

## 高岡市ロボットプログラミング競技大会 ビギナー競技 競技ルール Ver. 1.2

- 1 ロボットの機材、材質、プログラミング環境は問わない。
- 2 ロボットのサイズはスタート時点で、縦 25cm、横 25cm、高さ 25cm に収まることとする。
- 3 ビギナー競技には、別に定めるコースシートを用いる。コースシートは参加者が印刷し、準備しなければならない。なお、コースシートは A4 用紙 9 枚か、それと同等サイズ of 用紙に印刷するものとし、用紙の種類は指定しないものとする。
- 4 選手は各試技のスタート時に始動のボタンを押すとき以外、動作中にロボットに触れてはいけない。動作中に触れた場合その時点で試技を中止し、そこまでの得点を計上するものとする。
- 5 ビギナー競技は、ラインレース競技とシュート競技からなる。それぞれのルールは以下に記載する。
- 6 ライントレースは、ロボットの外形がコース上を離れた場合は失格（コースアウト）となる。ラインレースの得点は、スタートから 1 分が経過するか、コースアウトするまでの周回数とする。
- 7 ライントレースのスタートは D リングの直線部分中央に描かれた赤い線とする。スタート時は真上から見て、ロボットの前端が赤線を越えて前に出ているといけない。
- 8 ライントレースの周回数は、ロボットの前端がスタートラインを横切った瞬間から計数する。1 周につき、1 ポイントとする。また、1 周目の秒数を計測し、タイムとして記録する。
- 9 ライントレース終了後、周回数に 1 回分加えたシュート権を得る。シュート競技は涙型（雨晴）から青丸（福岡）に設置された紙コップ（口径 80mm 以下×高さ 90mm 以下とする）に向かって行う。シュート成功 1 回につき、2 ポイントを加点する。なお、シュートができない場合、挑戦しなくても失格にはならない。
- 10 ライントレース終了からシュート競技に移動するまでの間、シュートとシュートの間には、選手はロボットに触ることができる。ただし、パーツを取り外したり、取り付けたりすることはできない。折り曲げたり、伸ばしたりといった変形は認められる。
- 11 シュート競技では、ロボットの接地面は雨晴の福岡側の黒線を越えてはならない。ただし、上空は構わないものとする。
- 12 シュート競技では、ロボットから離れたピンポン玉が空中を飛ぶ瞬間がなければならない。ロボットの一部分が紙コップに触れた場合はそこでシュート競技を終了する。
- 13 勝敗は、ラインレース競技のポイントとシュートによるボーナスポイントの合計で決定する。得点と同じ場合は、記録しておいたラインレース 1 周目のタイムが短い方を上位とする。

- 14 ビギナー競技は動画(※)で予選を行う。撮影する動画は、ラインレースのスタート5秒前にスタートラインの上空からロボットを撮影し、スタートから1分目に上空から見下ろす位置に戻すこと。さらにそのまま撮影を継続し、シュート競技の終わりまで撮りっぱなしで提出することとする。なお、審判団の判定でラインレースの周回数に誤りがあった場合は、その分の得点を差し引いて計上するものとする。
  - 15 動画は目安として3分程度のものとする。また、始まりから終わりまで無編集のものとし、編集を加えてはいけない。
  - 16 撮影した動画はギガファイル便を使って、高岡市の規定のメールアドレスにそのファイルへのリンクを送付すること。送付先のメールアドレスや動画の受付期間は、決定次第公開する。
  - 17 動画による予選で、上位になった者は令和4年3月21日に開催する高岡市ロボットプログラミング競技大会への参加資格を得る。最終的な結果はそこでの試技で決定することとする。
- ※ 動画の形式は問わないが、予想外のトラブルを避けるためMP4での提出を推奨する。