

ロボスプリント競技の運営

ロボスプリント (Robo Sprint) [自律型ロボットのライントレース型競技] の標準的な運営方法について述べます。

ロボスプリント競技会は、弱い標準化をした運営方式をとることにします。コースは、他の競技会の記録と比較するために、標準化をしますが、運営は大会ごとに柔軟に行うことになります。

競技の実施形式として次のようなものが考えられます。

順次型: 一台づつ走行し計時する。時間記録で順位をつける。

対戦型: 二台同時にスタートし、速い方が勝ち。トーナメント方式で実施するのがよい。

徒競走型: 同時に3台以上でスタートし、順位をつけます。予選と決勝方式で実施することが考えられる。

ここでは、対戦型の運営の例を示すことにします。

対戦型の運営

対戦型は、トーナメント方式で実施するのが推奨されます。

- 抽選で試合の位置を決めます。
- 各試合は、左右のコースを変えて2戦します。
ゴールに先に到達したほうが勝ちです。計時は、ストップウォッチで十分です。
1勝0敗、または、2勝0敗なら勝ち上がります。両者が、2試合ともゴールまで到達できなかつたら、じゃんけんで勝ったほうが勝ち上がります。
- 1勝1敗の場合は、もう1試合を行って勝者を決めます。このとき、コースはじゃんけんなどで決めることにします。

トーナメントでは、最速の記録を出したロボットがトップになるとは限りません。トップになるのは、速いスピードを安定して出せるロボットです。