

平成20年12月22日

創造設計第二2008 第二試技会に向けて

倉林

1. ルール変更について

電池使用数・スタート地点・ピンポン球供給装置へのピンポン球装填数など、ルール変更は一切行わない。

2. 第2課題におけるリトライ等について

第2課題の成果発表会では、以下のように進行を行う。

- (i) 第1成果発表会で得点の低いチームから、ルールに従った試技を行う。
- (ii) 上記でリタイアと判定されたチームは、リトライもしくはデモンストレーションを選択する。
- (iii) 全てのチームの試技が修了した後、リトライ（再試技）を行う。リトライにおいてもリタイアと判定されたチームは、デモンストレーションを行うかどうか判断する。
- (iv) 全てのリトライが終了後、選択した班のデモンストレーションを行う。

順位と得点は以下のように裁定する。

- リトライとは、競技規則を全て守った上で行う試技であり、その結果は記録され順位に反映される。
- リトライを行った場合、一律60点とする。当初の試技に関するいかなる記録（得点も減点も）引き継がない。
- デモンストレーションは、競技規則を守る必要がないアピールであり、その結果は記録されず順位に反映されない。そのため、適宜規定を変更して行って良い（例：ピンポン球装填数を減らす、スタート地点を変更する、等）。

3. 第2課題成果発表会での調整機会について

会場は11:30～12:30の間、各班5分ずつの自由調整時間を設ける（詳細運用については後日 Web 等で連絡）。

12:30以降はスタッフによる確認・調整を行うので、試技施設には触れないこと。

以上