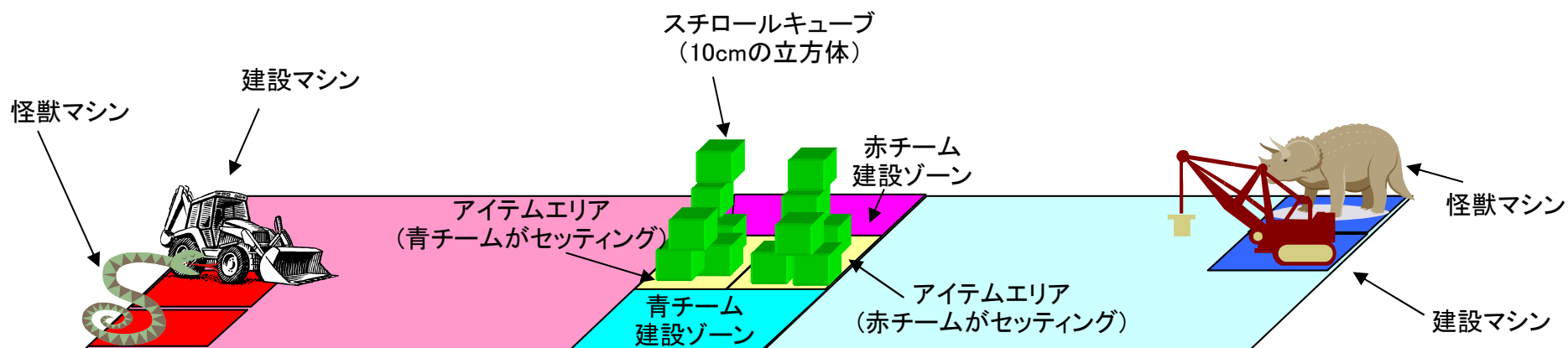


八戸市中学校ロボットコンテスト2009 ルール

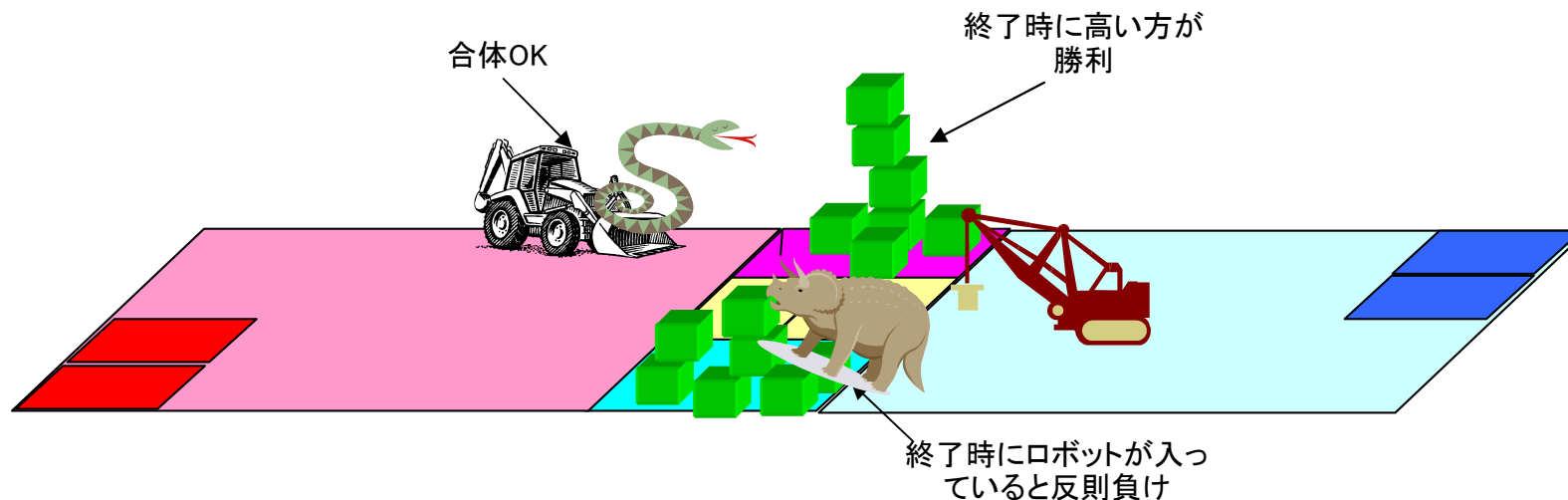
「第3東京タワー建設工事」

チームで建設マシン(勝負重視)と怪獣マシン(パフォーマンス重視)の2種類のロボットを製作し、中央のアイテムエリアにある「スチロールキューブ」を積み上げてタワーをつくり、そのタワーの高さを競う競技である。怪獣マシンと言っても、観客を喜ばせるためのパフォーマンスをする正義の怪獣のため、自軍のタワーを作ることに協力する。そのため、相手のタワーを壊すと反則負けとなる。



<ロボットの規定>

- ・ロボット2台で1チーム。
- ・大きさはスタート時に50cmの立方体以内。スタート後は巨大化OK。
- ・ロボット1台につき、スイッチ5個、モーター6個、6V直流電圧まで可。
- ・1台のロボットの分離は不可、2台の合体はOK。
- ・建設マシン(得点重視)と怪獣マシン(パフォーマンス重視)の2台編成が望ましいが、観客が喜ぶロボットであれば基本的にOK。



<その他のルール>

- ・試合時間は基本的に2分、準決勝からは3分。
- ・ゾーンの区切りはガムテープのラインのみ。周囲に壁は設置しない。
(コート大きさはコートセッティングの都合上、多少変更あり)
- ・参加チームのメンバーで試合開始前に相手側のアイテムエリアのスチロールキューブをセッティングする(高さは4段まで)。
(図ではわかりにくいですが、アイテムエリアは前後半分に区切られている)
- ・スチロールキューブのセッティング方法は参加チームに任せる。
- ・スチロールキューブは1チームあたり、バラバラなもの15個、3個を直列につないだものが4本、4つを正方形につけたものが2枚。
- ・片方のチームで35個分、全体で70個分のスチロールキューブがある。タワーを建てる時は、どのスチロールキューブを使っても良い。
- ・ロボットの移動可能区域は、自軍エリア、アイテムゾーン、自軍の建設ゾーンのみ。
- ・ロボットは相手コート、相手の建設ゾーンには進入することができない。
- ・ロボットが試合終了時にアイテムエリア、建設ゾーン、相手コート側上空に進入もしくは、触れていた場合は反則負けとなる。
- ・ピットインは終了30秒前までは可能。それ以降はピットインできない。

<勝敗決定優先順位>

- ・スチロールキューブのタワーが高い方が勝利。
- ・高さが同じ場合、建設ゾーンにあるキューブの数が多い方が勝利。

<コートについて>

☆特許を多くとっているチームは、試合開始時に好きなスチロールブロックを自軍のアイテムゾーンに4つ置くことができる。