

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

- 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。なお、大会当日及び試走会では事務局が用意する。
- 4 ビギナー競技は、ライントレースとシュートからなる。それぞれのルールは以下に記載する。
- 5 ビギナー競技には、ライントレース部門とシュート部門をそれぞれ単独で行う部門と、その両方をひとつのロボットで行うコンバインド部門の 3 部門を設定する。
- 6 コースの各エリアの呼称については、後記のコースマップ図を参照のこと。
- 7 ライントレース部門
 - a 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。
 - b 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。
 - c 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ならない。
 - d 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。
 - e 周回 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 周回数が同じ場合は、1 周目のタイムが短い方を上位とする。
- 8 シュート部門
 - a シュート競技では、涙型（雨晴）からコース左下の青丸（福岡）上に設置されたプラコップにシュートする。
 - b 得点はプラコップに入ったピンポン玉 1 個につき 1 点とする。

- c 制限時間 30 秒の間に固定されたプラコップ（口径 80 mm以下×高さ 90 mm以下とする）にピンポン玉を投げ入れた得点を競い合う。ピンポン玉は事務局にて競技開始時に 20 個を用意する。
- d シュート競技では、ロボットの接地面は涙型（雨晴）から用紙中央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。
- e 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。
- f 同点となった場合は、サドンデス形式で試技を行う。交互に一投ずつシュートし、先に失敗した方を下位とする。

例

	1 投目	2 投目	3 投目
選手 A	○成功	○成功	○成功 
選手 B	○成功	○成功	×失敗

9 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。シュート競技は涙型（雨晴）

から青丸（福岡）に設置されたプラコップ（口径 80 mm以下×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 ライントレース競技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涙型（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。

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。ロボットの一部がプラコップに触れた場合は、そこで競技を終了する。

10 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。

11 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＞

