



「大河を越えろ」

1. 競技の内容

6足歩行ロボットを使って大河を越え、その先にある砦を倒し、砦の上にある物資を持ち帰る競技です。大河には細い橋があり、自らが作った道具を使うこともできます。
【使用ロボットの規格： タミヤ リモコン インセクト (ITEM 71107)】

2. ルール

① 競技の進行

- 1) 競技時間は2分です。
- 2) ロボットはスタート前、縦30 cm × 横30 cm × 高さ30cm以内のスタートエリア内におさまっていなければならない。スタート後もこの大きさ以内でなければなりません。
- 3) 道具はスタート前、縦30 cm × 横30 cm × 高さ30cm以内の道具エリア内におさまっていなければならない。スタート後の大きさに制限はありません。
- 4) コートの準備が整い、競技者がロボットをスタートエリアに、道具（使わない場合は不要）を道具エリアにセットをした後、競技を開始します。
- 5) ロボットは、スタートエリアからスタートし、砦であるペットボトル（以下「砦」）を目指してください。ロボットが大河を渡った後、砦と物資であるエッグマラカス（以下「物資」）に触れる権利を得ます。砦を倒し、上に載っていた物資をゴールエリアまで持ち帰ってください。権利を得ないまま砦や物資に触れた場合、減点となります。その場合、審判が砦と物資を元の位置に戻します。ロボットや道具は、大河を渡る前の状態に競技者が戻します。
- 6) 勝敗は②のとおり決定します。
- 7) 砦を倒した際、砦や物資が相手コートに入ったり、コート外に出た場合は、審判が元の位置に戻します。
- 8) ロボットや物資が大河に落ちた、または、大河を越える途中で不調になった場合は、「リトライ」を宣言して審判に認められると、ロボットや物資は大河を渡る前の位置と状態に競技者が戻してから再スタートできます。
- 9) 競技中何らかのトラブルでロボットが動かなくなったとしても、タイマーを止めず競技を続行し、時間延長は行いません。ただし、審判の判断でタイマーを止める、もしくは競技を最初からやり直す場合があります。
- 10) 競技終了の合図ですぐにロボットを停止し、コントローラーを床面に置かなければなりません。

② 勝敗

- 1) 相手より早く、物資を自陣のゴールエリアまで運んだ場合、制限時間内でも「コンプリ-

ト（完了）」となり、勝ちとなります。

なお、反則を行った場合（リトライを除く）は「コンプリート」とすることはできません。

- 2) 「コンプリート」での勝敗以外の場合、各項目の得点と減点の合計点で勝敗を決定します。ただし、各項目クリアで得られる得点は1回だけです。減点は回数分加算されます。

得点表

項目	点数
ロボットが大河を渡りきる（行き）	5点
砦を倒す	5点
物資が大河を渡りきる	5点
物資を大河に落とす	-3点
ロボットが大河を渡る前に砦や物資に触れる	-3点

- 3) 競技時間内に「コンプリート」できない場合は、以下の順に勝敗を決定します。

1. 合計点の多い方が勝ちとする。
2. 減点の少ない方が勝ちとする。
3. 砦を倒せていた場合は、物資がゴールエリアに近い方を勝ちとする。
4. 砦を倒せていない場合は、ロボットが砦ラインに近い方を勝ちとする。
砦ラインを越えていた場合はライン上にいるものとみなす。
5. 0対0でない場合は競技終了時の状態から30秒間の延長戦を行う。
勝敗は、「コンプリート」および上記1~4の順に判定する。
6. それでも決まらない（0対0も含む）場合は、ジャンケンで勝敗を決める。

③リトライについて

- ・競技者はロボットや道具の不調等で「リトライ」を宣言して審判に認められると、ロボットまたは道具を回収し、復帰させることができます。この間、競技は中断されません。リトライ後の対応は以下のとおり、ロボットの進行・状況によって決まります。

（ロボットが大河を渡る前の青コートで転倒、不調、コードがからんで動けなくなった場合）

競技者はロボットをスタートエリアに、道具を道具エリアに戻します。

（ロボットが大河を渡った後の赤コートで転倒、不調、コードがからんで動けなくなった場合）

競技者はロボットを、砦を倒す前であれば大河を越え切った位置、砦を倒した後であれば砦ライン（スタートエリアより遠い側）に置きます。

（ロボットが大河を渡る途中で、ロボットや物資が大河に落ちた、または、転倒、不調、コードがからんで動けなくなった場合）

競技者はロボットや物資を、大河を渡る前の位置と状態に戻します。

(ロボットが大河を渡った後の青コートで転倒、不調、コードがからんで動けなくなった場合)

競技者はロボットを、大河を越え切った位置に置きます。

(道具を大河にセットしようとして不調になった場合)

競技者は道具を大河に^{しんにゆう}進入する前の状態に戻します。すでに大河にセットされている道具が不調でリトライした場合、大河を渡る前であれば道具を大河手前(青コート側)に、砦を倒した後であれば、道具を大河手前(赤コート側)に、セットする前の状態に競技者が戻します。

- ・ 競技の中断またはリトライなどで、ロボットを回収する場合に限り、ロボットを手で^{さわ}触る、コートに手をつくなどの^{こうい}行為を行っても反則となりません。ただし相手の^{どうさ}動作を^{ぼうがい}妨害してはいけません。
- ・ 修理・調整が必要な場合は、コートの外で^{さぎょう}作業を行ってください。このとき作業できるのは^{そうじゆうしゃ}操縦者1名のみです。(工具はポケットなどに^{しよじ}操縦者が所持している物のみで、^{ばこ}工具箱の持ちこみはできません。)

④反則・失格^{しっかく}

1) 次のようなことをすると反則として、^{けいこく}審判が警告し、減点(-1点)します。

- ・ 競技中に、リトライ中以外で、競技者が^{ほんたい}ロボット本体や^{じょうめん}コート上面、道具、物資、砦に触れたり、相手の^{いちぶ}操縦エリアに立ち入ったりした場合。
- ・ ロボットや道具、物資が一部でも相手コートに入った場合。
- ・ ロボットや道具以外で物資、砦を動かしたり、コントローラーのコードを^ば引っ張ってロボットや道具、物資、砦を動かしたりした場合。なお、反則行為で動かした道具は、審判がスタート時の位置に戻します。

2) 次の場合は失格となります。

- ・ 競技中に3回反則を行った場合。
- ・ 反則が3回までであっても、反則を行った時に^{したが}審判の警告に従わず、その反則行為^{つづ}を続けた場合。
- ・ 3. ④に示す^{しめ}指定以外の^{してい}電池を使用した場合。
- ・ ^{しゃけん}車検後に^{うんえいじむきょく}運営事務局に^{むだん}無断で^{かいぞう}ロボットを改造した場合。(改造する前に^{しんこく}運営事務局に^う申告し、改造後は車検を受けてください。)
- ・ その他、^{じゅうだい}審判が^{いはん}重大な違反行為と判断した場合。

3. ロボット

①^{きほん}基本となるロボットのキットは、タミヤ リモコン インセクト (ITEM 71107) です。

②ロボットには次のような改造ができます。

- ・ロボットに好きな色をぬる、ステッカーをはる。
- ・ロボットに自分で工夫した部品を取り付ける。
- ・ロボット上面のコントロールのコード固定棒は取りはずしてもかまいません。
- ・コントローラーのケーブル長の変更やケーブルの支持棒の追加。



(運営事務局はケーブル長の変更およびケーブルの支持部品の追加を強く推奨します。)

③ロボットには次のような改造を禁止します。

- ・コントローラー本体の改造はできません。
- ・多足歩行以外の移動はできません。(足回りは車輪やクローラーによる駆動を認めません。)
- ・もとからある部品をけずる、切り取るなどして形を変えることはできません。
(自分でつくった部品をねじなどでとめるため穴を開けるのはOK。)
- ・もとからある部品を交換することはできません。

(部品がこわれたりして、新しく同じ部品に交換するのはOK)

- ・コートや競技用資材、相手のロボットを汚す、傷つけるような構造にしてはいけません。
- ・競技の続行が困難となるような破壊的な構造にしてはいけません。

④使える電池は、市販の単3型(1.5V)2本のみです。ニッケル水素電池などの充電式電池は使用してはいけません。

⑤スタート時のサイズは縦30cm×横30cm×高さ30cm以内におさまっていなければならず、スタート後もこの大きさ以内でなければなりません。

⑥重量制限はありません。

4. 道具

①自らが用意した道具を使用することができます。

②道具はスタート時のサイズが縦30cm×横30cm×高さ30cm以内の道具エリア内におさまっていなければなりません、スタート後の大きさに制限はありません。

③道具に電池をつけることはできません。

④コートや競技用資材、相手のロボットを汚す、傷つけるような構造にしてはいけません。

5. 競技者

①競技中に操縦エリアに入ることはできるのは操縦者1名のみです。競技中ロボットの修理・調整が必要な場合、ロボットに触れることはできるのは操縦者のみです。

②競技中の操縦者は、チームで参加の場合、操縦者として事前に登録した者となります。

それ以外の者は操縦できません。ただし、登録した操縦者が病気・けがの場合は、運営事務局が認めたときのみ、他のチームメンバーと交替することができます。

- ③大会期間中、ロボットの整備・修理を行うことができるのは登録しているチームメンバーのみで、他の協力者等がロボットにむやみに触れることはできません。

6. 競技コート

- ①競技コートの内寸は、青、赤各コート 170cm×170cm で、その周りを木の枠(約38mm角)で囲まれています。

- ②操縦エリアは、自コートの外側をテープで仕切られていて、操縦エリア外に立ち入ることができません。

- ③コート表面は、フロアリューム(東リ 20FL)を使用しています。

- ④各エリアについて

- ・各競技者の競技エリアは 360cm×82.5cm です。
- ・スタートエリアは 30 cm×30 cm (テープの外側まで) でテープは白色です。
- ・ゴールエリアは 30 cm (テープの外側まで) ×82.5 cmでテープは白色です。
- ・道具エリアは 30 cm×30 cm (テープの外側まで) でテープは白色です。
- ・砦ラインは大河の端から 115 cm (テープの大河側まで) でテープは白色です。

- ⑤相手コートとの境は、スタイロフォームにより仕切られています。

スタイロフォームは青コート側、赤コート側各長さ 170cm、幅5cm、高さ 10cmです。

スタイロフォーム (ホームセンターコーナン、規格 : 1800×900×50mm)

- ⑥大河について

- ・幅は 20cm、深さは 5cm 以上 (深さは会場によって異なります。最大6cm) です。
- ・コートの端から 20cm のところに幅 5cm の橋が 2 本架かっています。
2本の橋の間隔は 10cm です。
- ・橋は長さ 20cm、幅 5cm、高さ 5cm 以上 (高さは大河の深さに合わせています。最大 6cm) のスタイロフォームで、表面上部には幅 5cm の養生テープが両コートに 5cm掛かるように張ってあります。



大河及び橋

- ⑦砦について

- ・砦はペットボトルで、大河から 115cm、コート端から 45cm の位置に設置しています。
- ・砦の上 (ペットボトルの口の上) には物資 (マラカスエッグシェーカー) を置きます。
右コーナーは青色、左コーナーは赤色です。
- ・大河から 115cm の位置に大河と平行に「砦ライン」があり、テープを引いています。
砦は「砦ライン」上にあります。

ペットボトル（三ツ矢サイダー 500ml）

マラカスエッグシェーカー（アマゾン、規格：3色12個セット 赤4個、青4個、
緑4個 長さ約5.6cm）



砦及び物資

競技コート図

