

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

コンバインド部門

- 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 コンバインド部門では、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、それと同等サイズの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。なお、大会当日及び試走会では事務局で用意する。
- 4 コースの各エリアの呼称については、後述のコースマップ図を参照のこと。
- 5 コンバインド部門
 - a コンバインド部門の勝敗は、ライントレース競技のポイントとシュート競技による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トレース競技の 1 周目のタイムが短い方を上位とする。
 - b 選手はライントレース競技のスタート時に始動のボタンを押すときと、シュート競技で車体を支える目的以外で、動作中のロボットに触れてはいけない。動作中にロボットに力を加えた場合は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。
 - c ライントレース競技は、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。ライントレース競技は、スタートから 1 分が経過するか、コースアウトするまで行う。
 - d ライントレース競技のスタート位置は、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てはいけない。
 - e ライントレース競技の周回数は、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。
 - f ライントレース競技終了後、周回数+1 回のシュート権を得る。シュートは涙型（雨晴）から青丸（福岡）に設置されたプラコップ（口径 80 mm×高さ 90 mm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。
 - g 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やシュート競技の間、車体を支える目的で、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。
 - h シュート競技では、ロボットの接地面は雨晴（涙型）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。
 - i シュート競技では、ロボットは投げる、打ち出すなど、ピンポン玉に力を加える動作をしなければならない。ロボットの一部分がプラコップに触れた場合は、そこで競技を終了する。
- 6 応募者多数の場合は令和 7 年 3 月 8 日（土）に行われる試走会にて予選を行う場合がある。
その場合は該当者に別途通知する。

7 最終的な結果は、令和7年3月20日（木・祝）に開催する令和6年度高岡市ロボットプログラミング競技大会での試技で決定することとする。

＜コース上の各エリアの呼称について＞

