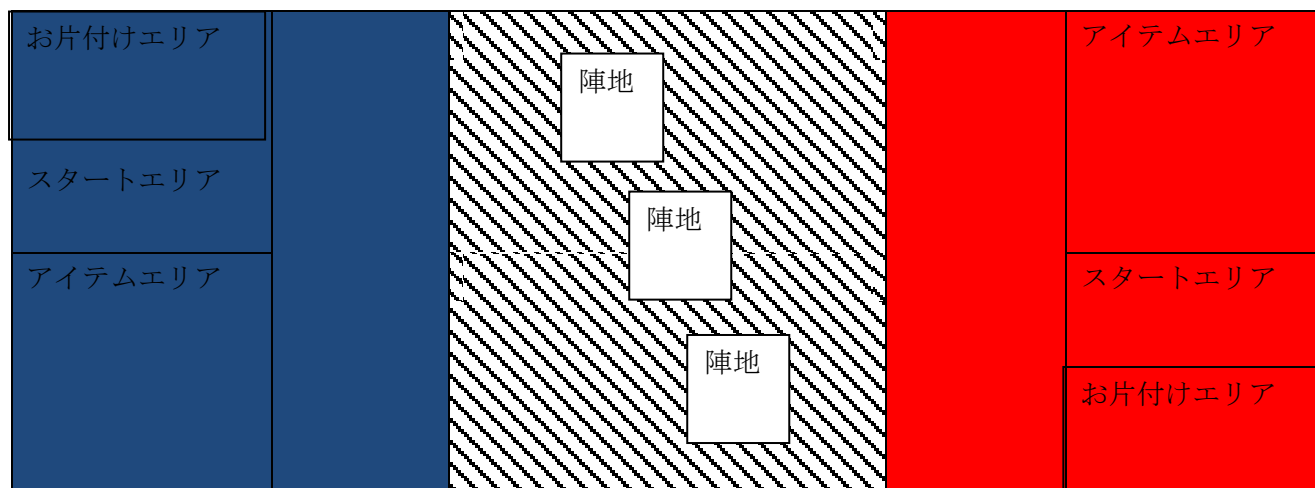


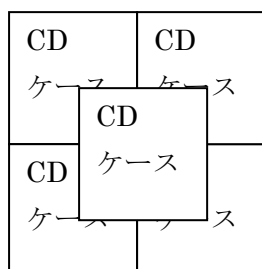
・コート概要



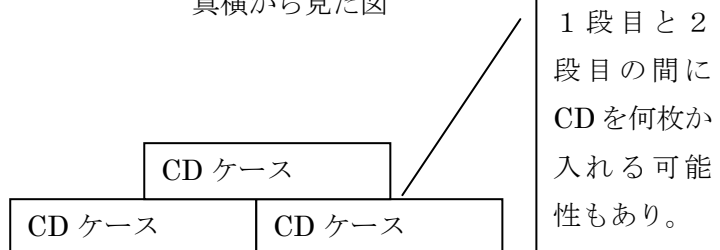
斜線部分は空中を含めてロボットの立ち入りを禁止する。

・陣地の概要

真上から見た図



真横から見た図



○勝敗の決定について

- ①陣地を占有した数
- ②ポイントが多い方
- ③真ん中の陣地の中心からの距離が近い。

の順番で判定し勝敗を決する。

①陣地の占有について

陣地は以下の順番で占有するチームを決定する。

- A 最上段に乗っているアイテムが多い方
- B 最上段にかかっているアイテムの多い方
- C 1 段目に乗っているアイテムが多い方
- D 1 段目にかかっているアイテムが多い方

②ポイントについて

陣地の数で勝敗が決しなかった場合はポイントの合計によって勝敗を決する。

A 陣地の上に乗っているアイテムの数（段数によって変化をつける。）

例…最上段：4 最上段にかかっている：3 1 段目：2 1 段目にかかっている：1

B お片付けエリアに入れることができた相手チームのアイテムの個数(1 個あたり○ポイント)。

これらを足して合計点の多い方が勝ち。

③①・②でも決着がつかなかった場合、真ん中の陣地の中心に近いアイテムをひとつずつ取り、近い方を勝ちとする。

ルールについては細かい部分まで検討出来ていませんが、来年度このような方向で進めたいと考えております。