

IDCロボットコンテスト大学国際交流大会 第15回大会 <The Ring Master>

「ロボマガ」記者・城井田 勝仁 きいだ かつひと

2004年8月22日(日)、東京工業大学講堂(東京都目黒区)で、15回目となるIDCロボットコンテスト大学国際交流大会(International Design Contest)が開催された。

この大会の特徴は、各国の学生による混成チームが直前に結成され、約10日間でロボットの設計と製作を行い、その最終日にコンテストで競い合うところだ。

今回は、日本(東京工業大学、明治大学、静岡大学)をはじめとして、アメリカ、イギリス、ドイツ、フランス、韓国、ブラジルから計48人が参加した。その中から4人1組で計12チームが編成され、「The Ring Master」と呼ばれる競技に挑んだ。

短い製作期間ながら、各チームは完成度の高いロボットを用意した。その中でもより完成度の高いものが勝ち上がっていった。

しかし、優勝の決め手となったのは、ロボットの完成度ではなかった。それは十分な練習であり、それを行ったイエローチームが今大会を見事に制した。



写真1：見事に優勝したイエローチーム。左から、Hyoung Jun Cho (韓国) Marc Strauss (アメリカ) 中村 圭佑 (日本 東京工業大学) Fabien Drewniak (フランス)



領地を拡大しながらあわよくば王を捕縛せよ！

前号に掲載したロボコン「ロード・オブ・ザ・リング - 王の逃走 - 」(No.35, pp.120 ~ 122)で選考された学生も参加する、IDCロボットコンテスト大学国際交流大会が開催された。競技内容は代表選考会と類似するものだが、1チーム2機のロボットで構成されるなど、細部に違いがある。

ボール(ピン)にリングをかけることで

獲得できる領地が、互いの直轄地を隔てるように広がっている点は、その配置こそ異なるものの代表選考会の時と同じだ。領地は獲得してからしか進入することはできず、獲得する前に侵入してしまうとその場で失格となる。

基本的にはIDCロボットコンテスト大学国際交流大会でも、制限時間内にどれだけ多くその領地を獲得できるかによって、

勝敗が決まる。

これら以外の勝敗の決し方としては、相手の直轄地にある王ボールの確保がある。獲得した領地を通り抜け、それを行えばその場で勝利できる。

わずか40秒しか競技時間のなかった代表選考会と比べると、90秒の競技時間が使えるIDCロボコンでは、王ボールの確保はそれほど難しくないように思える。しかし1チーム2機のロボットという構成は、想像以上に競技フィールドを混乱状態にした。なにしろ4機のロボットが同じフィー



写真2：これが「The Ring Master」の競技フィールドだ。中央に並ぶ8つのピンが領地を表していて、リングをかけることでその獲得が行われる。



写真3：自陣の色のリングをかけると、そのピンのあるエリアは自陣の領地となり、そこへの進入が許される。



写真4：領地の拡大によって敵直轄地へのルートができあがれば、そこを通して敵直轄地まで侵攻できる。