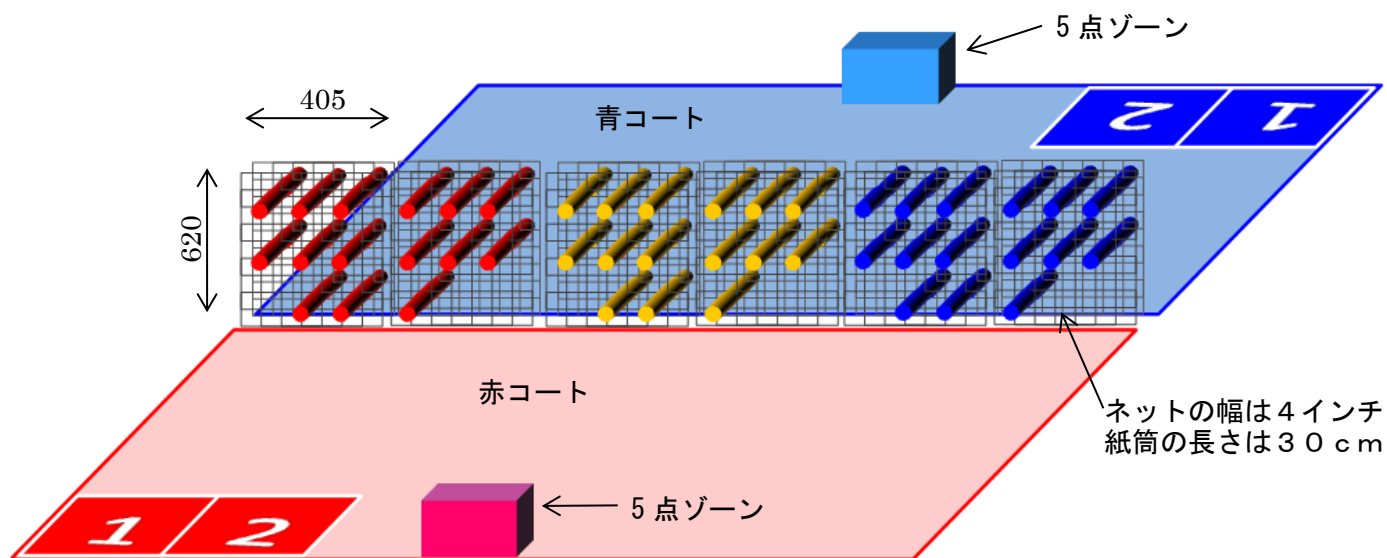


「秘伝の書を奪え！」

☆ 巻物に見立てた紙筒を引き抜く競技です。コートに落とせば1本1点、5点ゾーンに置けば1本5点、5点ゾーンに3色2本ずつ6本を巻物のように積み上げればその時点で勝利確定！



<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。
- ・観客に喜んでもらえるロボットであれば基本的にOK。

☆コートについて

①これが中央部分のネットです。



②中央部分の黄色紙筒は先生方で試合前にセッティングします（セッティング場所は当日まで極秘）。



③赤、青の網には、相手の色の紙筒を試合前にセッティングします。それぞれ15本ずつです。

※ささなかつた紙筒は相手の点数になります。

※2×4材にぶつかる部分にさすことはできません。



④これが5点ゾーンです。

縦10cm、横20cm、高さ20cmの台です。横20cm側にだけ、高さ1cmの壁があります。

この上に赤2本、黄色2本、青2本の6本を、右の台の巻物のように積み上げればその時点で勝利決定となります。



☆点数計算について

○コート内の面に触れていると1点となります。

①ライン上に少しでもかかっていたら1点とします。

ロボットに触れていても、コート面に触れていれば1点です。



②5点ゾーン上なら5点。

ただし、5点ゾーン上の紙筒にロボットが触れていると、0点扱いとなるので注意が必要です。

③これはコート面に触れているので1点となります。

④紙筒上の上の紙筒も、5点ゾーン上にあれば5点とします。

⑤コートから外に半分落ちた場合は1点とします。

⑥このようにロボットに積んだ状態では0点となります。ご注意ください。



☆ピットインについて

○ピットイン宣言時に紙筒がスタート地点にあった場合は、没収します。

※判断が難しくなるのでスタートゾーンの「1」「2」のどちらからも没収します。



→→→→
3点が0点に



<その他のルール>

- ・時間は基本的に2分、準決勝からは3分。
- ・床をそのままコート面にするため、でこぼこがあったり、汚れですべったりする可能性がある。
- ・競技スタート前に相手側の紙筒を自由にセッティングできる。
- ・ロボットの移動可能区域は、自軍コートと中央ネットのみ。相手側に進入することはできない。
- ・動かないときは審判に申告し、ピットインできる。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。
- ・競技終了時に、ネットに触れていたりネット上空にロボットの一部分が入ったりしていた場合は反則負け。

<勝敗決定優先順位>

- ①終了時に得点が高い方が勝利。
- ②得点と同じ場合、5点ゾーンに入れている得点が多い方が勝利。
- ③②で確定しない場合、黄色の点数が多いほうが勝利。
- ④③でも勝敗が決められない場合、じゃんけん。

<特許について>

☆特許を多くとっているチームには、審判が試合開始前に追加した黄色の紙筒1本を5点ゾーンに置く。