
第3回八戸市民ロボコン

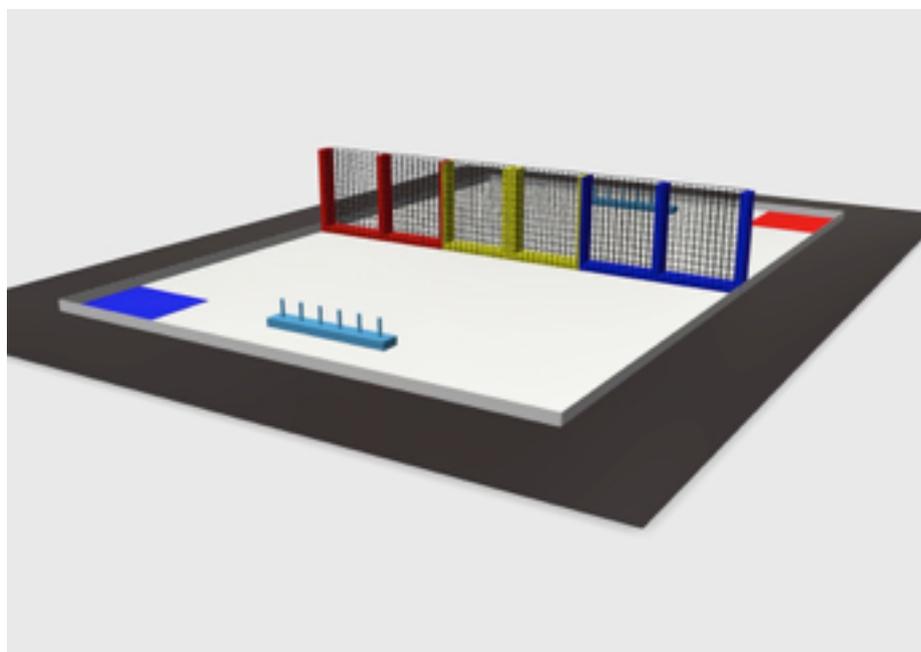
イカとり合戦

～ ルールブック ～
(第5版)

今日も大漁！！

イカ釣り漁船の網から、新鮮なイカ（アイテム＝筒棒）を水揚げしよう。

アイテムを自陣コート内に落とせば1点、高得点ゾーンは1本5点。
今年のロボコンはアイデア勝負。ファミリー参加、社会人チーム大募集！！



申し込み・問い合わせ先

八戸市民ロボコン実行委員会 事務局

〒031-0032 青森県八戸市三日町11-1 八戸ポータルミュージアム内（担当：盛、岩崎）

TEL：0178-22-8228 FAX：0178-22-8808

E-mail：hacchi@city.hachinohe.aomori.jp

1.応募要件

- ロボコンに興味のある方
- 年齢問わず
- チームでの応募を受け付ける
 - ・ チームの人数は最低3名とする
 - ・ ただし、製作に関わる人数に関しては上限なし
 - ・ 当日の操縦は3名が協力して行うこと
 - ・ 中学生以下のチームを組まれる場合は、製作補助として大人を含む事をお勧めします。（運営が協力できる範囲は [7ページ その他] を参照のこと）

2.参加費

- 1チームあたり3,000円（配布キット代として）
 - ・ 支払い方法：ワークショップ参加時にお支払いいただきます。
 - ・ その他の材料は自己負担（金額の上限は設けない）

※配布キットだけではロボットは完成しません。ロボットに必要な材料は自作、またはネットショップ等で購入してください。（概ね5,000～10,000円ほどかかります）

3.配布キット

部品名	型番	数量
スケルトンコントロールボックス4ch	N6756	1
自在ギヤボックス	J1515	2
タイヤ	J1570	2
キャスター	J1175	1

※ワークショップ初回参加時に、参加費と引き換えでお渡しします。

4.フィールド規格

[8ページ 別紙] を参照のこと

5.ロボット規格

- (1) 競技開始時、マシンは一辺450mmの立方体に収まる状態であること（このサイズを「スタートサイズ」と呼ぶ）
- (2) 競技開始の合図後に展開して巨大化する事は可
- (3) マシンは必ずフィールドに設置しながら走行すること（飛行は認めない）
- (4) マシンに使用できるモーターは支給した4個のモーターを使用するものとする
- (5) 別規格のモーターに変更する事は不可
- (6) マシンとコントローラーはケーブルで繋がっていること
- (7) ケーブルを固定するための部品に関してもマシンの一部とみなし、スタートサイズの判定に含む
- (8) 大会当日にコントローラーで操作できるモーターは2個までとし、走行機能に限定すること
- (9) マシンを動かす動力は、単2電池2本とする（コントローラーに入る）
- (10) 大会当日に走行機能以外でモーターを必要とする機構の動力は、大会当日に実行委員会が貸し出す手回し発電機を使用すること

5.試合

- アイテムセッティング 30秒
- 副審による調整 30秒
- 試合形式
 - ・ 参加チーム数に応じて検討するため、決まり次第発表
- 試合時間
 - ・ 基本2分、準決勝からは3分（参加チーム数に応じて増減の可能性有り）
- リスタート
 - ・ 操縦者は副審に申し出ることで、スタートゾーンにマシンを戻し、マシンの調整後、再度スタートすることができる
 - ・ リスタート時、マシン全体がスタートサイズに収まっている必要はない
 - ・ リスタートの回数は1試合中1回までとする

6.試合開始までの流れ

- (1)赤チーム・青チームはそれぞれ、自チーム色の網の好きな場所へ「イカの絵が貼り付けられた紙筒」（以下「アイテム」と呼ぶ）を自由にセッティングする
- (2)黄色の網に関しては、運営がアイテムをセッティングする（セッティングする箇所については、大会当日に発表される）
- (3)全アイテムのセッティングが終了後、網からはみ出る長さを両側が均等になるように副審が調整を行う
- (4)各チームは自チームのマシンへ手回しハンドルで操作できるように準備する

7.点数計算

- 試合時間終了時、「網から完全に引き抜いたアイテム」を点数の対象とする
- 自陣フィールド内に落ちたアイテムは「1点」としてカウントする
- アイテムの上にアイテムが乗った状態でも、自陣フィールド内であれば「1点」としてカウントする
- 高得点ゾーンにある円柱に刺さった状態、かつマシンから完全に離れて自立している状態であるアイテムは1本につき「5点」としてカウントする
- ただし、アイテムが以下の状態である場合は点数としてカウントしない
 - ・ 網に立てかけられた状態
 - ・ フィールド上部から見て、アイテムの一部がフィールド外に出ている
 - ・ マシンの機構が持っている状態
 - ・ マシンに対して立てかけられた状態で静止している

8.Vゴール

- 高得点ゾーンの円柱に「赤2本・黄2本・青2本」を立てると「Vゴール」とし、その時点で競技終了、揃えたチームの勝利となる（立てる際の色の順番は問わない）
- 両チームがほぼ同時にVゴールの条件を満たした場合、各チームのタイムキーパーがカウントした時間の短い方を勝者とする

9. 禁止事項

以下の禁止事項に該当する場合、そのチームは失格とする。

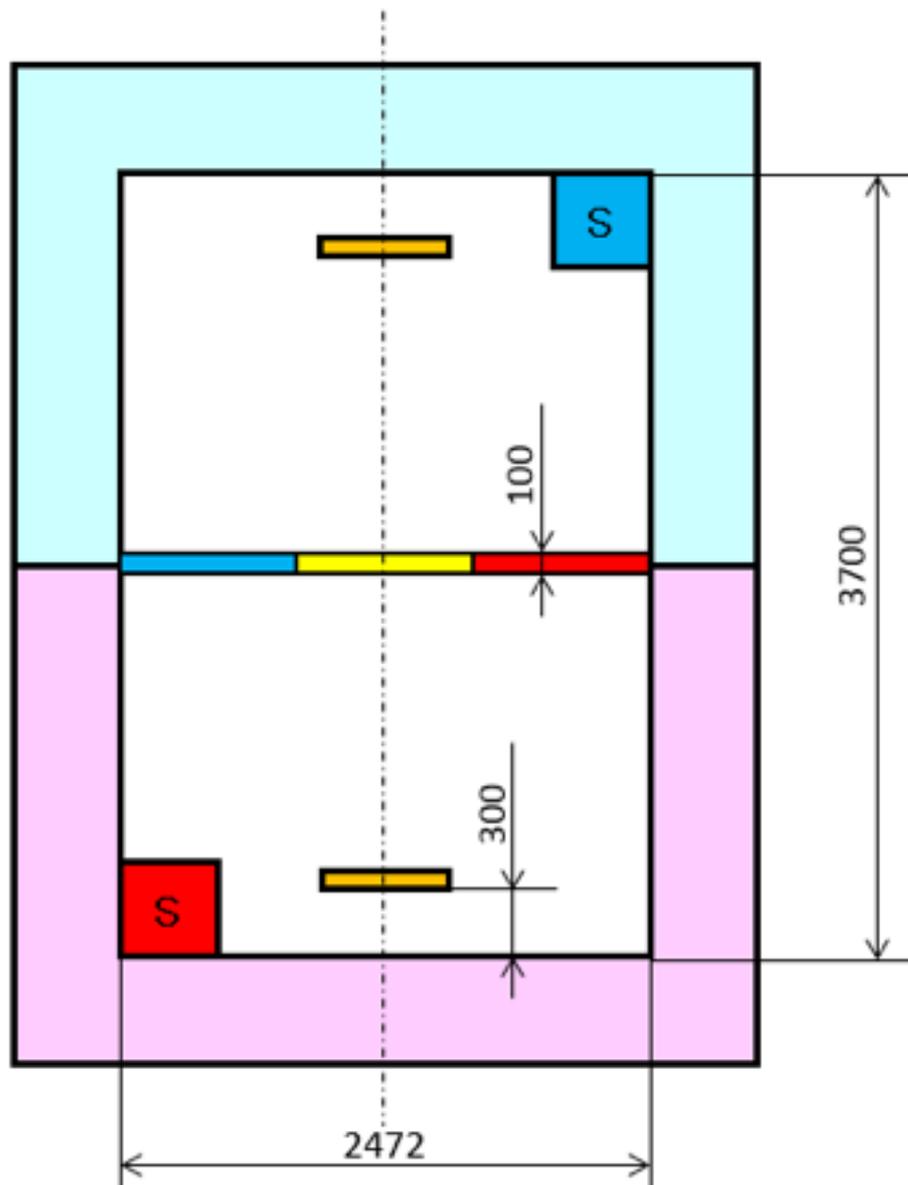
- フィールド、アイテムを変形・破損・汚損・傷をつける行為
- マシンがサイドライン・エンドラインを越えて、フィールド外に接地する行為
- フィールド上空から見て、以下の状態になる場合
 - ・ 相手側フィールド内に入った状態
 - ・ 自陣側の網の上部を越えて相手側に入ろうとした場合
 - ※ただし、網の間を貫通して相手側フィールドに侵入する行為は禁止とされない
- 試合開始前
 - ・ マシン内に審判・運営が危険と判断した部品・機構・エネルギーが搭載されていた場合
- 試合時間中
 - ・ チームのメンバーが相手チーム側のコントローラー／ケーブル／マシンに触れる行為
 - ・ チームのメンバーが相手チーム側のプレイヤーゾーンに入る行為
 - ・ 操縦者が自陣側・相手側のマシンに接触する行為（ただし、転倒などやむを得ない事情があった場合はこの限りではない）
- 試合時間終了後
 - ・ マシンが高得点ゾーンに接している状態である場合

10.その他

- 大会ルールは随時更新されるものとし、各チームには別途定める方法で周知する
- 試合中、本ルールでは判断がつかないケースが発生した場合、主審の判断に従うものとする
- 運営側では、大会当日までに月1～2回の日程でワークショップを行う（日程は別途）
- 運営側が各チームへサポートできる範囲は以下の通り
 - ・ 支給されるキットの組み立て
 - ・ 手回しハンドルの貸し出し（持ち帰りは不可）
 - ・ 製作したいマシンがルールに沿っているかどうかの判断
 - ・ アイデアに対する実現方法の提案
 - ・ ワorkshop中に貸し出す工具の使い方や技術指導

(別紙)

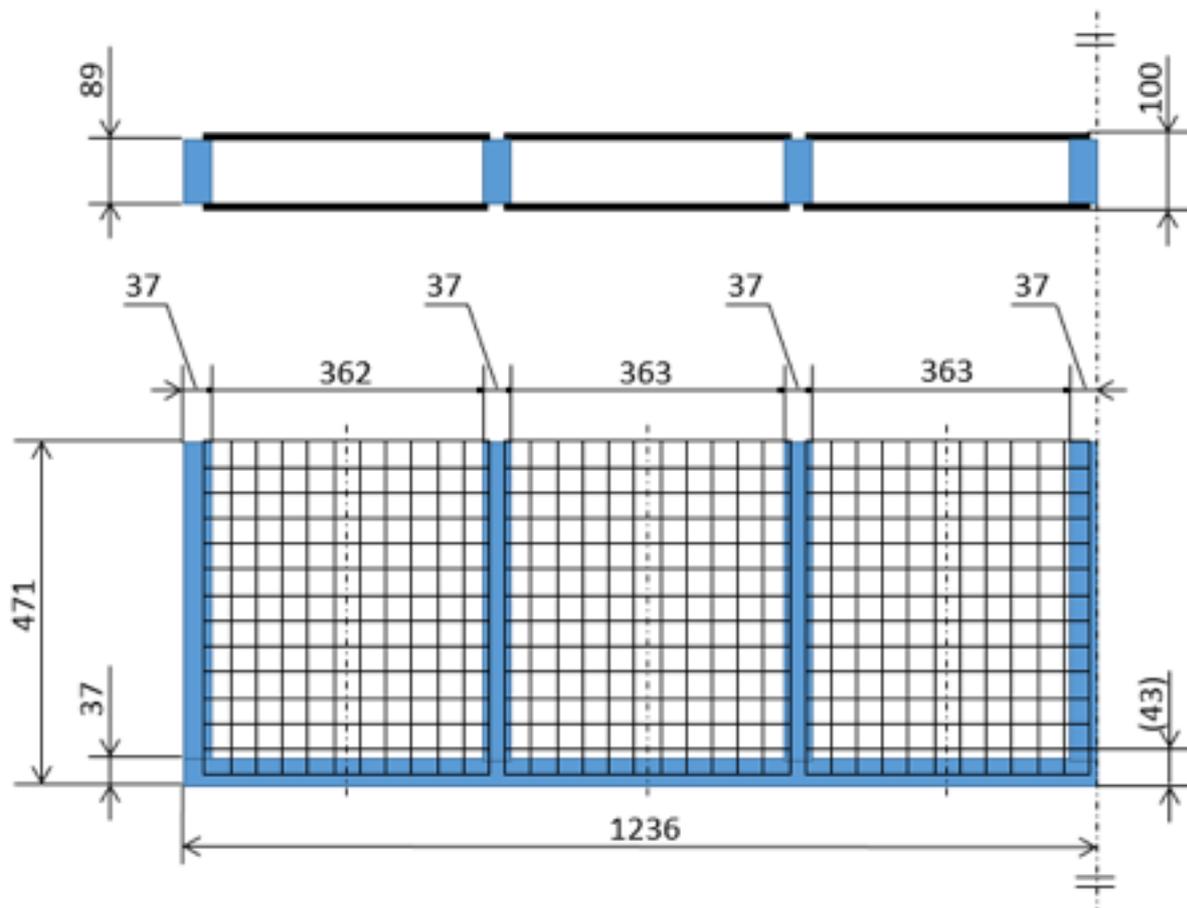
1.フィールド



(補足)

- 競技フィールド外側に設けられるプレイヤーゾーンは、大会当日に会場や観客席用のスペースを考慮してラインを引くため、ここでは明記しない

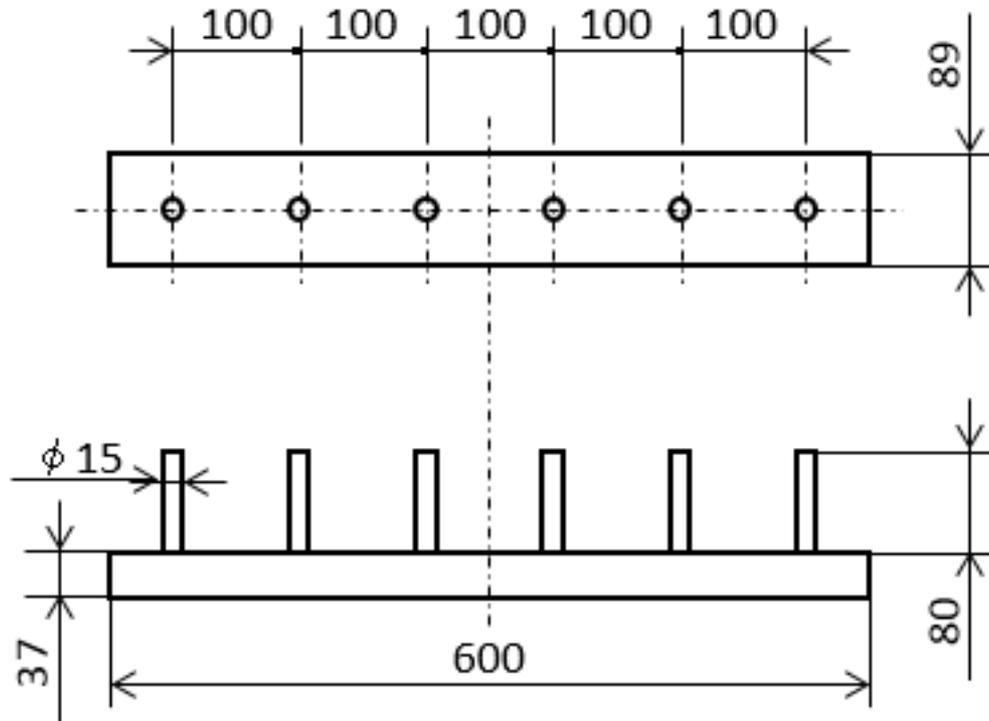
2.網



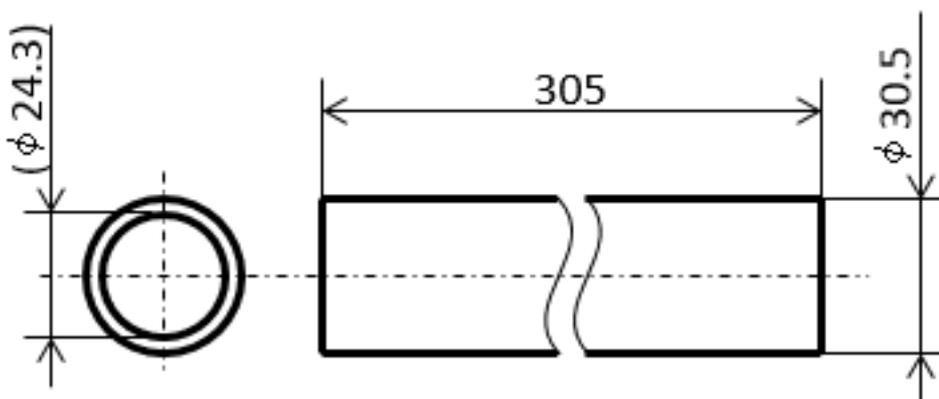
(補足)

- 使用する商品：（確定次第、明記）
- 網のマス目の寸法は、約3.5cm
- 各網の有効範囲は、アイテムを刺すことのできる中央部分（縦12マス x 横9マス分）とする
- ワークショップでは、大会当日に実際使用するセットを設置しているので、詳しくは直接ご確認ください。

3.高得点ゾーン



4.アイテム



(補足)

- 使用する商品：クラフトラック組み立て用部品 紙管30.5cm (セリア)
- 表面に着色もしくは紙を貼ってデコレーションを行う