

【競技名】

ろぼっと00七（ろぼっとだぶるおーせぶん）

【競技内容】

自分のマシンと相手のマシンそれぞれに5つの的を取り付け、その的を互いに打ち合う。

【競技環境】

対戦方式

1. 大会時間短縮のため、2チーム対戦と4チーム対戦を組み合わせて大会を進行する。
2. これらの対戦をどのような組み合わせで行うかについては、後日発表する。

フィールド

1. 大きさ3.6m×3.6mのビニールシートを使用。4隅を養生テープなどでしっかりと固定する。
2. ビニールシート内の3.0m×3.0mの枠の中を競技フィールドとする。
3. 枠は高さ700mmのパイロンと長さ1.5mのコーンバーで構成されており、コーンバーには弾がフィールド外へ出ることを防ぐための気泡梱包シートを張っている。なお、パイロンが動かないように養生テープで固定する場合がある。
4. 2チーム対戦の場合、競技フィールドを縦に2等分する。
5. 4チーム対戦の場合、競技フィールドを、2本の対角線を交差したX字に4等分する。
6. 陣地を分けるラインは養生テープで仕切られている。養生テープの厚みは無いものとし、2チーム対戦の時はX字のラインを、4チーム対戦の時は縦に分割したラインを無視して競技を行う。
7. マシンは自陣以外のエリアには上空含め侵入できない。
8. スタート地点は無い。セッティングタイム時に操縦者は自陣にマシンを自由に設置できる。
9. 操縦者は競技フィールドの外から操縦する。有線での操縦では、パイロンの高さに気をつけること。

[注意] 操縦者はパイロンを動かさないように注意して操縦すること。コーンバーからある程度離れた位置で操縦することが望ましい。

メンバー

1. 操縦者は一人とする。
2. セッティングタイム時および競技時間中は原則的に操縦者・運営関係者以外フィールドに近づいてはならない。

障害物

1. ダイソーの発泡ブロック（120×62×245mm）を使用する。
2. 障害物は各チームにつき4つ支給される。セッティングタイム時に操縦者は自陣に障害物を自由に設置できる。

[注意] 障害物に使われる発泡ブロックは参加者がより入手しやすい製品に変更される場合があります。ご了承ください。

球

1. 球は直径40mmのピンポン球を使用する。
2. 試合毎に1チームに50球（4チーム対戦の場合は25球）支給される。操縦者はセッティングタイム時にマシンに球を可能な限り搭載し、残りは自陣へばらまいた状態にする。
3. 競技中での球の補充は、自陣に落ちている弾をマシンが拾うことにより行う。
4. フィールド外へ出た弾は大会関係者（会場に来ている皆さん）によって各チーム無差別に試合中フィールドへ戻される。

的

1. 的はダイソーの「デラックスピンチ（以下、ピンチ）」をマシンに取り付けて使用する。
2. ピンチは高さの揃ったM3ネジの先端に、地面に対してマシンに垂直に固定する。なお、ネジはナットで先端の2mmが出るようにする。
3. 的はネジ先端部分に垂直に取り付けられる。
4. 的は1つの「Vピンチ」と4つの「ピンチ」をマシンに取り付ける。各ピンチの配置は自由である。
5. 各的を取り付けるネジ同士は、ピンチ同士がお互いを支えあわないように、それぞれの中心から70mm以上離れていなければならない。
6. 常にマシンの最上部がネジの先端になるようにネジを取り付けなければならない。これは変形・展開しているときも同じである。
7. 的は運営が用意したものを使用するが、的を取り付けるためのネジは各チームがマシンに予めつけておく。

[注意] 発泡ブロック同様に、的も参加者がより入手しやすい製品にルール変更される場合があります。ご了承ください。

マシン

1. マシンは競技開始前に300mm³の大きさ以内に収まっていなければならない。ただし、的の大きさはマシンの大きさに含めないものとする。なお、このときのマシンの向きは自由である。

2. マシンの重量は無制限とする。
3. 競技時はフィールドからネジの先端までが 300mm を超えない限り、展開・分離を認める。ただし、的を当てられないような変形をした場合はペナルティを下す。
4. マシンにあらかじめ搭載できる球の数は制限しない。ただし、支給される弾の数は 50 球（4 チーム対戦の場合は 25 球）である。
5. 有線マシンの使用は可能。ただし枠の高さに気をつけること。

【競技内容】

試合時間

1. 試合を開始する前に 1 分間のセッティングタイムを設ける。操縦者はこの間にマシンの準備や発泡ブロックの配置などを行う。
2. 試合時間は 3 分間である。
3. 2 チーム対戦での試合は、どちらかのチームが的を全て倒された時点、もしくは V チンチを倒された時点で競技は終了となる。
4. 4 チーム対戦での試合は、2 台目のマシンが倒された時点で試合終了となり、勝ち残った 2 チームが次の試合へ進出できる。なお、倒されたマシンはその時点から試合が終わるまで動くことができないものとする。

勝敗

1. 試合終了後、ネジから外れた的の数が少ない方を勝利とする。4 チーム対戦では上位 2 チームが次の試合へ進出できる。
2. 同点の場合、じゃんけんによって勝敗を決める。ただし準決勝以降からは延長戦とする。
3. 延長戦では、試合時間が終了する数秒前に審判が宣言し、マシンを止めずにそのまま試合を続行する。

【制約】

マシン

1. スタート時点でのサイズは 300mm 立方に収まらなければならない。ただし的となる「デラックスピンチ」の大きさは含まないものとする。
2. 試合中、フィールドからネジの先端までの高さが 300mm を越えてはいけない。
3. 人体、フィールド、その他環境に対して有害・危険なものは禁止とする。
4. これらの制約を試合開始までに守れなかった場合、制約一つにつき的を一つ失う。なお、失う的は操縦者が任意で選択できる。

【競技の進行】

競技の進行

1. マシンの不具合や禁止行為などにより、審判団は競技の停止、およびマシンの排除をすることができる。

リスタート

1. 停止したマシン、および排除されたマシンのいる陣地にピンポン玉が集まり、試合の続行が困難であると審判団によって判断されたときは、弾を充填しなおして、リスタートする。このとき、マシンの位置は動かさないものとする。なお、このとき試合時間を計る時計は一時停止し、試合再開とともに計測を再開する。

【禁止行為】

禁止行為

以下の行為を行った場合はペナルティⅠを課す

1. 他チームの陣地にマシンの一部が進入する。
2. 有線マシンのコードが上空を含め、他チームの陣地に侵入する。
3. 一試合につき2回以上のフライングをする。

以下の行為を行った場合はペナルティⅡを課す

1. フィールドを破壊する。
2. 操縦者がフィールドへ侵入する。
3. 有線マシンの線で弾を意図的に操る。
4. ピンポン玉を破壊する。
5. 弾を当てる以外の方法で相手の的を倒す。
6. 自分の的を覆い隠す。
7. 自転しての的が当てられない状態になる。

以下の行為を行った場合は失格とする

1. 大会主催者への暴言、罵声、暴力などそれに準ずる行為を行う。
2. アイデアマンシップに反する行為をする。
4. ロボコニストにあるまじき行為をする。

【ペナルティ】

ペナルティⅠ

1. 禁止行為を行った状態で5秒間その場で停止しなければならない。
2. マシンの停止、再開は審判団の指示によるものとする。

ペナルティⅡ

1. 審判が禁止行為の宣言を行ったとき、全マシンは停止しなければならない。このとき、試合時間を計る時計も止める。
2. 禁止行為を行った時点で的を速やかに 1 つ外し、その的を倒されたものとして扱う。取り外す的は操縦者が任意で選択できる。
3. 準備が整い次第、審判によって試合が再開される。

[注意] ペナルティⅡを施行すると試合時間が通常よりも遅れ、その後のスケジュールにも影響を与える可能性があるため、できるだけ禁止行為に触れないようご協力おねがいします。