

1. 競技概要

テーマは鉛筆の櫓(やぐら)積み。

(※櫓積みは、キャンプファイヤー等での木の組み方を参考)

フィールド中央に置かれた鉛筆ゾーンから、自チームの櫓ゾーンまで運搬し、櫓型に積み上げてより高いポイントを得たチームの勝利である。

スタートゾーン内には障害物が置かれており、これを回避しながら競技を行う。

積み方によりポイントが異なり、スピードと正確さが求められる競技となる。

2. 競技ルール

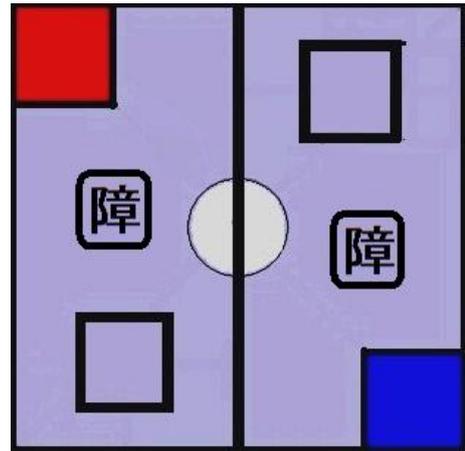
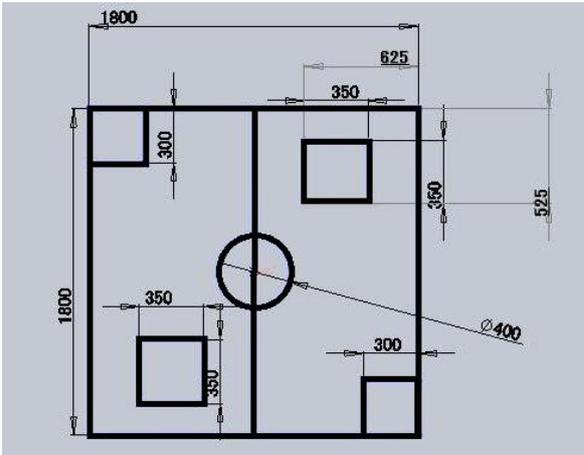
制限時間

制限時間は3分とし、3分を越えた後の競技中の動作に関しては無効とする。

フィールド

中央の鉛筆ゾーンに一方向に並べられた鉛筆があり、櫓ゾーンには縦350mm、横350mm、高さ50mmの台座が置かれており、その上に櫓を積んでいくかたちになる。

1. 910×910[mm]にカットしたロンリウムを透明ビニールテープで貼り合わせ、1820×1820[mm]にしたもの。
2. 各チームが自由に移動できる範囲はフィールドの半分(1800×892.5mm)である。
3. フィールド中央にはゾーンの仕切りとして木材(15×15[mm])を設置する。
4. フィールドの角に300×300[mm]のスタートゾーンを設ける。
5. 市販されている鉛筆(形は二種類、市販の三角型、正六角形のもの)を20本ずつ計40本使用する。
鉛筆は並べられているのではなく、不規則に置いてあるものとする。
6. 鉛筆ゾーンの台座は直径400mm、高さを50mmとする。
また、鉛筆ゾーンは、チームごとに区切られていないものとする。
7. フィールド上に置かれる障害物は、ボックスティッシュとする。
寸法は幅277×奥行116×高さ45mmとする。
また、これはフィールド設営の際各ゾーンのどこかに無造作に置かれるものとする。
障害物は接触しても構わないが、フィールドへの破壊につながる行為は行ってはならない
8. 木材はフィールド上に両面テープで固定される。
9. 詳細に関しては競技フィールド図を参照すること。



競技フィールド図



使用する鉛筆

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。
2. 試合時間は3分間とする。
3. 試合時間が経過した時点で、競技終了とする。
4. リセット時も試合時間は進行し続ける。

勝敗

得点方法は鉛筆を櫓型に組むこと。

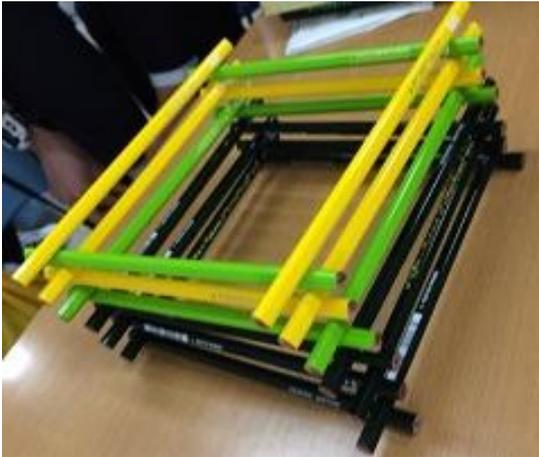
鉛筆を櫓型に組んだものの段数、組み方によって得点は加算される。

鉛筆は六角形のもの、3角形のを混ぜて競技する。

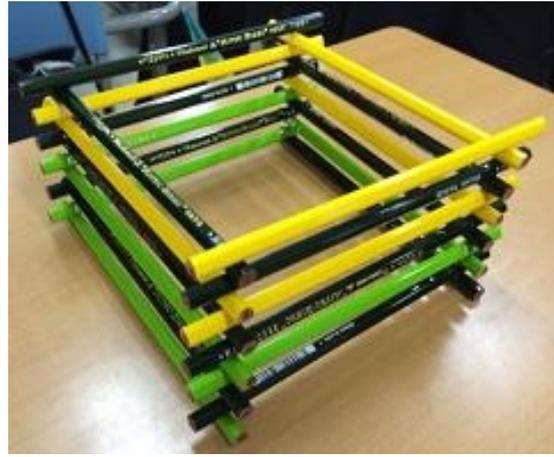
1. 試合時間終了時点で、獲得した点数の高いチームの勝利とする。
2. 一段につき50点が加点される。
3. 一つの段を異なる種類の鉛筆で櫓を組んだ場合、さらに50点が加点される。
4. 一段の本数は2本以上とし、上限については自由とする。
5. 獲得点数が同じ場合は、1分間の延長戦を行う。

延長戦では両各チームは得点を保持し、続行して試合を行う。

延長戦を行っても勝敗がつかない場合はじゃんけんで勝敗を決める。



一段を同じ種類の鉛筆で組んだ場合



一段を異なる種類の鉛筆で組んだ場合

制約

1. いかなる状況においても、相手マシンの保持・破壊は行ってはならない。
2. スタート時点でのサイズは $300 \times 300 \times 300$ [mm]に収まらなければならない。
3. マシンの展開・分離は自由とするが、分離する場合、競技に参加できるマシンは一台のみとし、他方は自立した移動を行ってはならない。
4. マシンの展開後のサイズに制限はない。
5. コントローラは有線・無線問わないが、無線マシンを使用する場合、混信しないよう各自で考えること。
6. 有線マシンの場合、マシン最上面から高さ $100 \sim 300$ mmの高さにアンテナを設け、ケーブルはアンテナから出すこと。
7. バッテリーの種類・搭載位置に制約はないが、競技中に発火・爆発等がないよう工夫し、その管理を徹底すること。
8. フィールド内に飲食物を持ち込んではいけない。
9. 人体、フィールド、その他環境に対して有害なものは禁止とする。
10. 塗料・粘着物等でフィールドを汚染する行為は禁止とする。
11. 公衆の混乱を招く恐れのあるもの（非常ベル、緊急地震速報アラーム等）の使用を禁止する。
12. 以上の制約を試合開始時まで守れなかった場合、当該チームの参加は認められない。
13. メロンパンを投げてはいけない。（食べ物大切に。）

競技の進行

1. マシンの不具合や禁止行為により、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。
2. 鉛筆をフィールド外に出してしまった場合、その鉛筆を使用することはできない。
3. 相手チームに鉛筆が進入した場合、相手チームはその鉛筆を使用することができる。

リスタート

リスタートとは、リスタートするチームの櫓ゾーンに残った鉛筆が取り除かれた状態でスタートゾーンから競技をし直すというものである。この時間内も競技は進行される。

1. マシンが故障などの何らかの理由で身動きが取れなくなった場合と、競技中に櫓が崩れてしまった場合、審判に申告し、再びスタートゾーンからリスタートする。
また、櫓が崩れた場合においては、崩れ残った鉛筆はカウントせずにリスタートする。崩れた鉛筆はフィールドから除外してから競技を再開する。また、鉛筆を持っている場合はそのまま競技を続けてもよい。
2. 有線マシンにおいて、ケーブルがマシン等と絡まった場合に限り、審判に申告すれば、その場所からリスタートすることができる。
3. リスタートの回数に制限は設けないが、承諾は審判の判断による。
4. リスタートを行った時点で組んである櫓はそのままとする。
5. リスタートを行っている間に試合進行時間が停止することはない。

禁止行為

1. ロボットの一部（有線ロボットのコード含む）が障害物や台に接触し、審判からの注意を受けてから5 秒間以上接触し続ける。
2. 有線ロボットのケーブルで鉛筆を意図的に操作する。
3. 操縦者が意図的にフィールドに侵入する。
4. 障害物を意図的に移動させる際、フィールドを破壊する。
(櫓ゾーンの台を動かすのもフィールドの破壊行為とする。)

以下の行為を行った場合は失格とする。

1. 審判・相手チームへの暴言・罵倒・暴力などそれに準ずる行為を行う。
2. フィールドを破壊する。
3. 相手ロボットの保持・破壊を行う。
4. アイデアマンシップに反する行為をする。
5. ロボコニストにあるまじき行為をする。

ペナルティ

1. 禁止行為を行った状態からスタートゾーンに戻した後、5 秒間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。
3. 禁止行為を行った時点で、自チームの組んだ櫓を取り除く。
※禁止行為は2 回行った時点でそのチームは失格とする。