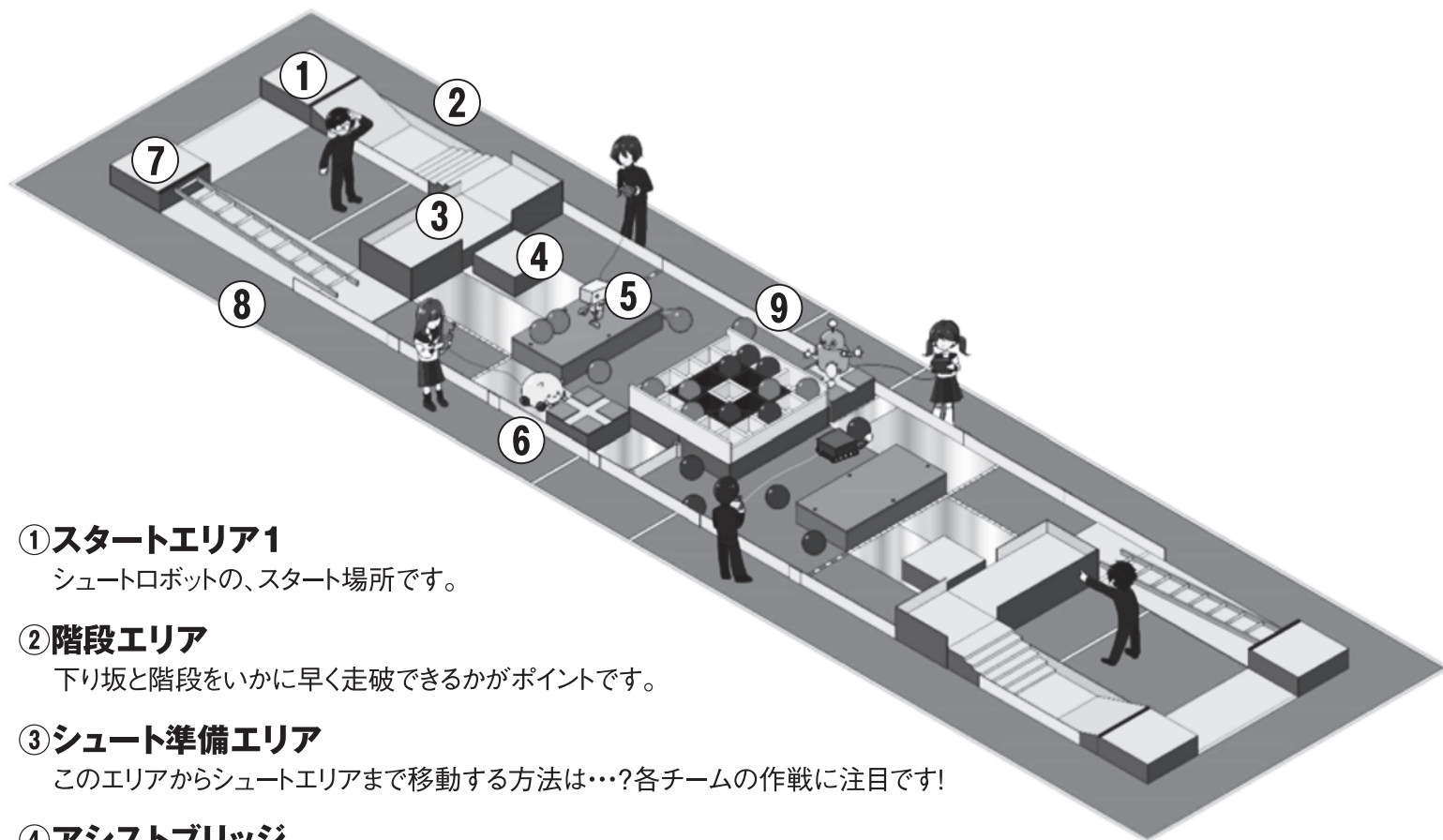


競技概要

3分間の競技時間の中、2チームがそれぞれの2台のリモコン型ロボットを協力させながら、各エリアの障害を乗り越え、集めたカラーボールをポイントボックスにシュートし、共通のポイントボックスに納まったカラーボールの数及び場所により得点を競うものです。



① スタートエリア1

シュートロボットの、スタート場所です。

② 階段エリア

下り坂と階段をいかに早く走破できるかがポイントです。

③ シュート準備エリア

このエリアからシュートエリアまで移動する方法は…?各チームの作戦に注目です!

④ アシストブリッジ

シュート準備エリアから、シュートエリアまでの橋の一部となるが、使わない戦法もあり! シュートロボットとアシストロボットのチームワークの見せ所です!

⑤ シュートエリア

不安定な人工芝の上でのシュートは時間との戦い!相手のボールを予測しながら、ビンゴを狙え!

⑥ フリーシュートボックス

今大会新しく導入されたコース。フリーシュートボックスに乗ったシュートロボットを、サポートロボットがポイントエリア近くまで運びます。ビンゴの可能性が格段にUP!

⑦ スタートエリア2

アシストロボットは、ここからスタートします。

⑧ はしごエリア

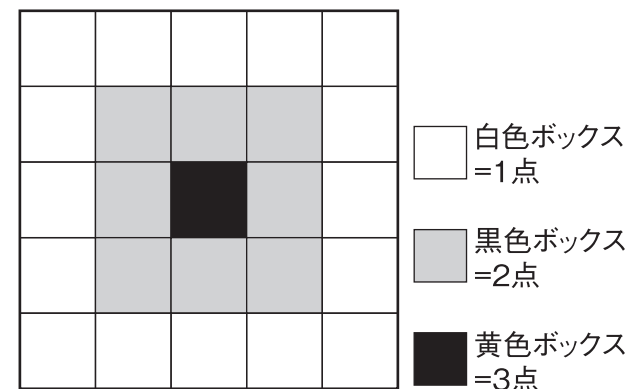
不安定なはしごを、いっきに駆け下ります。落下に注意!

⑨ ポイントエリア

ポイントボックスの中へ、カラーボールをシュートし、ビンゴを狙っていきます。目指せ!斜めビンゴ!!

得点ルール

カラーボールが入ったポイントボックスの色により、得点が決まります。



さらに、ボールが5つ並べば、ビンゴボーナスが得点に加算されます!!

ビンゴボーナス

「シュートエリア」から見て…

★横ビンゴ
ビンゴボーナスとして **+15点** が加算。

★縦ビンゴ
ビンゴボーナスとして **+20点** が加算。

★斜めビンゴ
ビンゴボーナスとして **+25点** が加算。

さらに、フリーシュートボックスポイントの加算も!!

フリーシュートボックスポイント

競技終了時、「フリーシュートボックス」の一部が、「フリーシュートボックスポイントライン」を超えている場合 **+5点** の加算。



勝敗について

予選(午前の部)…40チームで争い、得点の高い上位8チームが決勝進出となります。

決勝(午後の部)…トーナメント形式で行います。

2チームで直接対決を行い、相手より高得点のチームが勝利です。

〈補足1〉

得点と同じ場合は、以下のとおり勝敗を決定します。

1. ビンゴを多く獲得したチームの勝ちになります。
 2. 3点のポイントボックスに入ったチームの勝ちになります。
 3. 2点のポイントボックスに多く入ったチームの勝ちになります。
- ※上記でも決着がつかなければ、2つのロボットの総重量の軽いチームの勝ちになります。

〈補足2〉

決勝戦に限り得点と同じだった場合は、補足1を適用せず2分間の延長戦に入ります。ただし、延長戦においても得点と同じだった場合は、補足1に則って勝敗を決定します。