



参加者募集要項 v 1.0

第2回

ロボスポフェスタ in あだち

2026年9月22日（火・祝）・23日（水・祝）

ギャラクシティ

主催 一般社団法人ロボットスポーツ協会



1 はじめに

2025年夏、足立区のギャラクシティで、第1回「ロボスポフェスタ in あだち」を開催しました。ロボットを操る子どもたちがチームで作戦を考え、真剣に競い、観客が声援を送る。その会場で、ロボットスポーツという新しいスポーツの姿が生まれました。

あれから一年。第2回となる今回は、出場方法やチーム編成を新しくし、競技種目もさらに広げて開催します。昨年から引き続き実施する「ロボDASH」「ロボラリー」に加え、新競技の「ロボ陣」と「ロボボード」が始まります。

ロボットスポーツは、ロボットを上手に操縦することだけを競うものではありません。仲間と作戦を考え、それぞれの役割を担い、試合の中で状況を判断しながら、チームで勝利を目指すスポーツです。ロボットに初めて触れる人も、これまで製作や競技に取り組んできた人も、それぞれの力を持ち寄って参加できます。

足立区は、第1回の公式大会が開催された、ロボットスポーツにとって大切な出発点です。2026年7月からは、区内8か所の地域学習センターや近隣の公共施設等でロボスポのワークショップが開催され、すでに約200名の応募が集まっています。ロボットスポーツへの関心は、昨年の大会をきっかけとして、足立区のさまざまな地域へと広がり始めています。

私たちは、この大会を一度限りのイベントではなく、子どもたちが地域の中でロボットスポーツに出会い、仲間とともに挑戦を重ね、その成果を発揮する場へと育てたいと考えています。地域での体験や練習が大会へつながり、大会で生まれた新たな目標が、次の活動へとつながっていく。そのような循環を、足立区の皆さんとともにつくっていきます。

また今回は、ロボスポポータルを使って、参加者登録、チーム編成、競技への申込みから当日の大会運営までを行います。一人ひとりの挑戦やチームでの活動を記録し、今回の大会だけで終わらず、次の活動や新たな挑戦へとつないでいきます。

新しくなった「第2回ロボスポフェスタ in あだち」で、仲間とともに、ロボットスポーツに挑戦してください。皆さんの参加をお待ちしています。

2 開催概要

項目	内容
大会名称	第2回ロボスポフェスタ in あだち
開催日	2026年9月22日（火・祝）・23日（水・祝）
開催時間	9:00～17:00
会場	ギャラクシティ
所在地	東京都足立区栗原一丁目3番1号
実施競技	ロボDASH、ロボラリー、ロボ陣、ロボボード
観覧	無料
参加費	無料
主催	一般社団法人ロボットスポーツ協会
共催	ギャラクシティ、ヤオキン商事株式会社
協賛	PTCジャパン株式会社
企画・運営	株式会社ロボットスポーツリーグ

3 競技種目と開催日程

本大会では、2日間にわたり4つの競技を実施します。各競技は、開催日当日のうちにすべての試合と表彰を行います。

開催日	実施競技
2026年9月22日（火・祝）	ロボラリー、ロボボード
2026年9月23日（水・祝）	ロボDASH、ロボ陣

各日の基本日程

時間	内容
9:00	選手集合・受付
10:00	競技開始
16:30	競技終了
16:30以降	表彰式
17:00	終了予定

各競技の詳しい進行時間、対戦形式、集合場所等は、出場チームの決定後にお知らせします。大会の進行状況により、当日の時刻が前後する場合があります。

4 参加資格

本大会には、居住地を問わず参加できます。足立区外にお住まいの方も参加できますが、足立区民またはヤオキン商事株式会社が運営するロボスポクラブの会員を含むチームには、一般募集に先立って優先受付期間を設けます。

競技ごとの参加資格は、次のとおりです。

競技	参加資格
ロボDASH	小学生以上
ロボラリー	小学生以上
ロボ陣	中学生以上
ロボボード	中学生以上

参加者に年齢の上限はありません。各チームは、その競技の参加資格を満たす選手によって構成してください。

一人の選手が、開催日の異なる複数の競技に出場することはできます。ただし、同じ日に行われる複数の競技へ、同じ選手が出場することはできません。

大会に出場する選手は、事前にロボスポポータルへ本人として登録されている必要があります。登録されていない方の出場や、登録選手に代わって別の方が出場することはできません。

5 チーム編成と募集数

本大会には、チーム単位で参加します。チームには、次のいずれかの参加区分でメンバーが参加できます。

- ・ 選手
- ・ コーチ
- ・ マネジャー

選手は、ロボットを操縦するなど、競技に直接出場するメンバーです。 **コーチ**は、競技や練習に関する指導や助言を行うメンバーです。 **マネジャー**は、連絡やスケジュール管理などを通じて、チームの活動を支えるメンバーです。

コーチおよびマネジャーの登録は任意です。また、マネジャーはチーム代表者と同じ意味ではなく、チームへの参加区分の一つです。

競技ごとに定めるチームの人数は、選手として登録する人数を指します。コーチおよびマネジャーは、この人数には含まれません。

各チームは、選手として登録されたメンバーの中から、チームのリーダーとなる「スキップ」を一人定めます。

競技	1チームの選手数	募集チーム数
ロボDASH	3名以上5名以下	最大 32チーム
ロボラリー	3名以上5名以下	最大 32チーム
ロボ陣	3名以上10名以下	最大 8チーム
ロボボード	3名以上5名以下	最大 8チーム

チームは、申込期限までに、出場する競技に定められた最低選手数を満たす必要があります。選手数の上限を超えて、同じ競技の同じチームに選手を登録することはできません。

各競技への申込みは先着順で受け付け、募集チーム数に達した時点で受付を終了します。

チームの作成やメンバー登録など、具体的なチームの組成方法については、後の「申込方法・チーム登録」で説明します。

6 申込方法・チーム登録

大会への申込みは、ロボスポポータルからチーム単位で行います。チームは大会ごとに出場する競技へ申し込み、各メンバーに選手、コーチ、マネージャーなどの立場を設定します。

チームへの参加や大会への申込みを行うには、あらかじめロボスポポータルへのユーザ登録を行い、ユーザIDを取得している必要があります。

申込期間：2026年8月10日（月）から9月18日（金）まで

申込みは、上記期間中にロボスポポータルから行ってください。各競技の受付は先着順とし、募集上限に達した場合は、申込期間中であっても受付を終了します。

ロボスポポータル：<https://robotic-sports.com>

6.1 チームの作成

チームメンバーの一人が、ロボスポポータル上のチーム組成画面で、チーム名などの必要事項を入力し、チームを作成します。

こちらからチームを登録：<https://teams.robotic-sports.com/register>

チーム内に管理者などの特定の役職は設けません。チームに参加しているすべてのメンバーが、メンバーの招待、登録内容の変更など、チームに関する手続きを行うことができます。

6.2 メンバーの招待と参加

チームメンバーは、次の方法で新たなメンバーをチームへ招待できます。

STEP 1： チームの画面で「このグループを管理」ボタンをクリックし、招待用のリンクとQRコードが表示される画面へ移動します。表示されたリンクまたはQRコードを、招待する人に共有してください。

STEP 2： 招待された人が、ユーザ登録またはログインをしたうえで招待用リンクへアクセスするか、QRコードを読み取ると、チームへ参加します。招待したメンバーによる承認手続きはありません。

チームへ参加した人は、参加後に自分の立場および担当を設定し、大会運営に必要な個人情報を主催者へ共有することに同意してください。

6.3 出場競技への申込み

チームは、出場する競技へ申し込みます。一つのチームが、実施日の異なる複数の競技へ申し込むこともできます。

競技への申込みはチーム単位で行われ、そのチームに所属するすべてのメンバーが参加者となります。競技ごとに参加するメンバーを選択したり、一部のメンバーだけを参加対象から外したりすることはできません。このため、同一のチームが、同じ日に開催される複数の競技へ申し込むことはできません。

申込みを行う時点では、選手の最低人数など、競技ごとに定められた出場条件を満たしている必要はありません。申込み後、申込期限までに必要なメンバーをそろえ、各メンバーの立場および担当の設定、個人情報の共有に関する同意など、必要な手続きを行ってください。

6.4 出場条件と受付順

チームが競技へ出場するためには、次の条件をすべて満たしている必要があります。

- ・ 競技への申込みに必要な事項が入力されていること
- ・ 各メンバーの立場および担当が設定されていること
- ・ 各メンバーが、大会運営に必要な個人情報を主催者へ共有することに同意していること
- ・ 各競技に定められた最低選手数などの出場条件を満たしていること

各競技の受付は先着順です。以上の条件をすべて満たした日時を、受付順の基準とします。条件を満たしていない間は、出場枠は確保されません。出場条件を満たしたチーム数が募集上限に達した時点で、その競技の受付を終了します。

一度すべての条件を満たした後でも、メンバーの脱退や立場の変更などによって条件を満たさなくなることがあります。その場合、チームは出場条件を満たしていない状態となり、出場枠は確保されません。

6.5 チームメンバー等の変更

競技への申込み後も、競技開催日前日の23時59分までは、チームメンバーの追加または削除、ならびに各メンバーの立場および担当の変更ができます。ただし、変更後も、その競技に定められた出場条件をすべて満たしている必要があります。

新たにチームへ参加したメンバーも、期限までに自分の立場および担当を設定し、大会運営に必要な個人情報を主催者へ共有することに同意する必要があります。必要な設定または同意が完了していない場合、チームは出場条件を満たしていない状態となります。

競技当日のメンバー変更や、チームに登録されていない人との交代は認めません。交代や欠席の可能性がある場合は、控えの選手も含めて、競技開催日前日の23時59分までにチームへ参加し、必要な設定および同意を完了してください。

7 ロボット・機材

7.1 使用するロボット

競技で使用するロボットは、原則として出場者が用意します。使用できるロボットの仕様、台数その他の条件は、各競技の競技規則に従ってください。

7.2 ロボットキット「ポコロボ」

ロボットスポーツに使用できるロボットキットとして、株式会社ロボットスポーツゲームズが開発する「ポコロボ」があります。

ポコロボは、各ロボスポクラブで購入できるほか、クラブによっては貸出しも行っています。ただし、貸出可能な台数には限りがあります。利用を希望する場合は、各ロボスポクラブへ事前にお問い合わせください。

ポコロボの製品内容や取扱いクラブについては、公式紹介ページをご覧ください。紹介ページへのリンクは、決定後に掲載します。

7.3 必要な機材

大会当日にロボットの調整や修理を行う場合は、必要な工具および交換用の予備部品を各チームでご用意ください。

ロボットキット「ポコロボ」に使用する充電式単4電池は、主催者が案内する推奨品をご使用ください。必要な電池の本数は、使用するロボットによって異なりますので、それぞれの仕様をご確認ください。

会場には充電用のスペースを設ける予定ですが、コンセントの数には限りがあり、利用を保証するものではありません。大会当日は、あらかじめ十分に充電した電池を、必要な本数で用意ください。

8 競技の概要と競技規則

本章では、今回実施する4つの競技の概要を紹介します。使用できるロボットの仕様、フィールド、試合の進行、違反行為などの詳細は、各競技の競技規則で定めます。競技規則へのリンクは、決定後に大会公式ページへ掲載します。

各競技の末尾に記載する「要確定事項（大会運営メモ）」は、今後、主催者が競技規則または大会運営方法として確定する事項です。現時点で参加者に適用される確定ルールを示すものではありません。

8.1 ロボDASH

競技形式： 予選グループリーグおよび決勝トーナメント

- ・ **予選：** 各グループ4チームによる総当たり戦を行います。1試合は3分間の1ラウンド制とし、試合結果に応じて、勝利3点、引き分け1点、敗戦0点の勝点を付与します。各グループの上位2チームが決勝トーナメントへ進出します。
- ・ **決勝トーナメント：** 準々決勝以降は、1試合を2ラウンド制で行います。先に2ラウンドを勝利したチームを、その試合の勝者とします。第2ラウンド終了時点で両チームが1勝ずつの場合は、第3ラウンドを行います。
- ・ **試合形式：** 2チームによる3対3
- ・ **1試合の出場選手数：** 各チーム3人
- ・ **1試合の出場ロボット数：** 各チーム3台

- ・ **得点**： 自チームと同じ色のボールは1点、相手チームと同じ色のボールは2点、白色のボールは3点
- ・ **各ラウンドの勝敗**： ラウンド終了時の得点が高いチームを勝者とします。同点の場合は、獲得した白色のボールが多いチームを勝者とします。それでも同点の場合の勝敗決定方法は、ロボDASH競技規則に定めます。

競技の詳細は、ロボスポポータルに掲載する「ロボDASH競技規則」等を通じて、参加者にご案内します。

8.2 ロボラリー

ロボラリーは、複数の選手がそれぞれのロボットを操作し、バトンをつなぎながら、チームで障害物を攻略してゴールを目指すリレー形式の競技です。

選手は、あらかじめ決めた走順に従ってロボットを走らせ、所定のエリアで次の選手へバトンを渡します。バトンを持っていない選手やロボットも、障害物を動かしたり、味方のロボットを支援したりしながら、チーム全体でコースを攻略します。

大会で使用する障害物の一部は、当日に公開されます。単に速さを競うだけでなく、その場で障害物の特徴を読み取り、ロボットの機構や作戦を選び、チームで対応する「攻略力」が重要となる競技です。

- ・ **競技形式**： 予選チャレンジラウンドおよび決勝トーナメント
- ・ **チャレンジラウンド**： 各チームが単独でコースを2回走行し、記録を競います。チャレンジラウンドにおける記録の判定方法および順位の決定方法は、別途参加者にご案内します。上位最大16チームが決勝トーナメントへ進出します。
- ・ **決勝トーナメント**： 2チームによるマッチプレイ形式で行います。
- ・ **1試合の出場選手数**： 各チーム3人
- ・ **1試合の出場ロボット数**： 各チーム3台
- ・ **決勝トーナメントの勝敗**： 完走したチームを優先します。両チームが完走した場合は、完走タイムが短いチームを勝者とします。両チームとも完走できなかった場合は、バトンパスの成功数等に基づいて勝敗を決定します。

競技の詳細は、ロボスポポータルに掲載する「ロボラリー競技規則」等を通じて、参加者にご案内します。

8.3 ロボボード

ロボボードは、フィールド上のボールをロボットで運び、盤面の台座に並べて、より多くの「ビンゴ」をつくる対戦型の競技です。

2チームが先攻と後攻に分かれ、交互にロボットを動かします。どの台座にボールを置くか、相手の配置にどのように対応するか、3台のロボットをどのように連携させるかが勝敗を左右します。

ボールを台座に置くと得点になり、縦・横・斜めにボールをそろえてビンゴを成立させると、追加点を獲得できます。限られたターンの中で得点を重ねながら、自チームのビンゴをつくり、相手チームのビンゴを防ぐことが重要です。

- ・ **競技形式：** 予選グループリーグおよび決勝トーナメント
- ・ **予選：** 各グループ4チームによる総当たり戦を行います。試合結果に応じて、勝利3点、引き分け1点、敗戦0点の勝点を付与し、各グループの上位2チームが決勝トーナメントへ進出します。勝点と同じ場合の順位決定方法は、ロボボード競技規則に定めます。
- ・ **決勝トーナメント：** 2チームによるトーナメント方式で行います。
- ・ **試合形式：** 2チームによるターン制の対戦
- ・ **1試合の出場選手数：** 各チーム3人
- ・ **1試合の出場ロボット数：** 各チーム3台
- ・ **試合時間：** 各チームが30秒間のターンを4回、交互に行います。各ターンの間には30秒間のインターバルを設け、各チームの第2ターン終了後には、通常のインターバルに代えて1分間のハーフタイムを設けます。1試合の所要時間は合計8分です。
- ・ **得点：** 台座を1つ占有すると1点、縦または横のビンゴが成立すると2点、斜めのビンゴが成立すると3点を獲得します。各ターンにおけるビンゴの成立条件および得点の計算方法は、ロボボード競技規則等を通じて別途参加者にご案内します。

- ・ **勝敗の決定：** 各チームの4回のターンにおける総得点を比較し、得点の高いチームを勝者とします。総得点と同じ場合は、ビンゴの成立数、占有した台座数の順に比較して勝敗を決定します。

競技の詳細は、ロボスポータルに掲載する「ロボボード競技規則」等を通じて、参加者にご案内します。

8.4 ロボ陣

ロボ陣は、ロボットで相手チームの陣を攻め、陣の獲得を競うチーム対戦型の競技です。

それぞれの陣は、複数の「陣駒」によって構成されます。チームは、自分たちのボールを相手チームの陣駒へ運び、陣駒を獲得していきます。どの陣駒を狙うか、複数のロボットでどのように攻めるか、相手チームの攻撃から自分たちの陣をどのように守るかが、勝敗を左右します。

両チームの陣の間には「分離帯」が設けられ、ロボットは障害物や地形を攻略しながら相手チームの陣へ向かいます。また、陣駒の配置によってつくられる「陣形」も、チームの戦略を形づくる重要な要素です。

今大会では、各チーム5台のロボットが同時に戦う、5対5形式での実施を予定しています。

- ・ **競技形式：** 予選グループリーグおよび決勝トーナメント
- ・ **予選：** 各グループ4チームによる総当たり戦を行います。試合結果に応じて、勝利3点、引き分け1点、敗戦0点の勝点を付与し、各グループの上位2チームが決勝トーナメントへ進出します。勝点と同じ場合の順位決定方法は、ロボ陣競技規則に定めます。
- ・ **決勝トーナメント：** 2チームによるトーナメント方式で行います。
- ・ **試合形式：** 2チームによる5対5の陣取り対戦
- ・ **1試合の出場ロボット数：** 各チーム5台を予定
- ・ **試合時間：** 予選は前半5分・後半5分で行い、前半と後半の間に1分間のハーフタイムを設けます。決勝トーナメントは前半8分・後半8分で行い、前半と後半の間に1分間のハーフタイムを設けます。
- ・ **競技の特徴：** 5台のロボットによる連携、攻守の判断、陣形や地形を生かした戦略

- ・ **勝敗の決定**：獲得した陣駒や得点等に基づいて決定します。

ロボ陣は、現在開発中の競技です。得点方法、使用する陣駒やフィールド、その他の詳細は、決定後にロボスポータルに掲載する「ロボ陣競技規則」等を通じて、参加者にご案内します。

9 表彰

各競技について、優勝チームおよび準優勝チームを表彰します。

10 写真・映像および個人情報の取扱い

大会では、主催者または主催者が認めた関係者が、記録、報告および広報のため、会場内の写真・映像を撮影することがあります。撮影した写真・映像は、主催者のウェブサイト、SNS、広報物その他の媒体に掲載することがあります。

写真・映像の撮影または掲載を希望しない場合は、事前にチーム代表者を通じてお申し出ください。当日は、対象となる参加者を識別できる目印を着用していただき、主催者および主催者が認めた撮影者が撮影しないよう配慮します。具体的な申出方法および当日の運用は、出場が決定したチームに別途ご案内します。

報道機関、協賛企業その他の関係者が、特定の参加者を中心に撮影または取材するときは、事前に本人および必要に応じて保護者の許可を得るものとします。また、協賛企業等が、参加者を識別できる写真・映像を自らの広告や広報に使用する場合は、使用目的および掲載先を示したうえで、別途許可を得るものとします。

観客による撮影は、主催者が指定する場所から行ってください。他の参加者を近距離で撮影することや、参加者を識別できる写真・映像を本人の許可なくSNS等へ掲載することはお控えください。撮影禁止区域、撮影を希望しない参加者への配慮その他の当日の注意事項に従ってください。

チーム名および大会結果は、主催者のウェブサイト、SNS、広報物等で公表することがあります。参加者個人の氏名は公表しません。

申込みの際に取得した個人情報は、大会への登録、参加者への連絡、大会運営および安全管理のために使用し、法令に基づく場合を除き、本人の同意なく目的外に使用しません。

11 申込み内容の変更・キャンセルおよび大会の変更・中止

11.1 登録選手の変更

登録選手は、大会前日まで変更できます。当日に、新たな選手を追加することはできません。

試合には、登録選手の中から競技ごとに定められた人数が出場します。登録されている選手であれば、試合中に交代することができます。

なお、今大会では使用するロボットの事前登録は必要ありません。

11.2 出場のキャンセル

大会への参加は、申し込みの先着順で、その申込みにしたがって対戦表も組まれます。控えの選手をご用意いただくなど、お申し込み後のキャンセルは避けるようお願いいたします。やむなく出場をキャンセルする場合は、キャンセルが決まり次第、ロボスポータルを通じて手続きを行ってください。

11.3 大会内容の変更・中止

天候、災害、感染症の発生、会場または設備の状況その他のやむを得ない事情により、大会の日程、会場、競技内容、競技規則その他の実施内容を変更し、または大会の全部もしくは一部を中止することがあります。

大会内容の変更または中止を決定した場合は、ロボスポータルを通じて参加者へ速やかにお知らせします。

12 主催者・問い合わせ先

12.1 主催者

本大会は、一般社団法人ロボットスポーツ協会が主催します。

一般社団法人ロボットスポーツ協会は、ロボットスポーツの普及と、新しい競技文化の創造・発展に取り組む団体です。

共催および協賛については、「開催概要」をご確認ください。

12.2 問い合わせ先

大会に関するお問い合わせは、ロボスポポータル上のチャットから大会主催者へご連絡ください。

申込み後の登録内容の変更、写真・映像の撮影に関するご希望、その他の個別の連絡についても、原則としてロボスポポータル上のチャットをご利用ください。

なお、出場のキャンセルは、ロボスポポータル上のキャンセル機能から手続きを行ってください。