

「ロボットコンテスト 2020」競技規則

参加ロボット製作上の留意事項及び競技ルール

1 ロボットについての注意事項

- (1) 生徒が主体的に作る手作りロボットのコンテストであるから、既製品の使用や既製品の流用を避けることを推奨する。ただしモーターやギアボックス、マイコンボード、オムニホイールなどの使用は差し支えない。
- (2) 材質は問わないが、廃材などを活用し経費をできるだけ節約することを推奨する。
- (3) 競技に参加して、十二分に活動できる新鮮でユニークなメカニズムを持つことを推奨する。
- (4) ロボットには8文字以内（ふりがなは、こじつけでないもの）の愛称をつけ、ロボットの前後1面以上、左右1面以上、合計3面以上に学校名、ロボット名が見えるように表示する。（表示がない場合は機体検査にはパス（合格）しません）
- (5) 競技に使用するアイテム、競技台等は市販又は主催者が製作したものであり、寸法・重量に多少の誤差があります。練習期間を設けていますのでご確認下さい。

2 ロボットに関する規定

- (1) 出場できるロボットは、アイテムを指定されたゴールへ運ぶ的確な手段を持つものとする。
“ロボコン 2020”は「里庄町より希望の光となる感動を世界へ発信するため、仁科オリンピックを開催する。そのため主会場となる仁科五輪スタジアムを設営せよ」をミッションとする。

アイテムは、無着色穴あきブロック12個、赤色穴あきブロック1個、青色穴あきブロック2個、黄色穴なしブロック2個、円柱（緑色）ブロック1個からなる5種類の木製のブロックと、黄色スポンジボール1個、カップ1個、タイヤホイール3個（金・銀・銅）、輪投げの輪5色（青・黒・赤・黄・緑）からなっており、競技台上の5カ所に配置されている。

* カップは、ポリスチレン製で、黒色スプレー塗料を内側に吹き付けた状態で使用するものとする。



* メダルに見立てたタイヤホイールは、銅のみチョコレート色スプレー塗料を吹きつけた状態で使用するものとする。

* 輪投げの輪は青色と黒色のもののみ、それぞれ、青色スプレー塗料、黒色スプレー塗料を吹きつけた状態で使用するものとする。



- (2) 複数のロボットを使用しても良いがロボットの外形寸法は、競技開始前 縦 700 mm×横 500 mm×高さ 1500 mm 以内とする。競技開始後はこの限りでない。
- (3) 動力源は電気とし、競技開始前に電気以外の形でエネルギーを蓄積してはならない。水及び圧縮空気の利用は禁止とする。

電気は直流とし、ロボット全体の定格消費電力が 80 ワットを超えないこととする。

（労働安全衛生規則第 150 条の 4 による）

中学校 部門対象	電気は「ロボット本体に、電池などの電源装置を内蔵させる」・「電源装置などを使って外部からケーブルで供給する」のいずれの方法で供給してもよい。 ロボットに内蔵しない電源装置は競技者が保持してもよい。 電源装置を使用する場合は、会場のコンセント（交流 100 ボルト）が利用できる。
-------------	---

高等学校 部門対象	電源は「ロボットに搭載した電池」に限定し、競技台外から供給してはならない。 また、ロボット駆動用電源を競技者が保持してはならない。
--------------	--

消費電力の検査は、申込書の所定記入事項によるほか、必要に応じて競技当日の動作確認（デモンストレーション）時に行う。

- (4) ロボットの総重量は、コントロール装置（リモコン・ラジコン）、コード（リモコンと本体間他）、電池などすべてを含めて10キログラム以内であること。

ただし中学校部門は、ロボットに内蔵しない電源装置の重量はロボットの重量に加算しない。

- (5) モーターの個数は自由とするが、申込書にモーターの種別（品名・型式等）・個数・電圧・定格電力を明記し、電力合計欄はすべてのモーターの消費電力の合計値を記入すること。

品名・型式等	個数	電圧	定格電力
合計			ワット

- (6) ラジコンを使用する場合は、使用予定周波数を申込書に明示すること。

同一周波数で申請があった場合は、双方に連絡して調整する。

なお、ラジコン使用者は、いかなる理由であっても競技中の他のロボットの妨害となる電波は発してはならない。

3 競技ルール

- R 1. 競技者は、主催者が定めるゼッケンをつけたオペレーター1人と、コード等を保持する補助者1人、その他補助者1人、計3人とする。ただし、補助者はロボットを操作することはできない。競技中に競技場内に入れるのは競技者のみとする。競技者は競技台の中に入ってはならないが、競技台に向かって手前側と右側を操作のためにはいることができる範囲とする（図1競技台参照）。
故意に競技台内に入ったとみなされた場合は失格とする。

リモコン機の場合、コードが競技台上のロボット以外の物に接触しないよう注意すること。

故意に物に触れたと見なされた場合は失格とする。

- R 2. 競技は、決勝トーナメント進出、中学校16チーム、高等学校12チーム選抜のため一次、二次予選を行う。

第一次予選の得点の中学校上位10チーム、高等学校上位8チームが決勝トーナメント進出を決定。残りのチームは第二次予選の競技を行い、第一次および第二次予選の得点合計により中学校上位6チーム、高等学校4チームが決勝トーナメントに進出する。

ただし、予選2回で合計0点の場合は予選敗退となり、決勝トーナメントへは進めない。

- R 3. 次競技者は定められた待機場所でロボットの調整を行う。

セットアップの合図により速やかに指定の競技台のスタート位置にロボットをセットする。

競技ルールR 5の条件を確認後、競技開始の合図により競技を開始、競技時間は3分間とする。

競技終了後、得点表の内容確認が終わった後にロボットを撤収すること。

- R 4. アイテムをゴールへ搬送することにより得点し、合計点を競う。

① 競技終了後、10秒間経過した時のアイテムの状態得点集計する。

- ② 固定されていないゴールは、競技台上で動かしてもかまわない。
ゴールの固定はアイテム・ゴールレイアウト（8ページ、13ページ）を参照のこと。
- ③ ゴールの指定位置に搬送されたアイテムを得点対象とする。ボーナス点についてはボーナス点の項を参照。

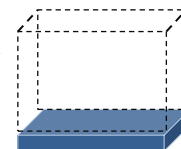
④ 得点表

アイテム	個数	得点						ゴール
		会場	高台	スタジアム上空			仁科スタジアム	
				(注1)指定された色にひっかける	指定された色にひっかかってない	スタジアム上空上にある		
①〈台座〉 穴あきブロック (無着色)	12	0点	100点	0点	0点	0点	50点	<p>《仁科スタジアム》</p>  <p>《高台》</p>  <p>台座、聖火台、聖火を積み上げる上側の円盤上の指定されたアイテムのみが得点対象</p> <p>《会場》</p>  <p>表彰台、メダル、指定されたアイテムのみが得点対象</p> <p>《スタジアム上空》</p>  <p>〈五輪〉輪投げの輪(青・黒・赤・黄・緑)のみが得点対象(注1)カラーシールを貼っている</p>
②〈表彰台〉 穴あきブロック (赤色)	1	200点	0点	0点	0点	0点	100点	
③〈表彰台〉 穴あきブロック (青色)	2	200点	0点	0点	0点	0点	100点	
④〈表彰台〉 穴なしブロック (黄色)	2	400点	0点	0点	0点	0点	200点	
⑤〈表彰台〉 円柱ブロック (緑色)	1	500点	0点	0点	0点	0点	250点	
⑥〈聖火台〉 カップ (黒色)	1	0点	500点	0点	0点	0点	250点	
⑦〈聖火〉 黄色 スポンジボール	1	0点	500点	0点	0点	0点	250点	
⑧〈メダル〉 金・銀・銅 タイヤホイール	各1	600点	0点	0点	0点	0点	300点	
⑧〈五輪〉 青・黒・赤・黄・緑 輪投げの輪	各1	0点	0点	1,000点	500点	200点	0点	

※ ロボコン2020は「ボーナス点」があります。

- ⑤ 指定された目的の場所以外に置いた場合は得点とならない。
ただし、仁科スタジアム(青台)およびその空中部分(上から見た範囲内)に入った『五輪』以外のアイテムは得点を半分とする。

空中部分→



仁科スタジアム

- ⑥ 黄色スポンジボールは棒などで突き刺してはいけない。
- ⑦ 相手のアイテムを倒した場合には、その試合は失格とする。
予選の場合には、相手側は再競技とする。
- ⑧ 第二次予選では、第一次及び第二次予選での競技の合計点の多い方を上位とする。
- ⑨ 同点の場合の決定方法
- A. 会場、高台、スタジアム上空に搬送したアイテムの得点の多い方を勝者(上位)とする。
- B. ゴールに搬送したアイテム数の多い方を勝者とする。
- C. 「ジャンケン」により2回先勝チームを勝者とする。

「ジャンケン」の方法

・一次予選および二次予選

Bまでで全く同等のチームが3チーム以上ある可能性が想定されるため、審査委員長と各チームのオペレーターが集まり全員で「ジャンケン」をして、審査委員長に2勝したチームから勝ち抜けとする。決まらない時はもう一度「ジャンケン」をする。

・決勝トーナメント

対戦チーム同士で「ジャンケン」する。1. 補助者 → 2. ケーブル保持の補助者 → 3. オペレーターの順で「ジャンケン」し、先に2勝したチームを勝者とする。都合により2名出場の場合、2. → 3. → 2.の順とする。

・決勝戦以外は、Aで決しない場合はBで、Bでも決しない場合はCで決定する。

・決勝戦は、Aで決しない場合はBで、Bでも決しない場合は再試合とする。

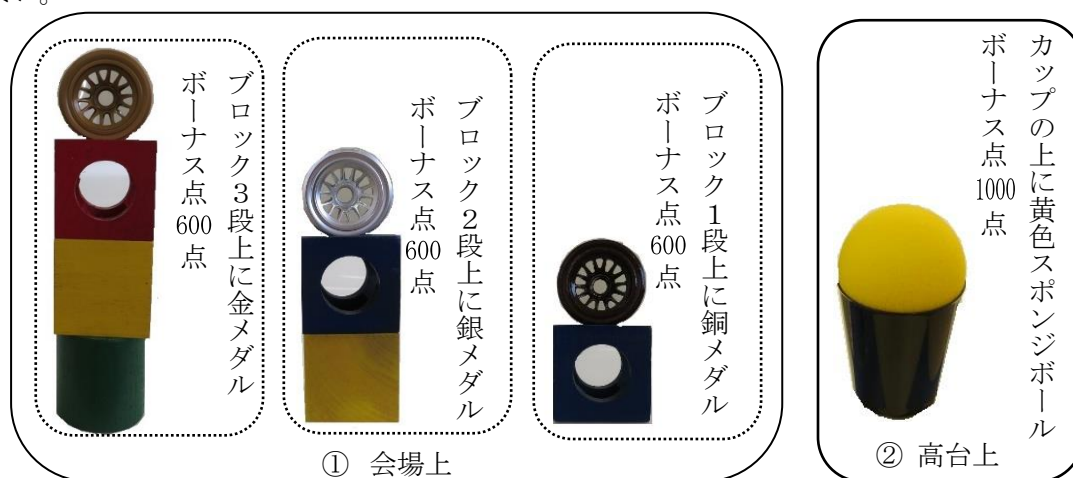
再試合においてさらにAでもBでも決しない場合はCで決定する。

⑩ 競技者の代表は、審判係が記入した得点表の内容を確認し、得点表の確認欄に署名すること。

ボーナス点

① 会場でブロック3段の上に金メダル、ブロック2段の上に銀メダル、ブロック1段の上に銅メダルを載せると各々にボーナス点 『600点』を加点する。ただし、ブロックの種類は問わない。また、メダルを載せたブロックの位置も問わない。

② 高台上に黄色スポンジボールが載ったカップはボーナス点 『1000点』を加点する。黄色スポンジボールが載ったカップは高台の円盤上にあればブロックの上に乗ってなくてもよい。



ロボットとの接触判定 ロボットとアイテムの接触について規定する。

- ① 競技終了時点で、ロボットがゴール及びゴール上のアイテムから離れていること。
- ② 各ゴールに接触している場合、そのゴール上のアイテムの得点はゼロとする。また、ロボットがゴール上のアイテムを囲むなど得点判定のできないアイテムは得点の対象としない。
- ③ ロボットがアイテムに接触している場合、機体が触れているアイテムが属する積み上げられた列は無効とし、得点には加えない。

R 5. スタート時、空中部分も含め縦 700 mm×横 500 mm のスタートライン枠からロボットがはみ出さないこと。

R 6. 空中部分も含めて、相手の競技台にロボットが進入したら失格とする。

R 7. 競技台からロボットが完全に出たら失格とする。子機も同様とする。

R 8. 競技台外に出たアイテムは無効とする。

高等学校 部門対象	ロボットは、その一部であっても、ゴール前に設置されたバリケードに乗り上げたり、それを乗り越えてはならない。1回目は警告、2回目は失格とする。また、その間にゴールに置かれたアイテムは全て無効とする。
--------------	--

R 9. 他の競技台から自分の競技台に入ったアイテムは自分の物とする。

R10. コードを使って直接ロボットを動かしてはならない。

R11. 競技開始時にやむを得ず競技台外で修理中のロボットは、競技が開始されていてもそのまま修理を継続可能とする。この場合、修理が終わったロボットは、競技台の **START** 枠内に置き、審判による R 5 の条件の確認を得て競技開始とする。

競技開始後にロボットに不具合が生じた場合、審判の許可を得て修理することができる。

修理ができるのは競技者3人とし、修理前にロボットが持っているアイテムを取り出し、修理は競技台の外で行うこととする。ロボットから取り出したアイテムは無効とする。

修理が終わったロボットは、競技台の **START** 枠内に置き、審判による R 5 の条件の確認を得て競技を再開することができる。

電源装置の電圧は競技者のうちのオペレーターのみが調整できる。

コントローラー、電源装置等の競技台外の装置の不具合の修理は、修理開始と競技再開には審判の許可は必要ないので修理が終わり次第競技を再開することができる。

R12. 競技者の原因によって機械的損傷や汚れなど、アイテムや競技台及び競技台上の物が競技開始前と著しく異なる状態になったときは失格とする。