

第2回 日仏 MSM 操作技術競技大会 競技ルール

1. 基本ルール

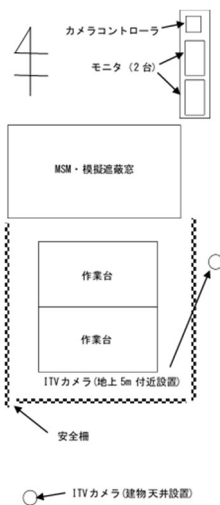
- ①国内から参加する場合は各社1チーム、海外から参加する場合は各社2チーム以内のエントリーとし、チームの掛け持ちは不可とする。
- ②個人戦はトーナメント形式で出場者は1名とする。団体戦は1戦限りのタイムアタック形式で出場者は2名とする。エキシビジョンの出場者については制限なしとする。
- ③必要に応じて ITV カメラの使用を可とする。カメラ操作は、チーム員の内、進行中の競技に出場していない者が行うこと。
- ④個人戦、団体戦それぞれで優勝チームを決定する。また、個人戦および団体戦の合計点数にて総合優勝を決定する。合計点数が同じとなった場合は、個人戦で持ち時間を多く残したチームを上位とする。なお、エキシビジョンは技術力披露のみとし、加点はなしとする。
- ⑤個人戦および団体戦で優秀な成績を収めたチームにはメダルを贈呈する。また、総合優勝チームにはその栄誉を称え、盾を贈呈する。

2. 使用機器

ラ・カレネ社製 MT200 ノーマル型 1 基 (左側)、フルバランス型 1 基 (右側)。

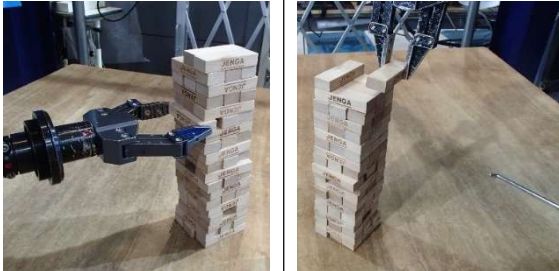
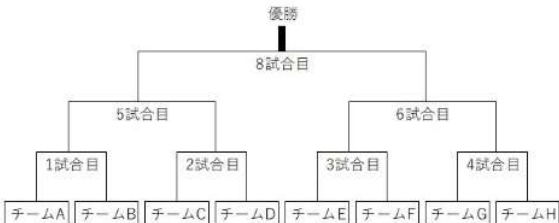
3. 設備環境

模擬遮へい窓越しに目視にて作業台上で操作 (ITV カメラ 2 基使用可)。

2. 使用機器		3. 設備環境		
				
左：ノーマル型	右：フルバランス型	概略図	模擬遮へい窓&作業台	ITV カメラモニタ

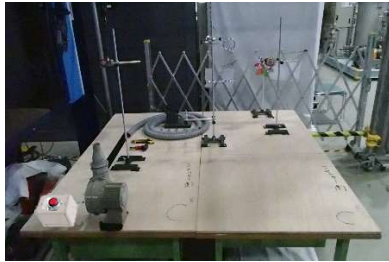
第 2 回 日仏 MSM 操作技術競技大会 競技ルール

4. 個人戦（トーナメント）：ジェンガ 代表 1 名（1 戦毎に交代可）

使用器材	ルール	禁止事項	備考												
・ ジェンガ	①トーナメント勝ち抜き戦とする（備考欄の「トーナメント表」参照）。組合せは開会式でのくじ引きで決定する。 ②先攻、後攻はコイントスで決定する（勝った方が決定権を獲得）。 ③先攻⇒後攻の順で、持ち時間内に引き抜いたピースをタワーの最上段に下段とクロスする方向（旋回 90° 方向）に積む。ただし、引き抜くピースは最上段以外とする。 ※引き抜き時は、ピースを掴まんでもよいし払い落としてもよい。 ④積み上げたピースが水平方向に 3 本積まれた時点でその段の下の段を引き抜き可とする。 ⑤持ち時間は各チーム 10 分とする。持ち時間の管理は、チェスクロック（備考欄の「チェスクロック」写真参照）で行う。出場者は、ピース積み上げ完了後、MSM のモーションロックをロックしたのち、チェスクロックを停止（対戦チームのカウントダウン開始）させて交代する。 ※チェスクロックは手で操作する（MSM の操作対象ではない）。 ※先行チームがチェスクロックを作動させること。 ※交代は速やかに行うこと。 ⑥持ち時間を使い切るかタワーを倒壊させたチームが敗退。 ⑦引き抜いているピース以外のピースを落下させた場合または作業台下にピースを落下させた場合は、タワーを倒壊させたものと扱う。 ⑧引き抜く際に隣接するピースが動いて落下しそうになった場合は、必要に応じて修正を可とする。 ⑨順位に応じて下表の通り点数を付与する。 <table><tr><td>1 位</td><td>2 位</td><td>3 位</td><td>4 位</td><td>5 位・6 位</td><td>7 位・8 位</td></tr><tr><td>50 点</td><td>40 点</td><td>30 点</td><td>20 点</td><td>15 点</td><td>10 点</td></tr></table>	1 位	2 位	3 位	4 位	5 位・6 位	7 位・8 位	50 点	40 点	30 点	20 点	15 点	10 点	①MSM 両腕（左右）の同時使用を禁止とする。（片腕でジェンガを押さえて、もう一方の腕で引き抜く等）ただし、ジェンガの引き抜きもしくは修正において、視認性の良い側の MSM への変更は可とする。 ②競技中に出場者を交代することは禁止とする。 ③チェスクロック停止後、MSM 前に居座り対戦相手の持ち時間を奪う行為を禁止する。	 引き抜き時 積み上げ時 優勝  5 試合目と 6 試合目の敗者同士で 3 位決定戦（7 試合目）を行う。 トーナメント表  停止ボタン 停止ボタン 作動ボタン チェスクロック
1 位	2 位	3 位	4 位	5 位・6 位	7 位・8 位										
50 点	40 点	30 点	20 点	15 点	10 点										

第2回 日仏 MSM 操作技術競技大会 競技ルール

5. 団体戦（タイムアタック）：風車を回せ！！ 代表2名

使用器材	ルール	禁止事項		備考																	
・送風機 ・レデューサ ・H型スタンド ・リング ・ニップル ・風車 ・ホース（3.2m） ・カッター ・金バサミ ・ホースバンド ・ドライバー ・スイッチ	①タイムアタック形式とする。競技順は開会式でのくじ引きで決定する。 ②作業台上の送風機（レデューサ付き）、H型スタンド（リング付き）、H型スタンド（ニップル付き）および風車の間をホースで連結させ、送風機のスイッチをONとし、風車を回転させるまでに要する時間を競う。 ③送風機、H型スタンドおよび風車は、作業台上に固定する。 ④ホースのルートは、事務局が 3 パターンを作成し事前に公表する（YouTube での配信を予定）。開会式にて代表チーム（1 チーム）がくじ引きを行い選ばれた 1 パターンが競技内容となる。 ⑤ホースはカッターと金バサミで切断する。カッターの刃の出代は出場者が調整し、終了時に刃を本体に収める必要はない。ホースは 2 分割する。作業台上の 0.8m のマーキングを目印とし、2.4m と 0.8m に切り分ける。 ⑥ホースの口は、レデューサまたはニップルに差し込み、ホースバンドで固定する。ホースバンドの固定にはドライバーを使用する。また、ホースは指定の順番でリングを通過させること。 ⑦制限時間は 1 チーム 15 分とする。 ⑧時間の早い順に下表の通り点数を付与する。なお、風車が回転しない場合は 0 点とする。 <table border="1"><tr><td>1 位</td><td>2 位</td><td>3 位</td><td>4 位</td><td>5 位</td><td>6 位</td><td>7 位</td><td>8 位</td></tr><tr><td>50 点</td><td>45 点</td><td>40 点</td><td>35 点</td><td>30 点</td><td>25 点</td><td>20 点</td><td>15 点</td></tr></table> ⑨以下の項目に従い減点を行う。ただし、減点した結果 0 点以下となった場合は 0 点とする。 ・ホースバンドの付け忘れ、ホースバンドのボルトが手で回せる ：-5 点/1 箇所 ・作業台上から物品を落下：-5 点/1 個（時間計測は止めず審判が拾う） ・ホースを順番通りにリングに通していない：-5 点/1 箇所	1 位	2 位	3 位	4 位	5 位	6 位	7 位	8 位	50 点	45 点	40 点	35 点	30 点	25 点	20 点	15 点	①出場者の途中交代および MSM 操作配置（右⇔左）の途中交代は不可とする。		物品初期配置（イメージ）	
		1 位	2 位	3 位	4 位	5 位	6 位	7 位	8 位												
		50 点	45 点	40 点	35 点	30 点	25 点	20 点	15 点												
					終了状態（イメージ）																
		ホース（3.2m）	カッター																		
				送風機+レデューサ	H型スタンド+リング																
金バサミ	ホースバンド																				
				H型スタンド+ニップル	風車																
ドライバー	スイッチ																				

第2回 日仏 MSM 操作技術競技大会 競技ルール

6. エキシビション：自由競技 代表 1～3 名（ORANO、JNFL、J-tech のみ実施）

使用器材	ルール	禁止事項	備考
必要に応じて 各社持ち込み	①持ち時間内にて各社の技術力を披露することを目的とし、内容は自由とする。 ②制限時間は1チーム15分とする。 ③競技する順番は各社の代表がくじ引きにて決定する。		