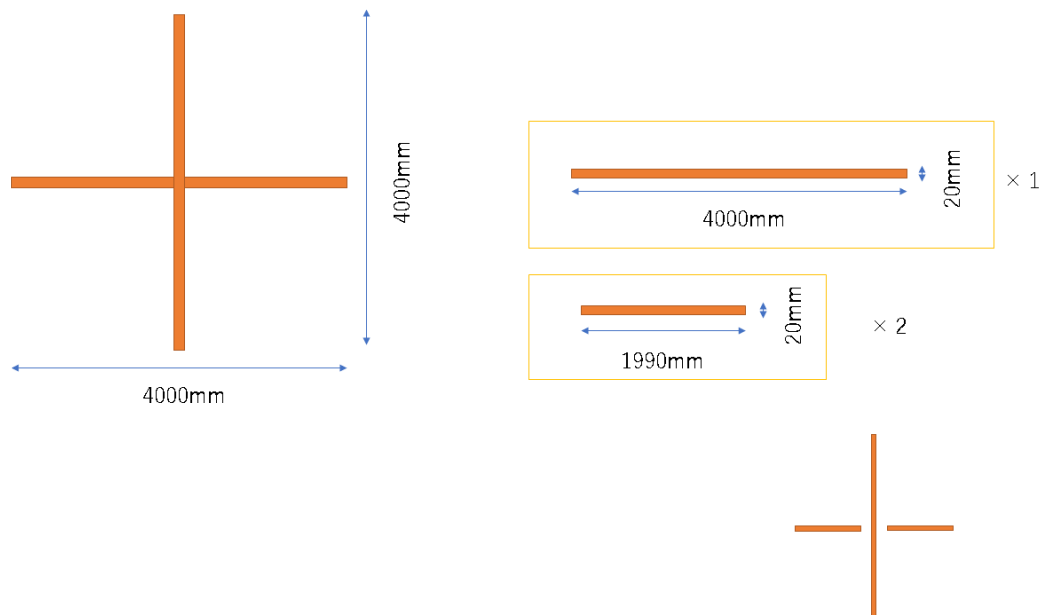
以降の文章における「運営」とは試合を行う高専の運営を指します。

### 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。
- ・ スタートゾーン、店 ABC、配達先 ABC はビニールテープでマーキングしてください。
- ・ 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。
- ・ フィールドの中央に十字に配置されたフェンスは 20×20 の木材で作成し、床面に対して養生テープなどで固定してください。使用する角材の長さは 4000mm 1本と 1990mm 2本を使用してください。  
またもし長さが足りない場合は短い角材を組み合わせてください
- ・ 使用する角材のイメージ図は下の通りです。



### 3. 軽量計測

NHK 高専ロボコンに準じた書式を作成しますので、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分以内で行ってください。)商品 を、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ください。
- (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以外でもかまいません。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、競技の見どころ等。
  - ・ 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、商品をすべて運び終えるか、制限時間を超えるまで止まることはありません。

(5) 運営は審判、タイマー係の最低 2 人を用意して下さい。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。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してからにすること。「スタートゾーンに戻す」とは、ロボットの大部分がビニールテープで仕切られたスタートゾーンに入っている状態です。(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。
- ・ トレーについて  
トレー、商品を落としてしまった場合、ロボットをスタート地点に戻し、落ちてしまった商品やトレーを落とす前と同じようにロボットに装填しなおす。これはリトライとは別の物として扱うのでロボットが動ける状態かつ、商品、トレーを再装填し次第リスタートとします。
- ・ V ゴールについて  
商品をすべて運び終えた場合、V ゴールとなりますので、タイマー係は「荷物をすべて運び終えるまで」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。
  - ① ロボットの上空への侵入  
滞空時間を 3 秒以上のものとする
  - ② フィールドの外を走る行為

- ③ ロボット本体の分離行為
- ④ トレーの上に商品以外の物を置く行為
- ⑤ フィールドを汚染ないし破壊した場合.
- ⑥ トレーの上の物を抑えて、倒れづらくする行為

また、以下の行為を行ったものは失格とし、最下位とします

- ① フィールドを故意に汚染破壊した場合.
- ② 反則行為を3回行った場合.
- ③ 人間に危害を加えた場合
- ④ 審判の指示をきかず、試合を続行した場合.
- ⑤ アイデアマンシップに反する行為

(6) 5分経過、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下さい。

## 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。初めに候補を挙げていただき、

- (1) 大賞
- (2) 技術、アイデア、デザイン賞 等

の順に投票を行います。投票は各校1票で、自校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。