

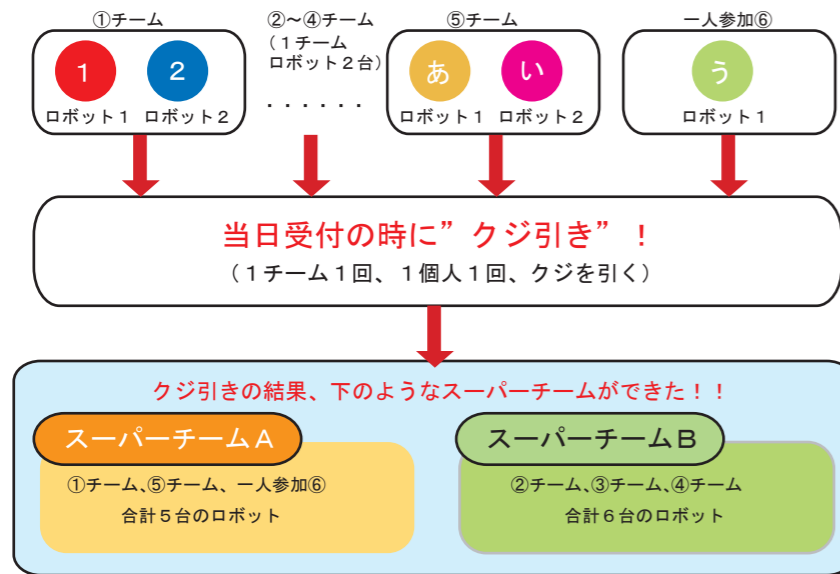
# RoboCup Junior2010 埼玉ノード交流競技会 in 埼玉大学 むつめ祭

## — サッカーチャレンジ スーパーチーム方式 説明書 —

### 1. スーパーチーム決めの方法（開会式の時、発表します。）

各チーム単位または個人参加で受付時に1回、くじ引きをしてもらい、スーパーチームを決めます。

例) 競技会エントリー数が5チーム(①~⑤)と個人参加が一人(⑥)の場合



### 2. スーパーチーム内でのグループ組み合わせの方法（11時25分までに決めて下さい）

スーパーチームが決定したら、スーパーチーム内のメンバーで話し合いをして、2台で1組のグループを3グループ作る。この時には、話し合いによって、もともとのチーム単位か、それともチームをバラバラにして新しいグループにしてもいいです。

例) スーパーチームAで、5台のロボットを組み合わせ、3つのグループを作る場合

3つ作るためには、3グループの中で1つのグループは、ロボットが1台足りなくなりますから、話し合いで、2回出場するロボットを決めてください。  
2回戦目は、1回戦目に2回出場したロボットは出場できませんので、1回戦目に2回出場していないロボットの中から決めてください。



1回戦と2回戦のグループが決まりましたら、エントリー用紙(3枚)に記入し、相手チームとスタッフに渡してください。(もう一枚はチームのひかえです。)

スタッフにエントリー用紙を渡すと、”ロボットを持ってきて”といわれます。そういわれましたらロボットを持ってきてください。ロボットにマーク(シール)をつけて、どのロボットがどのグループになっているか、しるしをつけます。

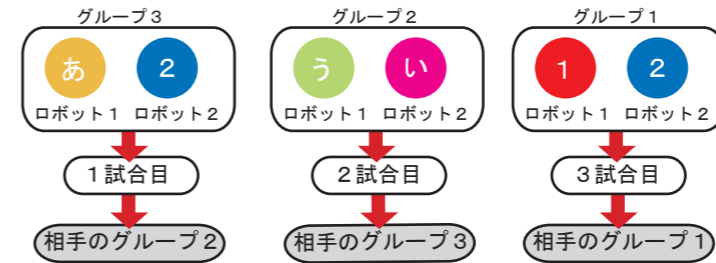
ロボットは、つくえの上にだしたままにして下さい。対戦相手が、どのグループと戦うか見えます。

ぜったいにロボットをさわってはいけません

**1A** 青い(またはほかの色)シールに1Aと書いてあったら、グループ1のロボットAです。同じロボットにべつこの色のもう一枚シールがあるときには、2回出場の意味です。

### 3. グループの試合順番決め&対戦相手決め(12時40分までに決めてください)

11時45分~11時55分の10分間だけ各チームはロボットをつくえの上にだしてありますので、相手グループのロボットをよく見て、自分たちのどのグループと試合したいのか決めてください。それと一しょに試合をしたい順番も決めてください。



### 4. 試合の組み合わせおよび1回戦目・2回戦目(3試合×2回): 12時40分発表し試合開始

試合をする順番と対戦させたい相手グループが決まりましたら、スーパーチーム同士で発表しあいます。(このとき、前に相手チームよりもらっていたエントリー用紙をかえします。==なくさないように!!)  
各スーパーチームより3名をだしてもらい、一人ずつジャンケンをし、先に2勝した方が、さき決め/あと決めをえらべます。  
1回戦目(3試合)にさき決めになったスーパーチームは、発表した試合順番・試合相手どおりに試合をおこなえます。(あと攻めになったスーパーチームは、相手チームが決めた試合順番・対戦相手となります。)  
コートは、スーパーチームAがゆかが黒でゴールが黄色の方向にせめる、スーパーチームBがゆかが白でゴールが青色の方向へせめるとします。  
2回戦目(3・試合)は、あと決めのスーパーチームが、発表した試合順番・対戦相手どおりに試合をおこなう。  
コートは、スーパーチームAがゆかが白のゴールが青色の方向へのせめる、スーパーチームBがゆかが黒のゴールが黄色の方向へせめるとする。

### 5. 3回戦目(3試合)

3回戦目では、スーパーチーム内でもう一度話し合いをしてもらい、3つのグループを組みかえし直す。(もちろん前に決めたグループのままでもいいです。)  
例えば1回戦/2回戦ではグループ3は自分たちで、1~3試合のどの試合にでるか決めることができましたが、今度の3回戦では、グループ1は1試合目、グループ2は2試合目、グループ3は3試合目と決められています。それと対戦相手も決めることができません。相手チームも、試合に出る順番は同じようにグループ1は1試合目と決まっています。

1試合目: スーパーチームAの新しいグループ1 vs スーパーチームBの新しいグループ1  
2試合目: スーパーチームAの新しいグループ2 vs スーパーチームBの新しいグループ2  
3試合目: スーパーチームAの新しいグループ3 vs スーパーチームBの新しいグループ3

組みかえされたグループについては、スタッフにエントリー用紙を渡しますが、相手チームには渡しません=発表しません。  
コートは、スーパーチームAがゆかが黒のゴールが黄色の方向にせめる、スーパーチームBがゆかが白のゴールが青色の方向へせめるとします。  
2回出場するロボットがあると思いますが、1回戦/2回戦で出場してしまったロボット、例では②⑤ですが、このロボットは3回戦では2回出場できません。別のロボットをえらんでください。(4台で1チームの場合はのぞきます。)

### 6. 試合時間など

各試合とも前半・後半各5分、ハーフタイム5分、試合~試合の間5分とする。  
1回戦目と2回戦目は10分間の休憩を入れる。  
2回戦目と3回戦目はグループ組みかえの為、30分間、話し合い&休憩時間を入れる。  
キックオフの先せめ/後せめは、試合事にグループリーダーを決め、リーダー同士のジャンケンにより決める。  
試合開始時のロボット操作は、今回は一人づつおこなえます。(本当の試合は、ダメです。)

### 7. 勝敗の決定方法

1回戦~3回戦をおこなった結果、勝ち点が多い方のスーパーチームが勝利となる。  
勝ち点は、勝利すると勝ち点3、引き分けは勝ち点1、敗退すると勝ち点0であり、すべての試合の勝ち点の合計にて勝敗を決する。  
勝ち点同数の場合は、全試合の得失点差(スーパーチームの入れたすべての点-スーパーチームが入れられたすべての点)で勝敗を決する。

### 8. 主しん・副しんの選出

各スーパーチームは、あらかじめ決められた主しん担当試合・副しん担当試合があるので、必ずチームから一人以上えらぶこと。(一人でなく複数人でもOK)  
また、えらばれた人が、RCJ本戦未経験者の場合は、必ず経験者がサポートを行い助け合う事。  
試合中は、各チームとも主しんが行うルールが本来のルールでなくても文句を言わずしたがう事!!  
もし見かけた場合は、文句を言ったスーパーチームから勝ち点1をマイナスします!!!

※4台しかいないスーパーチームは、1回戦で2回出場していないロボットを2回出場させて下さい。