

競技タイムチャート

もし、コートに不具合がある場合、予備コートまでの移動時間があるため、コースの損傷・汚濁・各アイテムの確認を早めに行い、コースで競技を行えるか確認してください。

	経過 (時間)	放送係	スクリーン表示	競技者			審判長	主審「スギッチ」 (リモコン型) (教員1名)	「スギッチ」の違反行為	副審「んだッチ」 (自立型) (教員1名)	「んだッチ」違反行為	備考1	備考2	備考3	誘導係 (生徒1名)	コース清掃係 (生徒2名)	アイテム係 (生徒2名)	備考4			
				操縦者 (1名)	操縦者補助員 (1名)	自立補助員 (1名)															
本部が競技開始の指示																					
10分前																					
	コース確認 (30秒間)	「係の人は競技コースの確認を してください。」	コース確認	コース脇控え席で待機			本部に待機し各コース の準備具合やトラブル に対応する。 ①コースに破損・汚濁 の連絡があれば、「審 判長」はコースの「主 審」・「副審」と協議し、 「運営側」に連絡し、予 定時刻より競技開始で きるか判断する。 ②破損・汚濁のコース については「運営側」 で対応する。(前の試 合で失格に相当するよ うな損傷があった場合 は、その箇所に「マー ク」をしておく必要があ る。)	1. コースの確認 ①コースに競技に影響す るような、破損、汚濁がな いか最終チェックする。 ②「副審」の報告を確認 し、問題なければ「白旗」を 2秒上げ「審判長」に伝え る。 ③コースに問題があった 場合は「審判長」に伝え最 最終的に「審判長」の指示を 仰ぐ。 2. アイテムの確認「きりたん ぼ」 ①きりたんぼがキャップに ちゃんと差し込まれ、垂直 に立っているか確認する。 ②「竿燈」のキャスターが 枠内に入っているか、マグ ネットの方向、フックの角 度を確認する。 ③各アイテムが破損・汚濁 している場合は、予備の物 と交換する。						1. コースの確認 ①コースに競技に影響す るような、破損、汚濁チェッ クする。 2. アイテムの確認「稲穂」 ①「畦道」の「稲穂」が中央 に置かれているか確認す る。 ②「水田エリア(A/B)」の 「稲穂」「かかし」が垂直に 入っているか確認する。 「稲穂」「かかし」に破損箇 所等あれば、予備の物と 交換する。 ③問題が有り「赤旗」、無し 「白旗」を上げ、「主審」に 報告する。	【質問18】(マグネットの向 き)	1	(交換用のア イテムはコ ート横に準備 してある。)竿 燈はどこに何 本配置する か？	競技者からブラカ ードを預かり、ブラ カードを持ちながら 競技者をコース横 の席まで誘導 ブラカードは置き場 所に置く コース脇控え席で 待機	コース脇控え席 で待機	コース脇控え席で 待機	
トラブルが発生した場合や、コースに問題があった場合は、「審判長」が「本部」と協議し、問題解決にあたる。次の競技が予定時刻より開始できない場合は「予備コート」を使用するが、予定時刻より競技開始出来るのであればそのまま開始する。																					
9分30秒前	準備導入 アナウンス (30秒間) 5秒前	「これより競技準備に入ります。 競技者は次の競技開始90秒 前の合図の後、各ロボットを所 定の位置にセットし、アイテム の向きを調整してください。 準備が終わった競技者は、コン トロールボックスを床に置いてく ださい。」 「5、4、3、2、1」	競技準備まで 30秒前 (カウントダウン) 競技準備まで 5秒前	コース脇控え席で待機			本部に待機し各コース の準備具合やトラブル に対応する。	コース脇で待機		コース脇で待機			2		主審と副審に競技 結果記録用紙を渡 す						
9分前	準備 チーム紹介 (90秒間) 15秒前 5秒前	<ビー>(ホイッスル音) 競技開始90秒前の合図 「競技開始90秒前」 「一次予選第1組のゼッケン番 号と学校名を紹介します。 1コート△番 ○○○○高等学 校 ※番 ○○○○高等学 校・・・以上です。」(高校紹介)	競技準備 開始 (カウントダウン) 競技開始まで 15秒前 競技開始まで 5秒前	次のことを行う(順不同) ①「スギッチ」・「んだッチ」、両ロボットを所定のスタートエリアに置く ②「竿燈」と「稲穂」の向きを調整する ③「コントロールボックス」を操作エリア内の床に置く ①から③完了後、 ①「スギッチ」「んだッチ」「竿燈」「稲穂」「きりたんぼ」「かかし」から手を離し、「主 審」「副審」に確認してもらう ②確認を終えたら準備完了 ③確認以降、ロボット、アイテムに触れた場合、再び確認の対象となる					1. 準備をコース脇で準備 を見守る ①スタートエリア内に「ス ギッチ」が入っているか確 認する。コード等の配線は 中に入れるように指示す る。極端に出ない場合は OKとする。 ②競技者が「竿燈」、「きり たんぼ台」、「きりたんぼ」 を確認した後もう一度確認 する。 ③準備が出来たらコント ロールボックスが「操作エ リア内」に置かれている事 を確認する。 ④副審にストップウォッチ の準備を指示する。		1. 準備をコース脇で準備 を見守る ①スタートエリア内に「ん だッチ」が入っているか確 認する。 ②競技者が「稲穂」の向き を変えたら「畦道」・「水田 エリアA・B」の「稲穂」を確 認する。「畦道」の「稲穂」 はクロスラインの真ん中に あるか、「水田エリア」の 「稲穂」は垂直に穴に入っ ているか) ③「ストップウォッチ」を準 備する。		3								
				④「スギッチ」スタート位置にて待機					①「副審」の「白旗」の確認 と、競技者から「準備完 了」の申告を受けたら、「白 旗」を上げ「審判長」に伝え る(「白旗」はスタートまで 上げたまま)		1. 競技者が設置した各 「稲穂」「かかし」の確認を し、問題なければ「白旗」を 上げ主審に伝える。「主 審」が確認したら「白旗」を 下げる。		4								
													5								
競技開始前に起こりうる項目として、 ①「フライング」②「スタート準備がで きていない」場合。				①「主審」のスタートの許可が下りてから、「スギッチ」 をスタートさせる。	「主審」のスタートの許可 が下りてから、「んだッチ」 のスタートSWを押す。		①「強制リスタートを「競技 者」・「副審」に伝えると同 時に、「赤旗」を上げる。 ②「スギッチ」を「スタートエ リア内」に置かせる。 ③「スタートエリア内」に「ス ギッチ」が入っているか確 認する。コード等の配線は 中に入れるように指示す る。極端に出ない場合は OKとする。 ④「副審」の「赤旗」の確認 と「競技者」から「準備完 了」の申告を受けたら、「赤 旗」を下げ、スタートの許 可を出す。	①「強制リスタート」を「競 技者」・「主審」に伝えると同 時に、「赤旗」を上げる。 ②「んだッチ」を「スタートエ リア内」に置かせる。 ③「スタートエリア内」に「ん だッチ」が入っているか確 認する。 ④準備の確認ができ、「競 技者」から「準備完了」の 申告を受けたら、「赤旗」を 下げ、「主審」に伝える ⑤「んだっち」のスタートSW は「主審」のスタートの許 可が出てから押す。	①「強制リスタート」を「競 技者」・「主審」に伝えると同 時に、「赤旗」を上げる。 ②「んだッチ」を「スタートエ リア内」に置かせる。 ③「スタートエリア内」に「ん だッチ」が入っているか確 認する。 ④準備の確認ができ、「競 技者」から「準備完了」の 申告を受けたら、「赤旗」を 下げ、「主審」に伝える ⑤「んだっち」のスタートSW は「主審」のスタートの許 可が出てから押す。	強制リスタート 「スギッチ」・「んだッチ」ど ちらか一方のロボットがフ ライングしても両方のロ ボットをスタート前の状態 に戻す。	6	①放送の競 技開始合図 とともに「ス トップウォッ チ」で時間計 測スタートす る。 (フライングで 「強制リス タート」中 でも、準備がで きていない場 合でも)									
				②「準備完了」の申告後、「主審」の「赤旗」があげら れ、振り下ろされたら「スギッチ」をスタートさせるが、 競技時間は短くなる。	「主審」のスタートの許可 が下りてから、「んだッチ」 のスタートSWを押す。			①競技開始の合図ととも に「赤旗」を上げる。 ②「副審」の「赤旗」の確認 と競技者から「準備完了」 の申告を受けたら、「赤旗」 を下げ、スタートの許可を 出す。	①競技開始の合図ととも に「赤旗」を上げる。 ②スタート準備の確認がで き、競技者から「準備完 了」の申告を受けたら、「赤 旗」を下げ「主審」に伝え る。	「競技開始」の準備がで きていない場合。	「競技開始」の準備がで きていない場合。	7									

競技タイムチャート

もし、コートに不具合がある場合、予備コートまでの移動時間があるため、コースの損傷・汚濁・各アイテムの確認を早めに行い、コースで競技を行えるか確認してください。

	経過 (時間)	放送係	スクリーン表示	競技者			審判長	主審「スキッチ」 (リモコン型) (教員1名)	「スキッチ」の違反行為	副審「んだッチ」 (自立型) (教員1名)	「んだッチ」違反行為	備考1	備考2	備考3	誘導係 (生徒1名)	コース清掃係 (生徒2名)	アイテム係 (生徒2名)	備考4
				操縦者 (1名)	操縦者補助員 (1名)	自立補助員 (1名)												
7分30秒前	競技開始 (3分間)	<ビー>(ホイッスル音) 競技開始合図 「1分経過、残り2分です」 「2分経過、残り1分です」 「残り30秒」 「残り15秒」	競技開始	「操縦者」は、「スキッチ」をスタートさせる。	操縦者の補助をする。有線型ロボットの 場合、配線コード保持等、競技の妨げにならないように持って補助をする。	「んだッチ」のスタートを確認する。	本部に待機し各コースの準備具合やトラブルに対応する。	①「白旗」を振り下ろし、スタートの許可を出す。		放送の競技開始合図と同時に「ストップウォッチ」で時間計測スタートする。		「パーフェクトゲーム」の場合、終了時間で順位を決定するため。	8					
									①「強制リスタート」を競技者に伝えと同時に、「赤旗」を掲げる。 ②「スキッチ」を「スタートエリア内」に置かせる。 ③「スタートエリア内」に「スキッチ」が入っているか確認する。コード等の配線は中に入れるように指示する。極端に出てない場合はOKとする。 ④競技開始準備確認と競技者から「準備完了」の申告を受けたら、「赤旗」を下げ、スタートの許可を出す。	①「大通エリア」・「町内エリア」で床に落とした「きりたんぼ」「稲穂」を拾った場合。		①1. 注意2. 警告3. 強制リスタート ②「スキッチ」のみ「強制リスタート」 ③「スキッチ」に関わる行為について全て元に戻る。 ④「竿燈」にかけられた「きりたんぼ」は「きりたんぼ台」にもどす。「稲穂」は取り除いて無効とする。 ⑤「スキッチ」に取り込んだ「きりたんぼ」は「きりたんぼ台」にもどす。「稲穂」は取り除いて無効とする。 ⑥「竿燈」は「竿燈スタート枠」にもどす。	9	全項目に対して『1. 注意2. 警告3. 強制リスタート』とする。				
								同上	②「大通エリア」・「町内エリア」で「きりたんぼ」「稲穂」を、引きずった場合。		①1. 注意2. 警告3. 強制リスタート【質問15、質問28、質問33】	10						
								同上	③「きりたんぼ台」を持ち上げた場合。		①1. 注意2. 警告3. 強制リスタート【質問32】	11						
								同上	④「竿燈」を持ち上げ移動した場合(4輪全て床から離れる状態)。ただし、一輪でも床に接触していればOK		①1. 注意、2. 警告、3. 強制リスタート【質問40】	12						
								同上	⑤移動可能エリア「町内エリア」「大通りエリア」「堰エリア」意外に走行車輪が入った場合。 進入不可エリアは「稲穂置場」「畦道エリア」「水田エリアA・B」「競技コート外」		強制リスタート【質問35】 ①「稲穂」を取り込む時に、「堰エリア内」の床、枠、「稲穂置場」に接触は可能。 ②「水田エリアA・B」の「稲穂」を直接取り込むことはできない。 ③「大通エリア」から「稲穂置場」の「稲穂」を取り込むことは可能である。	13						
								同上	⑥「スキッチ」と「んだッチ」が「稲穂」「きりたんぼ」の受け渡しをした場合。		強制リスタート「スキッチ」「んだッチ」両ロボットが強制リスタートする。	14						
								同上	⑦「稲穂置場」に置かれていない「稲穂」を取り込んだ場合。		強制リスタート ①取り込んだ「稲穂」は取り除いて無効とする。その他は得点対象となる。	15						
								同上	⑧「スロープ」「妙技エリア」で「稲穂」「きりたんぼ」を「竿燈」に取り付けた場合。		強制リスタート ①取り付けられた「稲穂」「きりたんぼ」は取り除く。その他は得点対象となる。	16						
					②「竿燈」に「稲穂」「きりたんぼ」を1本でも取り付けたら「妙技エリア」に移動できる。						①それまでの得点は有効である。 ②「んだッチ」のみで競技を続けることはできる。	17						
				③「競技終了」宣言した場合。					①「スロープ」を上っている途中で競技が終了した場合、得点は2倍にならないので、競技終了時は注意して「竿燈」の位置を確認すること！	18								
				④「スロープ」を上っている途中で競技が終了した場合。					①最大重量の8Kgとして重量処理する。 ②記録用紙にチェックする。	19	①「赤旗」を上げ、「準備完了」の申告を受けたら、「赤旗」を下げ、スタートさせる。							
						①「競技終了」宣言 ②「リスタート」宣言												
						①「稲穂」「かかし」を「水田エリアA・B」に再セッティングする。「竿燈」に掛けられた「稲穂」や「スキッチ」に取り込まれた「稲穂」を取り除く。 ②「副審」の「赤旗」が下りてから、「んだッチ」のスタートSWを押す。			①「強制リスタート」を「競技者」に伝えと同時に、「赤旗」を上げる。 ②「んだッチ」を「スタートエリア内」に置かせる。 ③「スタートエリア内」に「んだッチ」が入っているか確認する。 ④「稲穂」「かかし」を「水田エリアA・B」に再セッティングした後を確認する。 ⑤「競技者」から「準備完了」の申告を受けたら、「赤旗」を下げ、スタートの許可を出す。	②「堰エリア」の「自立直進用枠」を使用して通過した場合。	強制リスタート【質問17】 ①一時的な接触は可！ ②「んだッチ」のみ「強制リスタート」 ③「んだッチ」に関わる行為について全て元に戻る。	20	同上					
										③「案山子」を持ち上げたり、取り込んだりした場合。		強制リスタート ①動いた場合、抜けた場合は取り除かず、そのまま競技を続ける。 ②「強制リスタート」の場合は「んだッチ」に関わる行為について全て元に戻る。【質問41】	21	同上				
								同上			④「畦道エリア」から「水田エリアA・B」の「稲穂」を取り込んだ場合。	強制リスタート ①「んだッチ」に関わる行為について全て元に戻す。	22					

競技タイムチャート

もし、コートに不具合がある場合、予備コートまでの移動時間があるため、コースの損傷・汚濁・各アイテムの確認を早めに行い、コースで競技を行えるか確認してください。

経過 (時間)	放送係	スクリーン表示	競技者			審判長	主審「スギッチ」 (リモコン型) (教員1名)	「スギッチ」の違反行為	副審「んだッチ」 (自立型) (教員1名)	「んだッチ」違反行為	備考1	備考2	備考3	誘導係 (生徒1名)	コース清掃係 (生徒2名)	アイテム係 (生徒2名)	備考4			
			操縦者 (1名)	操縦者補助員 (1名)	自立補助員 (1名)															
					同上	本部に待機し各コースの準備具合やトラブルに対応する。			同上	⑤「水田エリアA」「水田エリアB」に下りてない状態で「稲穂」を取り込んだ場合。	強制リスタート ①「んだッチ」に関わる行為について全て元に戻す。 【質問1、10、12、13、26、27、29】	23								
					同上				同上	⑥「水田エリアA」から「水田エリアB」の「稲穂」を取り込む、「水田エリアB」から「水田エリアA」の「稲穂」を取り込んだ場合。	強制リスタート ①「んだッチ」に関わる行為について全て元に戻す。	24								
					同上				同上	⑦「んだっち」が「畦道エリア」に進入した後、「町内エリア」「大通エリア」に戻った場合。	強制リスタート ①「んだッチ」に関わる行為について全て元に戻す。	25								
					同上				同上	⑧「稲穂置場」上を走行した場合。	強制リスタート ①「稲穂」を置くときには一時進入又は、床面への接触は可！ ②「んだッチ」に関わる行為について全て元に戻す。	26								
					同上				同上	⑨競技開始後に起動SWを押した。	強制リスタート ①「んだッチ」に関わる行為について全て元に戻す。	27								
					同上				同上	⑩「自立補助者」が「スギッチ」の競技に関する行為(指示)を行った場合。	強制リスタート ①「んだッチ」に関わる行為について全て元に戻す。	28								
					①「競技終了」宣言した場合。				①「んだっち」を「自立補助エリア」置かせ、競技終了まで待つように指示する。		①それまでの得点は有効である。 ②スギッチだけで競技を続けることはできる。【質問46】	29								
					①「競技終了」宣言した場合、コントロールボックスを床に置き、手を上げる。		「んだッチ」が動作しているらその場で停止させる。	①「主審」が「白旗」を上げたら「競技終了」の確認をして「白旗」を上げる。	①「主審」が「白旗」を上げたら「ストップウォッチ」をLAPボタンで止める。(ゴール判定が覆った場合のため)	①パーフェクトゲームの時のなので、「竿燈」の「きりたんぼ」「稲穂」と「妙技エリア」に「竿燈」が入っているか確認する。	30	パーフェクトゲーム								
			「5、4、3、2、1」	競技中 競技時間残り5秒	①「スギッチ」と「んだッチ」が接触した場合。 ②「競技者」と「竿燈」「きりたんぼ」「稲穂」が接触した場合。 ③「競技者」と「スギッチ」が接触した場合。 ④「競技者」と「んだッチ」が接触した場合。			「んだッチ」が「稲穂」を「竿燈」に掛けた後に「リスタート」する場合は、「スギッチ」「んだッチ」に関するアイテム等を、初期状態に戻すこと！「スギッチ」と「んだッチ」両方がリスタートとなるので注意！！						31	【質問36】					
			競技終了	<ビー>(ホイッスル音) 競技終了合図 「競技者はコントロールボックスを床に置いてください。」	競技終了		①「競技終了」の合図でコントロールボックスを床に置く。 ①「競技終了」の合図で「自立補助者」が速やかに停止させる。			①「競技終了」の合図で「白旗」を上げる。		「主審」が「白旗」を上げたら「ストップウォッチ」を止める。			32					
集計 (2分)	「引き続き集計作業を行います。各コースの審判は集計作業をしてください。」(2分間表示)	集計作業				トラブルがあった場合対応する。	競技結果の記録 副審から「んだッチ」に関する部分の結果と競技時間(パーフェクト時のみ)の報告を受ける		主審の補助を行う 「んだッチ」に関する部分の結果と競技時間(パーフェクト時のみ)を主審に報告			33	①「きりたんぼ」と「稲穂」の取り付け場所の確認 ②「竿燈」のマグネット・フックに「きりたんぼ」と「稲穂」が複数付いていても1本分の得点							
			競技結果の記録を確認し間違えがなければサインする ロボットを持って、コース脳控え席に戻る		サイン後、ロボット内にアイテムがあれば、アイテムを取り出し、係に渡す ロボットを持って、コース脳控え席に戻る	コースが破損・汚濁しているとき主審から連絡があった場合、そのコースへ行く 副審に競技結果記録用紙を渡す コースに失格事項にあたる破損・汚濁がないかチェックする		サイン後、ロボットをコース脳に出すよう指示 競技結果記録用紙を本部へ届ける コースに失格事項にあたる破損・汚濁がないかチェックする			34					サイン後、審判の指示で各アイテムに破損箇所がないか確認 あれば審判に報告を行う				
							コース脳控え席で待機		コース脳控え席で待機			35		コース脳控え席で待機	コース脳控え席で待機	コース脳控え席で待機				
移動とコース整備 (2分30秒間)	「競技者は、審判の指示で駐機場まで移動してください。」	コース整備	誘導係に付いて、ロボットを持って駐機場に移動する				競技者に駐機場への移動を指示 コース、アイテムの破損・汚濁が修復不可能な場合、「審判長」に連絡、コース整備にも連絡し補修を行う		コース清掃係、アイテム係への指示と清掃後のコース確認			36	次組チーム、待機場からコース脳控え席に移動	ブラカードを持ち、競技者を駐機場に案内	コース内の清掃 破損・汚濁あれば、審判に報告を行う	各アイテムの確認。 破損したアイテムは交換 次組の準備	次組チーム、待機場からコース脳控え席に移動			
トラブルが発生した場合や、コースに問題があった場合は、「審判長」が「本部」と協議し、問題解決にあたる。次の競技が予定時刻より開始できない場合は「予備コート」を使用するが、予定時刻より競技開始出来るのであればそのまま開始する。																				
							(交代)		(交代)					(交代)	(交代)	(交代)				