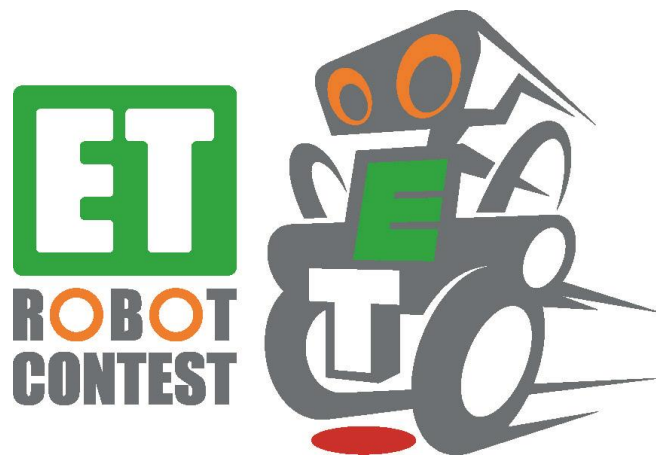
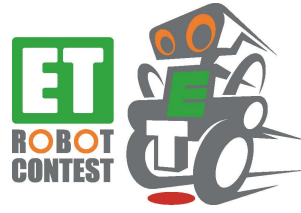


ETロボコン2013 チャンピオンシップ大会 アーキテクト部門ルール変更



概要



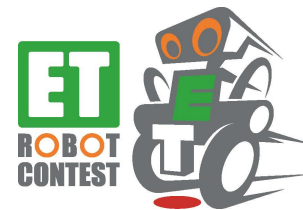
■ 趣旨

- 地区大会の競技結果を鑑み、アーキテクト部門のルールを一部変更します

■ 背景

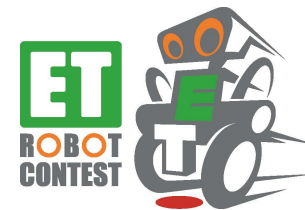
- アーキテクト部門は、デベロッパー部門の競技レベルを踏まえた部門です。ゆえに、アーキテクト部門の競技者においては、ベーシックステージ競技の走行体が完走できる技量を持つべきと考えます。
- 2分の競技時間では、十分にパフォーマンスを発揮できないケースが目立つため、最低でも2分間のパフォーマンス時間を確保し、さらに、ベーシックステージを早く完走すれば、より多くのパフォーマンス時間を与えます。

変更内容



- ベーシックステージ競技とパフォーマンス競技を合わせて、競技時間を3分とします。
- 競技時間のうち、最初の1分以内にベーシックステージを完走してください。
- 完走に掛かった時間がA分の場合、パフォーマンス・ステージ競技時間は $(3 - A)$ 分 となります。
- 走行体のベーシックステージ完走とは、走行体がスタートしてから第4ゲート通過まで、人による外力を受けずに走行することを意味します。
- スタート後の1分間は、完走するまで、完走を試みなくてはなりません。
- 1分以内に完走できない場合には、繰り上げパフォーマンスを行っていただきます。
- 繰り上げパフォーマンスとは、走行体が第4ゲートを通じたときのみなし、パフォーマンス競技を行うことを意味します。通常のパフォーマンス競技に比べ、一般審査の得点が低くなるように審査員に採点を促します。

競技時間の図解



最大2分

システム設置

1分

ベーシック・
ステージ競技

2分

パフォーマンス・
ステージ競技

1分

システム
撤収

完走

パフォーマンス

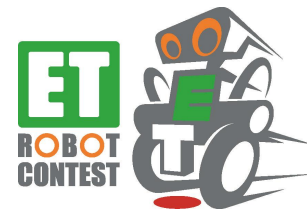
完走できず

繰り上げパフォーマンス

ベーシックステージを1分以内に完走すれば、パフォーマンス・ステージ競技時間は2分より長くなります

1分以内にベーシックステージを完走出来ない場合は、強制的に繰り上げパフォーマンスを開始してください。

補足



- ベーシックステージ競技は、「尻尾走行」や「ショートカット」を行うこともできます。
(※当初のアーキテクト部門の競技規約のとおりです)
- ベーシックステージ競技の走行体は、計測システムの「3, 2, 1, GO」の合図とともに、スタートしてください。