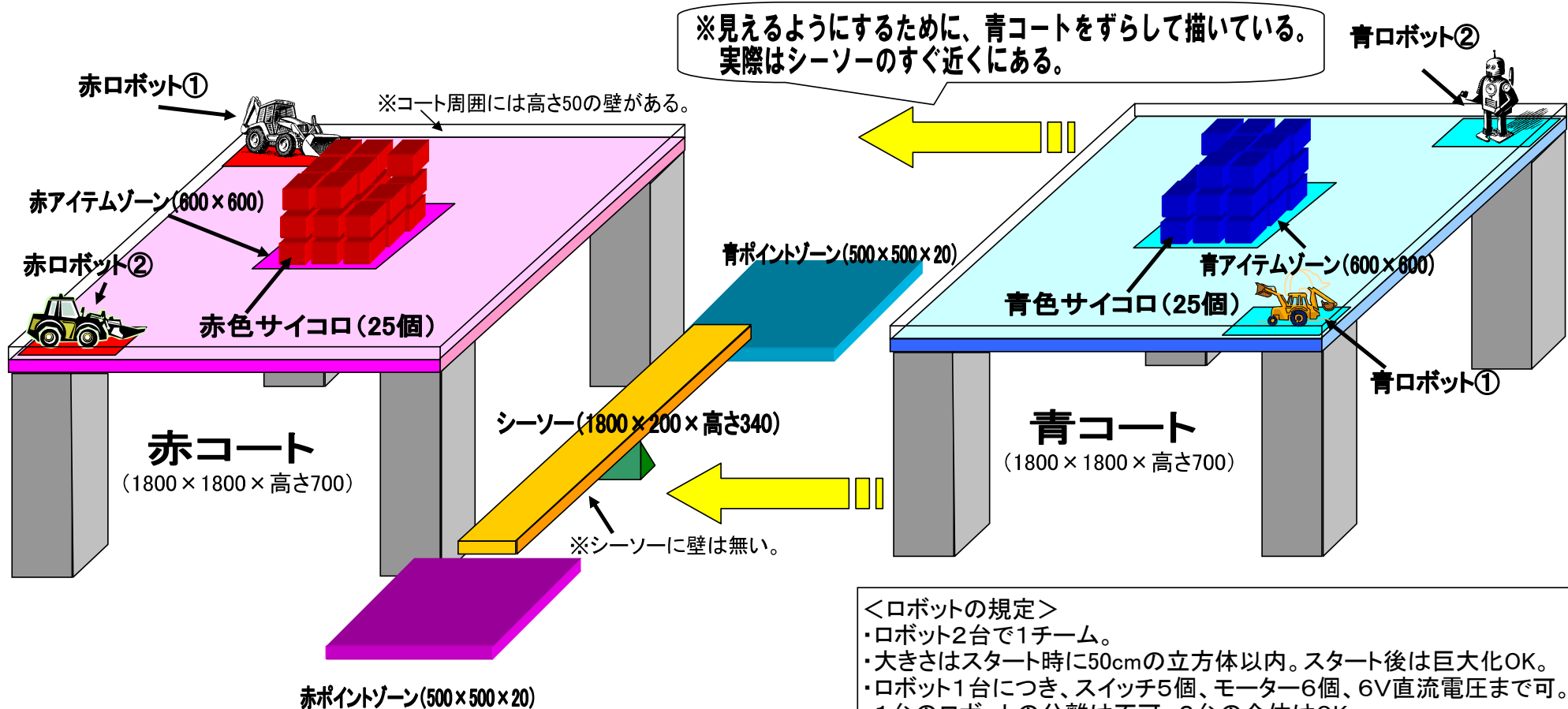


# 「シーソーdeトライアル2」

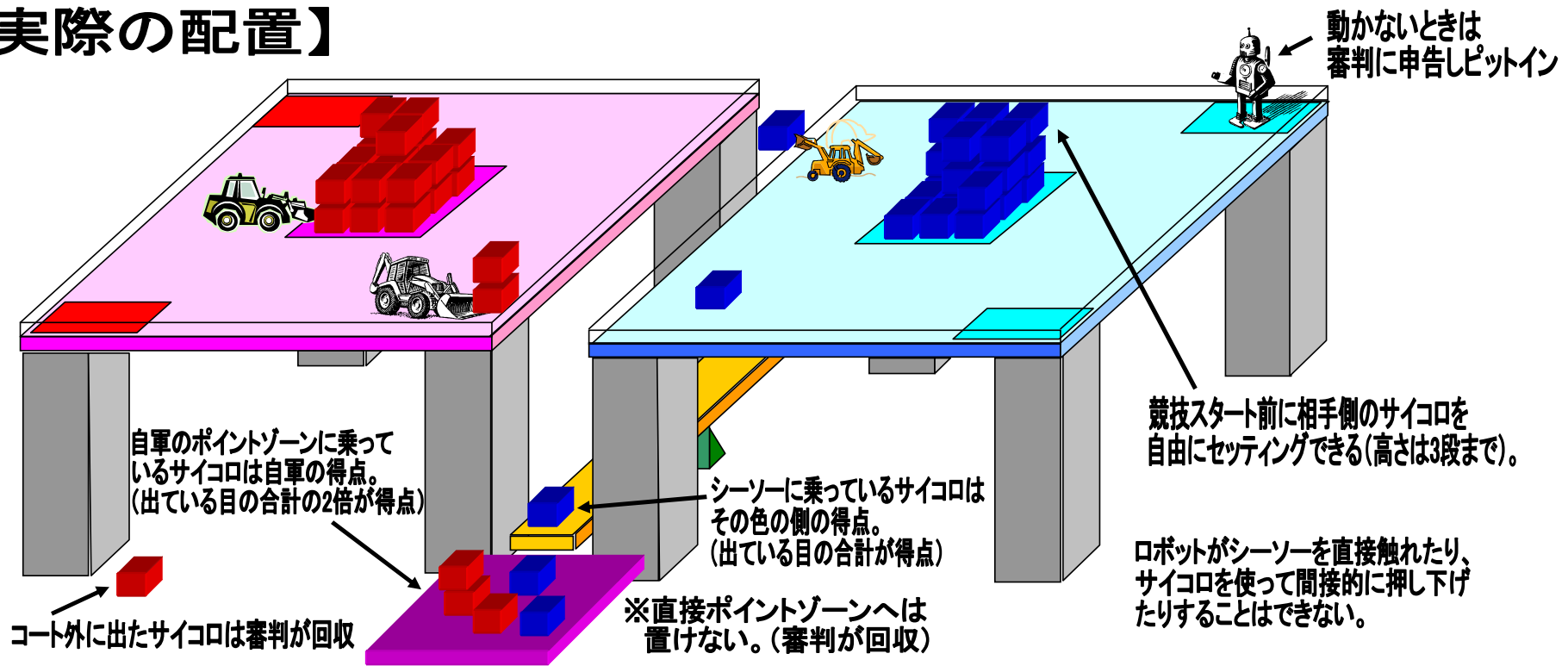
自軍のアイテムゾーンに積上げられた発泡スチロール製サイコロ(100×100×100)25個を、シーソーの上に置くとサイコロの目の得点、サイコロの重さで傾けることで自軍のポイントゾーンにサイコロを滑らせて入れればサイコロの目の2倍の得点となる競技である。  
※サイコロは直接ポイントゾーンに置けない。



## <ロボットの規定>

- ・ロボット2台で1チーム。
- ・大きさはスタート時に50cmの立方体以内。スタート後は巨大化OK。
- ・ロボット1台につき、スイッチ5個、モーター6個、6V直流電圧まで可。
- ・1台のロボットの分離は不可、2台の合体はOK。
- ・観客に喜んでもらえるロボットであれば基本的にOK。

## 【実際の配置】



### <基本ルール>

- ・自軍のサイコロをシーソーに乗せ、自軍側に滑らせることで得点に結びつける。
- ・ロボットはシーソーに直接触れることはできない。また、サイコロを使って間接的に押し下げたりすることもできない。
- ・直接ポイントゾーンへ得点できない。(シーソーに乗せたサイコロを滑らせることで得点するルールなので)
- ・ポイントゾーン上にあるサイコロの目の2倍が得点。自軍のポイントゾーンに滑り落ちてきたものは相手軍のサイコロでも自軍の得点となる。
- ・試合終了時にシーソー上に自軍のサイコロが乗っていればサイコロの目が得点となる。

### <その他のルール>

- ・試合時間は基本的に2分、準決勝からは3分。
- ・長机4台で1つのコートにするため、でこぼこができる可能性がある。
- ・競技スタート前に相手側のサイコロを自由にセッティングできる(ただし高さは6段まで)。
- ・ロボットの移動可能区域は、自軍コートとアイテムゾーン、シーソー上空のみ。相手側に進入することはできない(空中も禁止)。
- ・競技終了時に、シーソーとポイントゾーンの上空にロボットの一部分でも入っていた場合は反則負けとなる。
- ・動かぬときは審判に申告し、ピットインできる。ピットインは終了30秒前までは可能。それ以降はピットインできない。

### <勝敗決定優先順位>

- ①競技終了時に得点が高い方が勝利。
- ②得点と同じ場合、ポイントゾーンに入れている得点が多い方が勝利。
- ③サイコロを乗せることでシーソーを自軍側に倒しているほうが勝利。
- ④それでも勝敗が決められない場合、じゃんけん。

### <特許について>

☆特許を多くとっているチームは、試合開始前に自軍のサイコロをシーソーの中心におくことができる。