

IDC 2006 競技ルール (案)

“Fuji-yama Go !” (仮称)

概要：

マシンに積み込まれた、あるいは湖底に隠された「おふだ」を、出来るだけたくさん富士山の高いところまで運ぶことにより勝敗を決する。頂上の鳥居までおふだを運んだチームは即勝者となることができる。

フィールド：

全体の大きさは横4800mm、縦2700で正面奥の富士山を模擬した斜めのパネルからなっている。手前のフィールドは横3000mm、縦2000mmの「湖」部とそれ以外の「平野エリア」とから成っており、湖の底は平野部より200mm低くなっている。

スタートエリア：

それぞれのサイドの前側と後側にスタートエリア（500mm x 500mm）が設置されている。

湖：

横3000mm、縦2000mmの「湖底」部には図のように117個の直径200mmの球が置かれている。また、中央の9つの球の下には「金」のおふだが置かれている。

富士山エリア：

「富士山」は垂直から30度後方に傾斜して立てられており、4箇所にはベルクロのループが貼り付けてある。それらは下からH1エリア、H2エリア、スノーエリア、鳥居と呼ぶ。

おふだ

おふだには2種類あり、青のおふだと金のおふだがあり、大きさは200mmの正方形で厚さは約20mmである。それぞれのおふだの両面には、対角線上にベルクロのフックとループが貼り付けられている。角チームとも青のおふだはマシンに合計4枚まで積み込み可能である。

競技：

競技形式：競技はチームによる対戦形式

競技時間：90秒

得点：

富士山及び鳥居は中心線により左右に分けられており、おふだを自分の陣地に近い側の富士山に貼り付けることにより得点する。青のおふだに対するそれぞれのエリアの得点は次のようになる。

H1 : 1点

H2 : 5点

スノー : 10点

金のおふだはそれぞれ倍の点数となる。「貼り付ける」とは、おふだが直接的、または間接的に他のおふだを通して得点エリアに接しており、おふだの体積の半分以上の斜面方向への射影が対象のエリアに入っている状態を指す。また、マシンに間接的にでも接しているおふだは得点の対象とならない。

奉納完成：

金のおふだを自分チーム側の鳥居に貼り付けることよりその時点で勝利することができる。ただし、おふだを自分チーム側の鳥居にはりつけるとは、マシンが触れていない状態で、おふだが自チームの鳥居領域により多く接していることをいう。

許されない接触と行為：

次に挙げる事象が審判により認められた場合、その時点で相手の勝利となる。

1. マシンはフィールド及び富士山の表面、側面、裏面以外に接してはならない。
2. 平野エリアの左右両側はそれぞれのチーム固有のエリアであり、敵チームのマシンはその表面に接触してはならない。
3. 相手マシンの破壊
4. おふだを故意にフィールド外に投げてはならない

勝敗：

1. 自分側の鳥居におふだを貼り付けたとき。(奉納完成)
2. 競技終了時点で総得点の多いチームが勝利する。
3. 総得点と同じ場合は、フィールドを中央より分けて自分のチーム側におふだが多いチームが勝利する。
4. 審判が相手の禁止行為を認めたとき。

5. 上記条件でも勝敗が決しない場合はジャンケンとする。

制限：

マシンは、下記の例外を除き、キットに含まれる材料、部品のみで制作しなければならない。
例外は以下の通り。

マシン：

1. マシンショップに用意されているボルト、ナット、座金、接着剤。ただし、これら
をマシンの構造材料として使用してはならない。
2. 電気絶縁体として使用されるビニールテープ。
3. マシン内部で使用される潤滑剤。
4. キット補助材料費2000円で購入したもの
5. 何の機能も持たない飾り。

エネルギー： コンテストで使用できるエネルギーは

1. 位置エネルギー。
2. スプリングによる弾性エネルギー。(ゴムバンドをこれに使用してはならない)
3. コントローラユニットから供給される電気および空気圧エネルギー

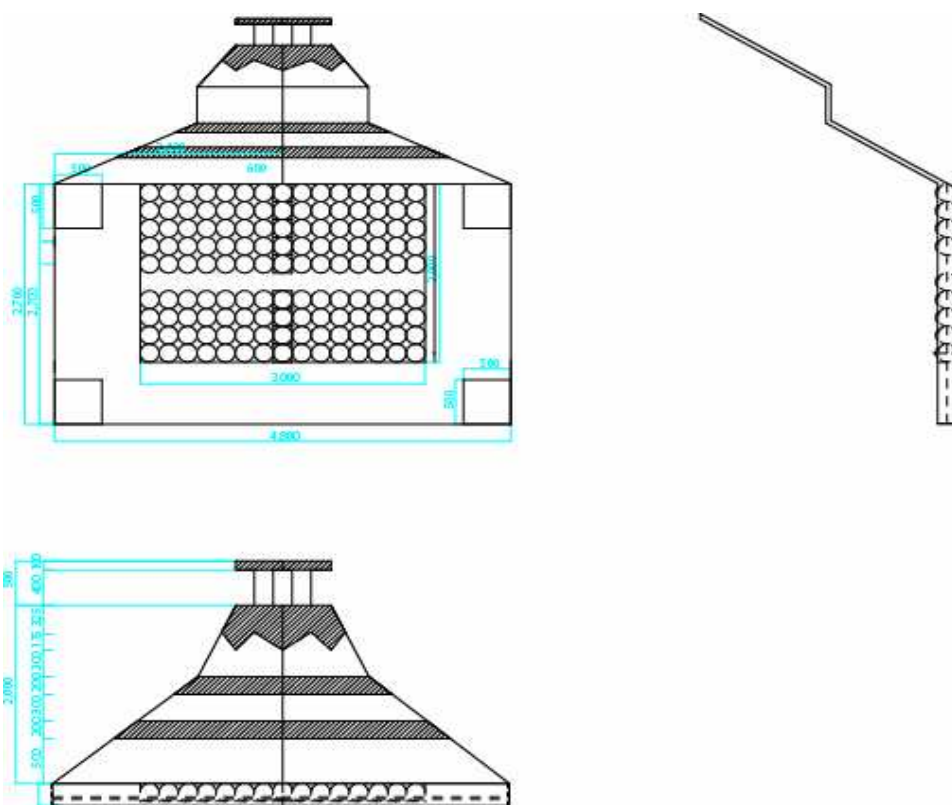
大きさ及び重さ：

競技開始時に、空気圧用 PET ボトルを除くマシン全体は2箇所のスタートエリアを底面とする一辺 500mm の立方体に収まらなければならない。また、それぞれのスタートエリアから出発するマシンの総質量は5 Kg を越えてはならない。

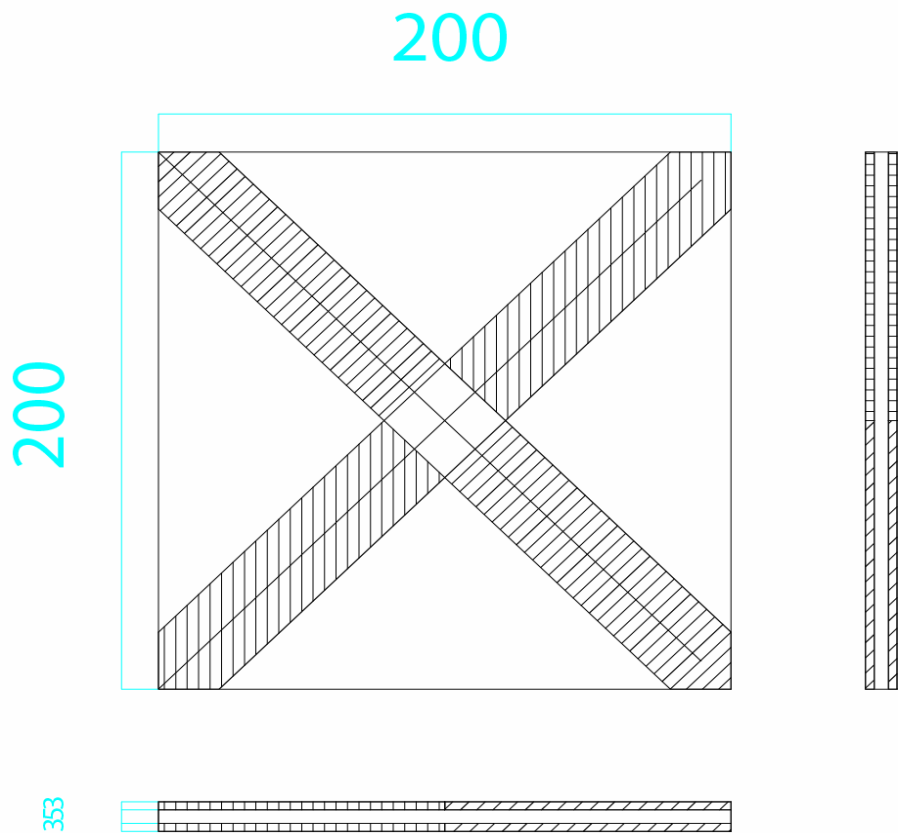
コンテスト細則

1. 安全性に問題のあるマシン、競技場に障害を与えるマシンは失格となる。
2. おふだをフィールド外に故意に投げてはならない。
3. コンテストでのマシンの準備およびコントロールユニットの装填、動作チェックの合計時間は90秒以内とする。また、コンテスト終了後コントロールユニットは60秒以内に取り外さなければならない。この条件を満たさない場合は失格とする。
4. マシンの準備は制御が切れた状態で行い、両競技者の準備が完了した時点で一度制御を接続し動作チェックを行う。コンテスト終了後は速やかにマシンを撤去すること。
5. 空気圧用チューブは別紙の指示に従い色分けしておくこと。(特に注意を払うこと)
6. 1台のマシンは1人の競技者により操縦されること。1台のマシンにつき、そのマシンの通信ケーブルをさばくクルーを1名つけてよい。この場合には、ケーブルがマシンに絡まないようにすることだけを目的に、競技運営者によって用意されたフォークを用いること。このフォークや通信ケーブルをこの目的以外に用いた場合は、失格となる。
7. 全てのコンテストに同一のマシンを使用すること。

8. 競技者はコンテスト中にマシンに触れてはならない。
9. フィールド表面，リング，ポール，コントロールシステムを破壊した場合は失格となる場合がある。
10. 相手のマシンを傷つける戦略，あるいは重大な損傷を与えると予想される戦略は競技の精神に反するので許されない。これらに該当すると審判が判定した場合，該当マシンのコンテストへの出場を認めない。
11. 牽引力を増すために接着剤を使用することはできない。
12. 競技場及び相手のマシンを潤滑剤で汚してはならない。
13. キット材料の化学的処理，およびリサイクル品の加工は許されない
14. 故意ではなくともルールに反して勝った場合には，勝利を取り消されることがある
15. フィールドのフェンスの外壁，フィールド外の床面，フィールド外にあるものは競技に利用してはならない。



Field



card