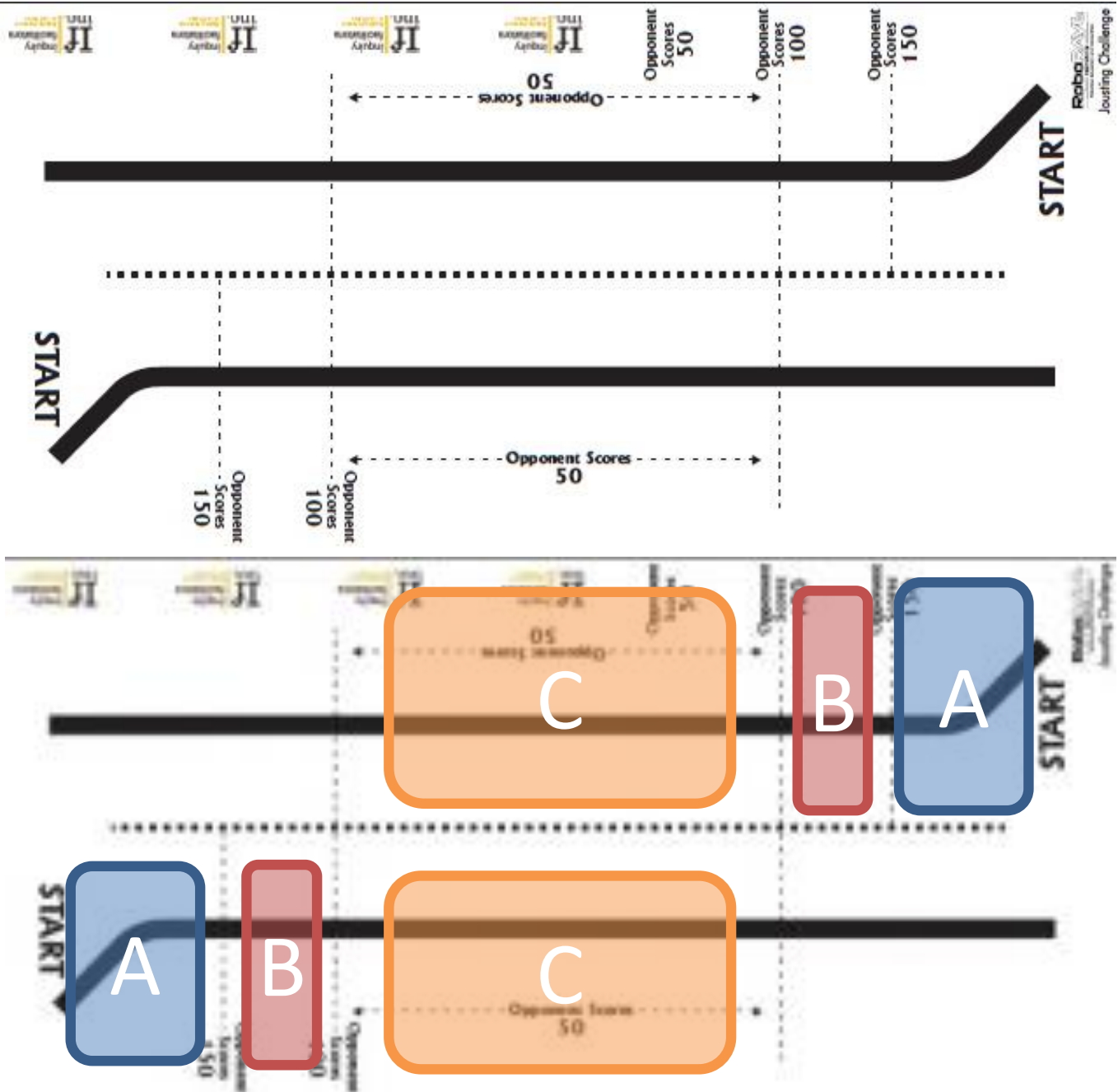


Jousting Challenge ルール



- A地点に相手の騎士を落とす・・・150ポイント
- B地点に相手の騎士を落とす・・・100ポイント
- C地点に相手の騎士を落とす・・・50ポイント

※騎士とロボットの接合部分(=プレート)は、各チームがチェックインの際にお渡しします。テープを用意するなど、各チームでプレートを固定するものを準備してください。

相手を倒した場所	1回目で倒したら	2回目で倒したら	3回目で倒したら	4回目で倒したら	5回目で倒したら
50	50	40	30	20	10
100	100	90	80	70	60
150	150	140	130	120	110

●競技ルール

- ・ジャッジの合図で両選手がロボットをスタートさせてください。
- ・騎士が倒された側が負けとなります。
- ・勝敗はどちらかが槍で倒されたときのみ決まります。
- ・勝敗が決まらないまま、**5回**パスした時点でドローとし、スコアにはカウントしません。
- ・ドローの場合、参加者はトラックを順番待ちの参加者に譲ってください。
- ・両方の騎士が落ちた場合、初めに落ちた騎士側が負けになります。
- ・槍以外には中心線を越えてはいけません。
- ・競技回数に制限はありません。時間の限りチャレンジしてください。
- ・競技でスコアを得るためには、各トラックで与えられる騎士を使用しなければなりません。
- ・チームが得た、上から5つのスコアの合計で、上位8チームが決勝トーナメントに進みます。

●チェックイン

ロボットの大きさが**65,030cm³**を越えていないかどうか、競技に入る前に確認します。

(計測の方法は右のリンク先(動画)を参考にしてください。) [動画](#)

②騎士の接合部分(プレート)周辺が、競技になんらかの影響を与えていないか確認します。

③騎士の接合部分(プレート)が適切な範囲内にあるか確認します。

(ロボットの先頭から10.2センチ、トラックから高さ10.2センチ以内)

●トラックの特性について

- ・白い背景に、2本の平行な黒線(幅2.54cm)が引かれています。
 - ・各線ともスタート地点にわずかなカーブがあります。
 - ・相手を倒したときに、トラック上の位置によってそれぞれ獲得できるポイントが異なります。
詳しくは初めのページをご覧ください。
- 150ポイント:スタートから0～約15cm、100ポイント:約15cm～約30cm、50ポイント:約30～約91cm

●決勝トーナメントについて

- ・各部門で上位8チームが決勝トーナメントに進出します。
- ・進出を決めた際のポイントに応じて、以下のトーナメント表の通りに対戦を進行します。

“RoboRAVE Kaga Japan 2018” 決勝トーナメント表

