

2. 競技ルール

R 1. 競技者は、主催者が定めるゼッケンをつけたコントローラー1人とコード等を保護する補助者1人とする。なお、補助者もコントローラーとしてロボットを操作することが許される。

競技中に競技場内に入れるのは競技者のみとする。

競技者は競技台の中及び競技台の間(30%)に入ってはならない。誤って競技台内に入った場合は速やかに出ること。指示に従わない場合は失格になる場合がある。

リモコン機の場合、コードが競技台上のピン球に接触しないよう注意すること。故意にピン球に触れたと見なされた時は失格となる場合がある。

R 2. 競技は、1分間の動作確認の後、トーナメント形式で行う。

ただし、参加チーム多数の場合は、予選を行う場合がある。

R 2-②動作確認中不具合が生じた場合は5分間猶予し、なお回復しない場合は次の次に競技することとし、それでも回復しない場合は不戦敗とする。

R 3. 競技開始の合図により競技を行い、競技時間は3分間とする。

R 4. ゴールに入ったピン球により得点の多い方を勝者とする。

同点の場合は、高得点球の多い方、マイナス点の少ない方を優先することとし、やむを得ない場合は再試合を行うこととする。

(中学生) 得点

外ゴール		内ゴール	
白球	10	白球	20
黄球	-20	黄球	-40
青球	30	青球	60

R 5. スタートの時、70%×70%のスタートライン枠から空中部分も含めてロボットがはみ出さないこと。

R 6. 空中も含めて、相手の競技台にロボットが進入したら失格とする。

R 7. 競技台からロボット本体が完全に出たら失格とする。

R 8. 競技台外に出たピン球はデッドとする。

R 9. 自分の競技台に入った相手のピン球は、自分のピン球とする。

R 10. 競技開始時のコントローラー及び補助者の位置は規定しない。

R 11. コードを使って直接ロボットを動かしてはならない。

R 12. 競技開始後に不具合が生じた場合、ロボットに直接手を触れて手直しをしてはならない。

競技台外の装置については手直しをしてもよい。ただし、これができるのは競技者のみとする。

R 13. 機械的損傷や汚れなどによって、ピン球及び競技台が競技開始前と著しく異なる状態になったときは失格にする場合がある。